



FarmDemo

**DESIGNGUIDE FÖR  
VIRTUELLA LANTBRUKS-  
DEMONSTRATIONER OCH  
HYBRIDDEMONSTRATIONER**



Författare: Ellen Bulten, Delphine Neumeister och Laure Triste

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

## Inledning



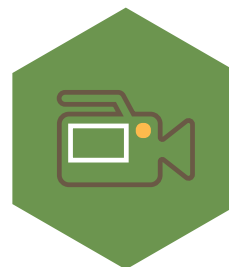
- 4 -

## 1 Specificera målsättningen



- 5 -

## 2 Teknisk konfiguration



- 9 -

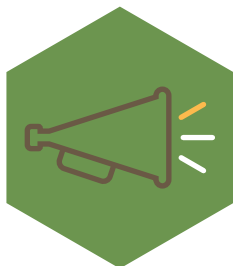
## 3 Utveckling av innehåll



- 13 -

4

**Marknadsför din virtuella demonstration**



- 20 -

5

**Genomför en virtuell demonstration**



- 22 -

6

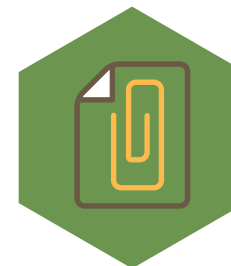
**Utvärdera och följ upp virtuella demonstrationer**



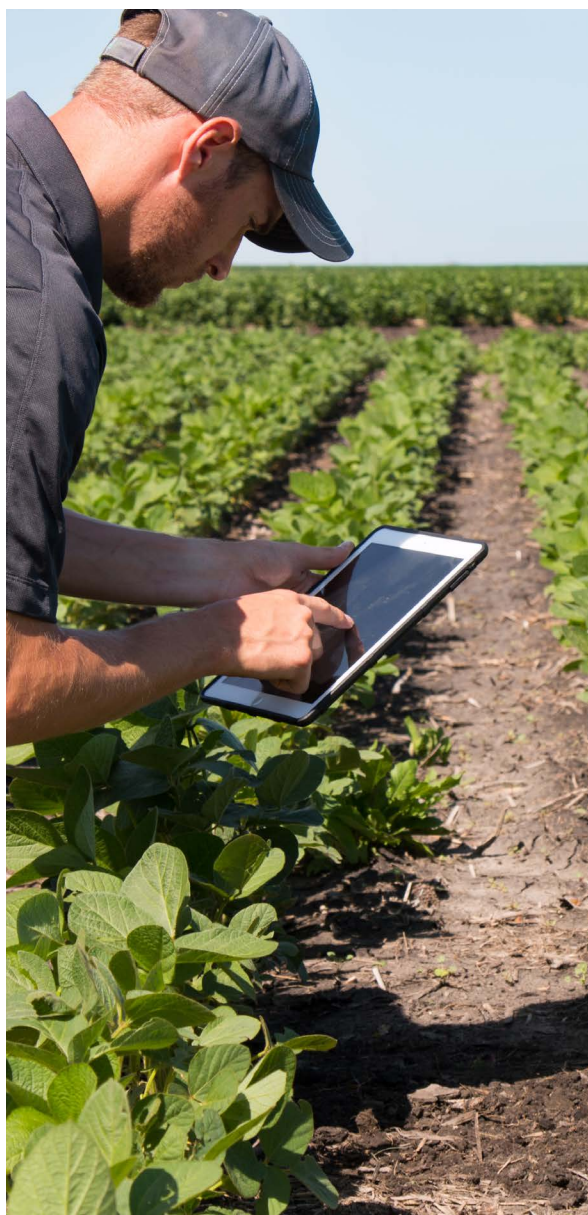
- 25 -

7

**Bilaga: Byggstenar för virtuella demonstrationer**



- 28 -



## Inledning

Virtuella demonstrationer blev en nödvändighet under covid-19, eftersom fysiska möten var otillåtna i många länder. Men den omfattande expertisen som byggts upp av organiserandet av virtuella demonstrationer under den här perioden har visat att virtuella demonstrationer har potential att bli ett verktyg för att nå ut och uppmuntra kunskapsutbyte mellan lantbrukare även i perioder då det inte finns några sanitära restriktioner.

Virtuella demonstrationer äger rum online, utan några fysiska möten. Men tillsammans med den ökande tekniska expertisen håller hybridformer på att växa fram. Vid hybriddemonstrationer äger några delar rum i verkligheten, medan andra sker online. Tabell 1 ger definitioner av demonstrationer som sker på plats, virtuella demonstrationer och hybriddemonstrationer.

Demonstrationer fokuserar i allmänhet på att visa och förstå innovation i kontexten av ett aktivt lantbruk eller en lokal miljö. De baseras på kunskapsutbyte mellan lantbrukare eller mellan lantbrukare och innovationsaktörer (t.ex. rådgivare, forskare eller konsulter). I linje med FarmDemos filosofi förespråkar vi virtuella demonstrationer som stimulerar kunskapsutbyte mellan lantbrukare och som möter lantbrukares behov. Av det här skälet bör virtuella demonstrationer äga rum under en förbestämd tidsperiod och i ett förbestämt (virtuellt) utrymme, och de bör fokusera på att man lär sig av varandra och prioriterar lantbrukares medverkan.

Den här designguiden ger en överblick över de viktigaste delarna som bör tas i beaktande när det gäller förbe-

redelser, framföranden och utvärderingar av virtuella demonstrationer. Den föreslår 6 steg man kan följa när man designar en virtuell demonstration, med början i en tydlig målsättning och med utvärderingar och uppföljande aktiviteter som avslutning. Den här guiden är full av konkreta tips, tricks och inspiration som kommer av praktisk erfarenhet, med en översikt över de möjligheter som finns för att stötta dig när du designar ditt virtuella evenemang. Mer verktyg, information och inspiration finns i FarmDemos utbildningskit ([trainingkit.farmdemo.eu](https://trainingkit.farmdemo.eu)) och på FarmDemos YouTube-kanal ([www.youtube.com/c/farmdemo](https://www.youtube.com/c/farmdemo)).

**Tabell 1 Definitioner av demonstrationer som sker på plats, virtuella demonstrationer och hybriddemonstrationer**

Demo-miljö	Definition
Demonstration på plats	Deltagare och organisatörer träffas öga mot öga på en fysisk plats. Demonstrationen sker på ett lantbruk, i ett växthus, vid en experimentverkstad eller liknande.
Virtuell demonstration	Evenemanget äger rum online, där deltagare och organisatörer träffas virtuellt på en onlineplattform.
Hybrid-demo	Delar av evenemanget sker online, medan andra sker öga mot öga. Vissa deltagare och organisatörer möts på en onlineplattform, medan andra (också) möts öga mot öga.



# 1

## Specificera målsättningen

När du börjar organisera en virtuell demonstration måste du specificera dina målsättningar för att kunna fatta rätt beslut för hur din demonstration ska se ut och vad den ska innehålla. När du definierar målsättningarna för en demonstration bör du formulera tydliga svar på följande tre frågor:

### 1. Varför vill du organisera demonstrationen?

Vad vill du uppnå? Vill du informera, utbilda, ge råd till, diskutera med eller samarbeta med människor? Är en virtuell demonstration en bra miljö för att uppnå det här målet?

### 2. Vem är din målgrupp?

God kännedom om din målgrupp och dess storlek hjälper dig att definiera hur den virtuella demonstrationen ska se ut. Du bör ta följande med i beräkningen: språk, regionala lagar, sektor, erfarenhet av ämnet, datakunskaper, kapacitet för hårdvara och programvara samt nätverkets bandbredd. När det gäller målgrupper är det viktigt att komma ihåg att virtuella demonstrationer (eller hybriddemonstrationer) passar bäst för att nå unga människor, ett större geografiskt område (inklusive internationellt) och människor som är väldigt upptagna eller bor i avlägsna områden.

*”Virtuella demonstrationer passar bäst för att nå unga människor, ett stort geografiskt område och människor i avlägsna områden.”*

### 3. Vad vill du demonstrera?

Specificera ämnet och vad exakt det är du vill demonstrera. Du kan utföra en uppgiftsanalys för att beskriva detta på ett detaljerat sätt. En uppgiftsanalys identifierar de jobbuppgifter som deltagarna bör lära sig eller förbättra och vilka kunskaper eller förmågor som behöver utvecklas eller förstärkas för att utföra uppgifterna på ett bra sätt (FAO, 2011).

När du väl har besvarat de här frågorna kan du överväga vilken demomiljö (på plats, virtuell, hybrid) som passar bäst för ditt evenemang, givet omständigheterna (Tabell 2).



**Tabell 2 Den bästa demomiljön för givna omständigheter**

DEMO PÅ PLATS	VIRTUELL DEMO	HYBRIDDEMO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensoriska upplevelser är viktiga för att demon ska bli lyckad</li> <li>• Målet är att uppmuntra utbyten mellan kollegor och bygga på gruppdynamik</li> <li>• Att uppmuntra nätverkande är ett av huvudmålen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Målgruppen är stor och mångfacetterad</li> <li>• Målgruppen representerar ett stort geografiskt område</li> <li>• Målgruppen är unga lantbrukare</li> <li>• Utländska talare (som talar andra språk) kommer att bjudas in</li> <li>• Minskade rese- och platskostnader</li> <li>• I händelse av sanitära restriktioner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liknande skäl som för virtuell demo</li> <li>• Om en demo på plats inte är möjlig och du vill öka interaktionen jämfört med virtuella demonstrationer och låta deltagarna få en viss sensorisk upplevelse</li> </ul>

**Tabell 3 Hur du anpassar din virtuella demonstration för att uppnå målen<sup>1</sup>**

Mål	Deltagarnas roll i resultatet	Antal deltagare	God praxis för interaktion under demonstrationen
<b>Informera eller utbilda</b> ett stort antal deltagare om en policy, ett beslut, ett problem, innovativ lantbrukspraxis, en produkt, ett verktyg eller en tjänst	Kommunikation och beslutsfattande sker primärt i en riktning från organisatören till deltagarna	5 - 100-tals	<ul style="list-style-type: none"> <li>dela dokument, presentationer eller videor (i realtid) om ämnet</li> <li>använd chattfunktionen och omröstningar för att engagera deltagarna och ställa frågor (så att de förstår)</li> <li>gör en video (ta med deltagarnas bandbredd i beräkningen) eller dokument som deltagarna kan vända sig till efteråt</li> </ul>
<b>Konsultera</b> utvalda deltagare om en ändring, en lösning, ett problem, en policy, innovativ lantbrukspraxis, en produkt, ett verktyg eller en tjänst	Organisatören ber deltagarna att tycka till och bestämmer därefter om och hur han/hon ska använda det för att fatta slutgiltiga beslut	5 - 100-tals	<ul style="list-style-type: none"> <li>använd chatten och omröstningar för att få deltagarnas åsikter</li> <li>använd en virtuell whiteboard för att sammanfatta viktiga punkter (liknar ett blädderblock)</li> <li>gör anteckningar direkt, så att folk ser att deras feedback noteras</li> </ul>
<b>Diskutera</b> alternativ för lösningar, utveckling (av forskning), implementering av forskning eller implementering av policyer med en utvald grupp deltagare och använd det för att ändra tillvägagångssätt	Organisatören använder deltagarnas åsikter för att fatta beslut	5 - 25	<ul style="list-style-type: none"> <li>deltagarna presenterar sig själva</li> <li>använd webbkameror eller bilder av deltagarna under introduktionen</li> <li>gör anteckningar som andra kan göra tillägg till</li> <li>samarbeta i realtid kring ett delat dokument</li> <li>använd omröstningar vid beslutspunkter för att föra diskussionen framåt</li> </ul>
<b>Samarbeta</b> med utvalda deltagare med en hög grad av kunskapsutbyte för att lösa problem, göra åtaganden, skapa kunskap, utveckla riktlinjer, dokument eller god praxis tillsammans	Alla deltagare bidrar lika mycket (har samma möjlighet att bidra) till diskussionen och skapar ett resultat tillsammans	5 - 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>deltagarna presenterar sig själva</li> <li>använd webbkameror eller bilder av deltagarna under introduktionen</li> <li>använd videosamtal för att engagera och se kroppsspråk</li> <li>samarbeta i realtid kring ett delat dokument</li> <li>använd "chatten" för att få igång diskussionen och fokusera sedan på de punkter som tas upp flera gånger</li> <li>se till att alla har möjlighet att bidra till diskussionen</li> <li>gör anteckningar som en eller flera andra kan göra tillägg till</li> <li>deltagare delar videor (ta med deltagarnas bandbredd i beräkningen) och bilder på hur de utför en viss uppgift</li> </ul>

<sup>1</sup> Huvudsakligen baserat på: <https://coast.noaa.gov/data/digitalcoast/pdf/facilitating-virtual-meetings.pdf>

## BERÄTTELSE DELAT INSTAGRAM-KONTO

John Moriarty  
Irland



John Moriarty är en irländsk NEFERTITI-mentor som jobbar på Teagasc och organiserade ett Instagram-evenemang för ungdomar.

*”Vi ville nå ungdomar eftersom evenemanget fokuserade på mjölkgårdar som övergivits och hur vi kan involvera ungdomar i mejerisektorn. (...) Vi fick höra att vi skulle prova TikTok, men vi hade inga följare där. Teagasc Instagram-konto hade runt 8 000 följare när vi organiserade evenemanget, och det var många ungdomar som följde sidan.”*

Evenemanget marknadsfördes på sociala medier i alla Teagasc's kanaler (Facebook, Twitter, Instagram) och av andra organisationer med hjälp av broschyrer gjorda av PR-teamet.

*”Runt sex på morgonen postade lantbrukaren det första inlägget och under hela dagen postade de bilder och videor av vad de gjorde. Vissa lantbrukare hade förberett inlägg i förväg, men 75 % av inläggen skapades samma dag.”*

Inledningsvis var planen att skapa en frågelåda och be folk att skicka sina frågor till lantbrukarna. Men en lantbrukare fick så många frågor att de gjorde en livesändning för att besvara allihop.

*”Antalet visningar av den sändningen växer än idag. Efter som allt sparas i Instagrams höjdpunkter kan folk se om det när som helst.”*

Lantbrukare använde sina egna mobiltelefoner på Instagram. En lantbrukare behövde hjälp av John och hans kollegor med att skapa ett Instagram-konto och vänja sig vid funktionerna, men hade inga problem under själva evenemanget.

*”Det var ett lågbudgetevenemang; vi hade tur som hade ett PR-team som kunde hjälpa oss. Lantbrukarna var väldigt intresserade och måna om att delta. Vi gav dem en rabattkupong på 100 euro som kan spenderas i nästan alla butiker i Irland för att tacka för deras tid.”*

## JOHNS BÄSTA TIPS

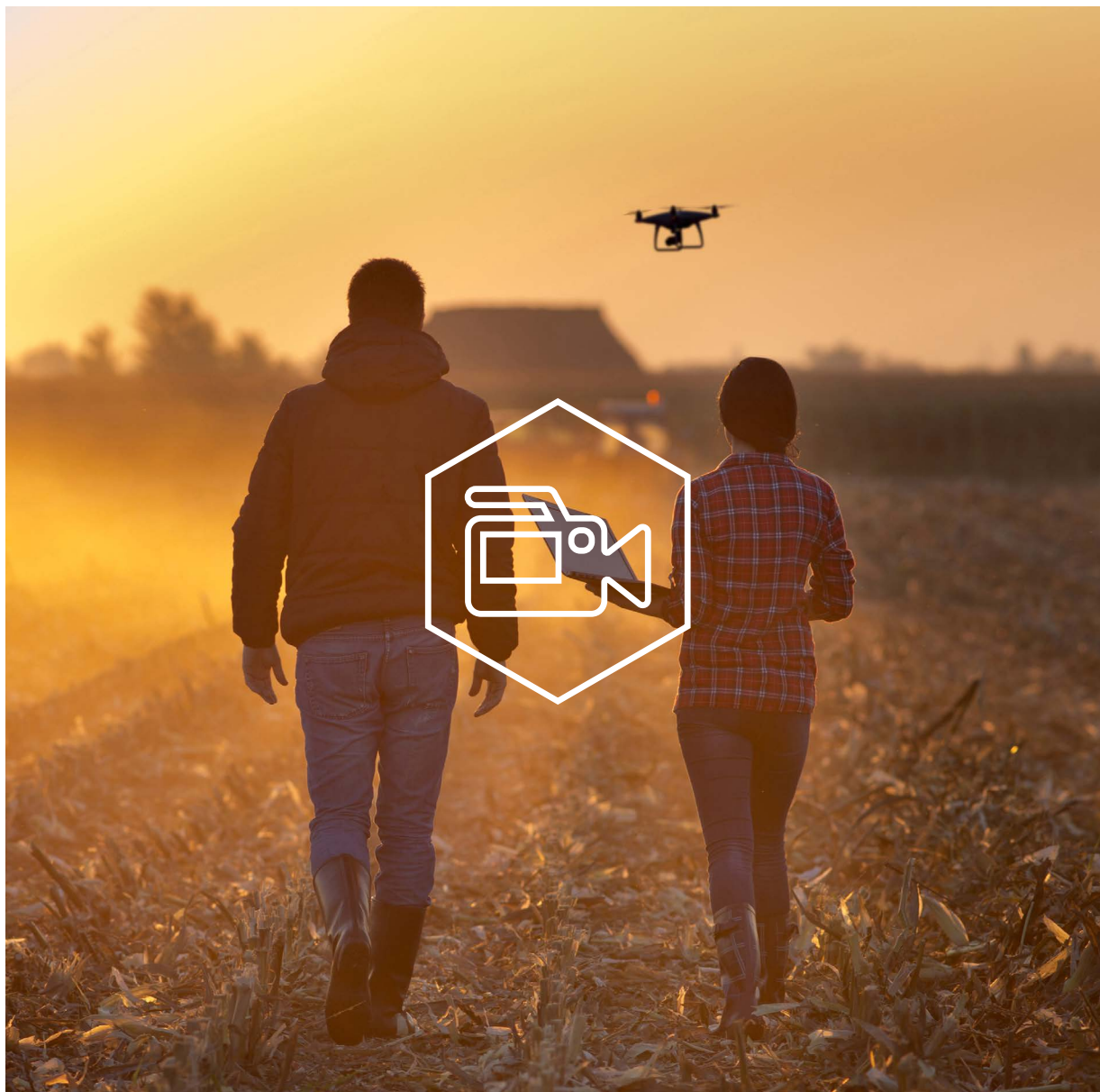
**Känn din publik** för att välja rätt plattform och konto för evenemanget.

Skapa en **WhatsApp-grupp** där organisationsteamet kan öva på att skapa videor och ta bilder, och ge feedback före evenemanget.

Se till att ha **regler** för den som tar över ett officiellt konto på sociala medier.

Välj en lantbrukare som är **entusiastisk, engagerad och bekväm** med att använda sociala medier.





## 2 Teknisk konfiguration

## KÄNN TILL DINA BEGRÄNSNINGAR

Det finns flera olika alternativ för att organisera en virtuell demonstration, och det är viktigt att först överväga begränsningarna för aspekter som rör målgrupp, teknik och organisation.

Virtuella miljöer innebär nya utmaningar och begränsningar jämfört med demonstrationer som sker på plats. De här begränsningarna hör i huvudsak ihop med 1) tekniska problem, och 2) att underlätta interaktioner och utbyten. Tabell 4 sammanfattar virtuella demomiljöers begränsningar och praktiska tips på hur de överbryggs.

*”Det är väldigt viktigt att testa och repetera en virtuell demonstration ordentligt i förväg.”*



### Checklista för att utforska evenemangets begränsningar

#### Målgrupp

- ✓ Antal deltagare (t.ex. små eller stora grupper)
- ✓ Typ av deltagare (t.ex. unga, bor avsides ...)
- ✓ Förtrolighet med kanaler och plattform
- ✓ Deras tillgängliga tid
- ✓ Deras datorkunskaper

#### Teknik

- ✓ Kapacitet hos hård- och programvara
- ✓ Nätverkets bandbredd
- ✓ Licenser för plattformar och verktyg

#### Organisation

- ✓ Tillgänglig budget
- ✓ Tillgänglig tid

**Tabell 4 Praktiska tips på hur virtuella demonstrationers begränsningar överbryggs**

TYP AV BEGRÄNSNING FÖR VIRTUELLA DEMONSTRATIONER	PRAKTISKA TIPS
<p><b>Tekniska flaskhalsar</b></p> <p>Främst på grund av dålig internetanslutning eller bandbredd, minskade alternativ för användning av video eller verktyg för interaktion.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testa och repetera hela evenemanget i förväg, på olika enheter och i olika webbläsare</li> <li>• Kontrollera plattformens kapacitet och behovet av att köpa licenser</li> <li>• Håll bandbredden i åtanke och justera filstorlekar där det behövs (också för videor)</li> <li>• Skapa ett tekniskt team som hjälper till före och under evenemanget</li> <li>• Anslut datorn till internet med en ethernet-kabel om du är inomhus</li> </ul>
<p><b>Flaskhalsar för interaktion och utbyte</b></p> <p>Främst på grund av bristen på informell interaktion, faktumet att bara en person kan prata åt gången, människors tvekan inför att prata i virtuella miljöer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inled demonstrationen med en övning som bryter isen</li> <li>• Uppmuntra utbyten via chattfunktionen</li> <li>• Bryt upp gruppen i smågrupper</li> <li>• Dela upp rollerna bland organisatörerna och inkludera en övervakare som hanterar chatten och en facilitator som underlättar diskussioner och ett smidigt utbyte.</li> </ul>

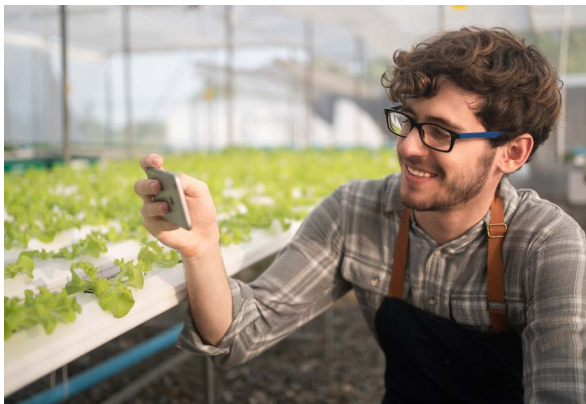
## BERÄTTELSE LIVESÄNDNING PÅ FACEBOOK

Alizée Chouteau  
Frankrike

### VÄLJ EN PLATTFORM

Den typ av byggstenar du vill använda i din demonstration definierar vilken värddplattform du behöver. Eller tvärtom, din plattform avgör vilka inslag du kan ha i din demonstration. Till exempel är inte alla plattformar lika funktionella när du ska organisera ett seminarium. Varje plattform har specifik potential och specifika begränsningar. Vanliga plattformar som används är: Microsoft Teams, Zoom, Gotomeeting, Jitsi meeting, Cisco WebEx. I många fall kommer din organisation redan att använda eller betala för specifika plattformar, så fråga dina kollegor om det. Ha också din publik i åtanke när du väljer plattform. Om din demo till exempel är riktad till unga människor kan en plattform som Instagram eller TikTok vara ett bra alternativ. Om du inte har så mycket erfarenhet rekommenderar vi att du använder den plattform du redan är bekant med (t.ex. eftersom ni använder den i er egen organisation).

Här är länkar till recensioner av plattformar för webbseminarium: [http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\\_of\\_web\\_conferencing\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_web_conferencing_software) eller [www.growthmarketingpro.com/best-webinar-software](http://www.growthmarketingpro.com/best-webinar-software)



Alizée Chouteau är en fransk NEFERTITI-mentor som jobbar på det franska boskapsinstitutet och organiserade en livesändning på Facebook 2021. Evenemanget tycktes vara ett bra sätt att nå människor som är upptagna under dagen och inte kan närvara vid ett fysiskt evenemang.

*"I de olika nätverken jag följer på sociala medier återkom en fråga gällande innehållet i utbildningskursen för vuxna (BPREA på franska) som vill bli boskapsuppfödare. Det är därför vi valde det här ämnet för vår livesändning."*

De valde att ha sin demonstration på Facebook, eftersom det är lättillgängligt och gratis. Men de upplevde några buggar. En talare hade svårt att ansluta och ett evenemang behövde ställas in eftersom Facebooks plattform för livesändningar kollapsade under evenemanget. Det här var stressande och nedslående både för organisatorerna och deltagarna.

*"Facebook är väldigt lätt att använda, man behöver varken registrering eller kod eller lösenord, och dessutom är allt väldigt lätt att följa. (...) Jag ägnade den första halvtimmen åt att få tag i talaren som skulle vara med och hade svårt att ansluta, men vi lyckades inte."*

Marknadsföringen skedde via sociala medier. Alizée postade informationen på webbsidan för "Devenir éleveur", som marknadsför lantbrukaryrket, men hon postade den också i lantbrukargrupper som var intresserade av ämnet.

Runt 15 deltagare anslöt till evenemanget. Två lärare (istället för de tre som var planen) förklarade målsättningarna för och innehållet i en utbildningskurs för vuxna. Alizée modererade chatten.

*"Facebooks liveplattform erbjuder möjligheten att sätta fokus på vad som visas på skärmen (talare, chatt, videor etc.), vilket var väldigt smidigt. Frågor ställdes i chatten. Jag hade förberett några reservfrågor ifall publiken inte skulle vara särskilt aktiv, men jag behövde inte använda dem."*

### ALIZÉES BÄSTA TIPS

**Testa plattformen före** evenemanget, och igen samma dag som evenemanget ska ske.

**Marknadsför evenemanget ordentligt på förhand** i grupper som handlar om ditt ämne och riktar sig till din målgrupp. Med tanke på hur många webbseminarier och online-evenemang det finns måste du vara aktiv för att locka människor till ditt evenemang.



## BERÄTTELSE VIRTUELL DEMONSTRATION FÖR RÅDGIVARE

Marie Wesselink  
Nederländerna



Marie Wesselink forskar på jord och jordbrukssystem vid Wageningen University and Research och är NEFERTI-TI-mentor i Nederländerna. Hon organiserade en virtuell demonstration om gödslingsplaner efter en förfrågan från en extern rådgivande organisation.

*"Jag var specialisten som förklarade hur man gör en gödslingsplan och jag delade med mig av forskningsresultat. Hur ser en gödslingsplan ut i olika regioner? Hur kan vi minska kväveutsläppen med hjälp av gödslingsplaner? Det fanns en väldigt tydlig fråga, vilket gjorde det enkelt för oss att berätta något relevant."*

Den rådgivande organisationen ordnade demonstrationen via Microsoft Teams, där 15 rådgivare deltog. Den virtuella demonstrationen var ursprungligen planerad att pågå i en och en halv timme, men det blev längre än så på grund av deltagarnas entusiasm.

*"Vi planerade ursprungligen för en virtuell demonstration i en och en halv timme. Vi inledde med en introduktion där alla presenterade sig med en bild från fotogalleriet på sina mobiler. Det lättade upp stämningen och var ett bra sätt för folk att lära känna varandra. Sedan presenterade jag lite forskningsresultat i 20 minuter. Vi höll avsiktligt presentationen kort eftersom vi förväntade oss att det skulle komma många frågor. Efter presentationen var det en öppen diskussion, först med mig som presenterator och därefter diskuterade folk med varandra. (...)*

*Till och med när organisatörerna var tvungna att gå vidare till nästa möte stannade deltagarna kvar i MS Teams-mötet för att diskutera vidare. Under presentationen använde deltagarna chatten för att diskutera och dela erfarenheter. Vi pratade en del om det i förväg: kommer inte chatten bli distraherande? Men i slutändan var de diskussionerna väldigt värdefulla, så jag är glad att vi inte stängde av chatten."*

### MARIES BÄSTA TIPS

**Dela roller** mellan olika personer, t.ex. genom att dela upp rollerna som facilitator, presenterator och moderator mellan tre olika personer.

**Ha reklam** under stora virtuella evenemang för att öka **budgeten**. Företag kan köpa tid inuti programmet för att visa förinspelad reklam.



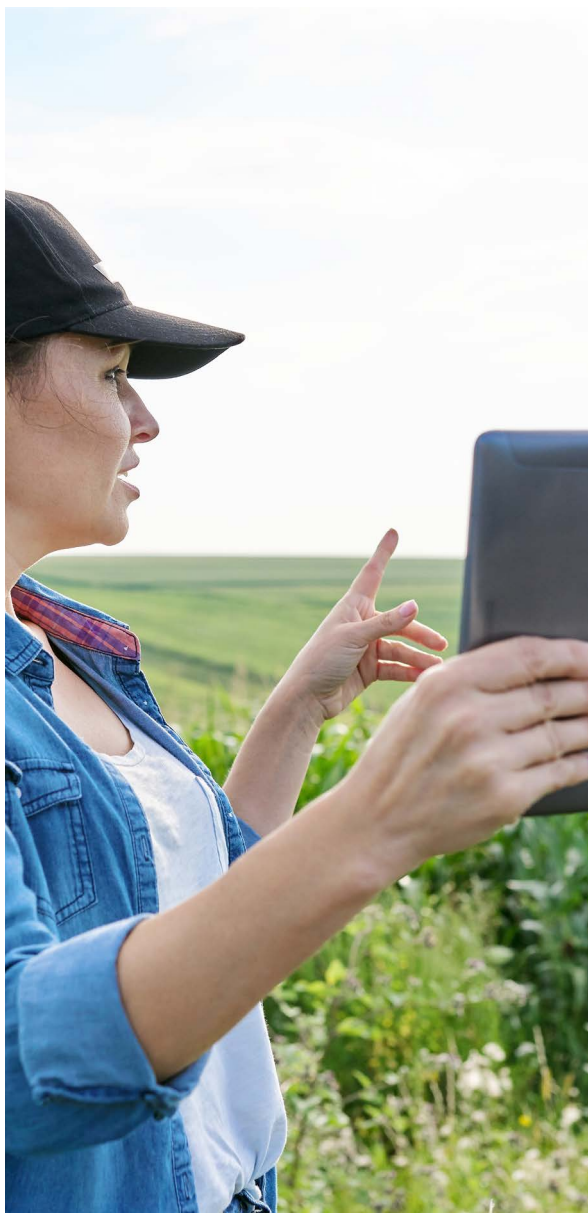


### 3 Utveckling av innehåll

Det finns olika typer av demonstrationer, och de definierar ofta hur mycket interaktion som är möjlig.

Till exempel:

- ett webbseminarium möjliggör online-presentationer där deltagarna kan interagera,
- en webbsändning livestreamar ett fysiskt evenemang utan möjlighet till deltagarinteraktion,
- ett seminarium från en gård innefattar en live-demonstration ute i fält där virtuella deltagare kan interagera.



## EVENEMANGETS LÄNGD

När du sätter ihop ett schema är det viktigt att överväga hur långt evenemanget ska vara. Ett evenemang kan vara från 30 minuter upp till flera timmar. Ta med i beräkningen att det är svårare att hålla sig fokuserad en längre tid under en onlinedemo jämfört med en demo som sker på plats. Så begränsa hur länge evenemanget håller på eller se till att du tillhandahåller tillräcklig interaktion och pauser mellan olika hållpunkter på schemat. En bra målsättning för ett virtuellt evenemang är att det håller på i 60–90 minuter<sup>2</sup>. Ofta fungerar flera kortare demonstrationer bättre än ett långt evenemang<sup>3</sup>. För hybriddemonstrationer kan du överväga alternativet att kombinera onlinepresentationer eller demonstrationer med övningar offline i grupper eller individuellt.

*”Det är svårare att hålla sig fokuserad en längre tid under en onlinedemo jämfört med en demo som sker på plats.”*

<sup>2</sup> [https://www.unicef.org/knowledge-exchange/files/Webinar\\_production.pdf](https://www.unicef.org/knowledge-exchange/files/Webinar_production.pdf)

<sup>3</sup> <https://coast.noaa.gov/data/digitalcoast/pdf/facilitating-virtual-meetings.pdf>

## MANUS FÖR VIRTUELLA DEMONSTRATIONER OCH HYBRIDDEMONSTRATIONER

Manus för en virtuell demonstration eller hybriddemonstration bör innehålla följande komponenter:



**Välkomnande och introduktion**



**Berättelse eller demonstration**



**Assisterad diskussion**



**Sammanfattning och uppföljning**

Det finns flera alternativ för var och en av dessa fyra komponenter. Vi kallar de här olika alternativen en demonstrations potentiella byggstenar. En detaljerad beskrivning av de vanligaste byggstenarna i virtuella demonstrationer finns i bilagan i slutet av den här broschyren.

*”Schemat för en virtuell demonstration bör innehålla ett välkomnande/en introduktion, en berättelse/demonstration, en assisterad diskussion, en sammanfattning och en uppföljning.”*



## Välkomnande och introduktion

I virtuella demomiljöer kan det vara ännu viktigare att introducera och välkomna deltagare på ett bra sätt jämfört med demonstrationer på plats, eftersom de informella utbytena är väldigt begränsade. Det krävs därför mer vägledning för att presentera deltagarna för varandra i en virtuell miljö. Ett sätt att göra det är att ha med en övning som bryter isen och som fungerar bra i en virtuell miljö. Man kan presentera deltagare för varandra och ämnet med hjälp av röstningsverktyg som Mentimeter, Kahoot eller Slido för att ta reda på åsikter och förslag vid inledningen av din virtuella demonstration. Du kan också be deltagarna att presentera sig själva med hjälp av en bild eller ett föremål. Här finns mer inspiration till hur man bryter isen vid virtuella evenemang: [www.sessionlab.com/blog/online-energizers/#warm-up-online-energizers](http://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/#warm-up-online-energizers)

Byggstenar som kan användas för välkomnande och introduktion är (mer detaljerad info i [bilagan](#)):



Virtuell presentation



Övning som bryter isen



Assisterat virtuellt intro



Feedback-omröstning

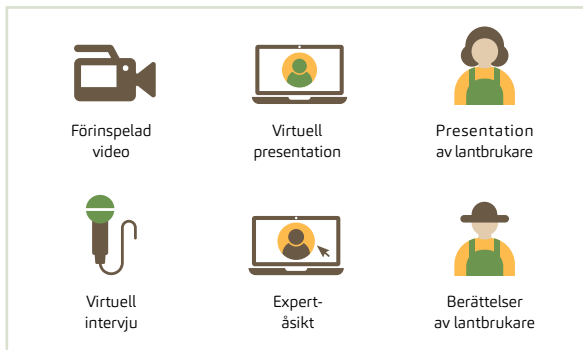




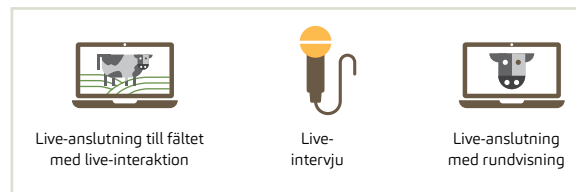
## Berättelse/demonstration med bilder

Den centrala delen av alla demonstrationer är någon form av bild tillsammans med en berättelse eller en demonstration av en praktik, metod eller teknik. Detta kan vara en video (en gammal eller ny), bilder, en lantbrukares berättelse, en ppt-presentation med forskningsresultat, livestreaming, simuleringar, VR etc. En fördel med en virtuell miljö är att du kan förbereda vissa delar av demon i förväg, till exempel genom förinspelade videor, intervjuer eller presentationer. Av detta skäl kan en virtuell miljö kräva mer tid och förberedelse jämfört med demonstrationer på plats. Självklart kan demonstrationer också utföras i realtid, vilket är att föredra om du vill att deltagarna ska kunna ställa frågor under själva presentationen.

Byggstenar som kan användas för berättelser och demonstrationer med bilder (mer detaljerad info i [bilagan](#)):



## HYBRID



Berättelser och visuella demonstrationer passar utmärkt till den fysiska delen av hybrid demonstrationer. Du kan till exempel streama live från ett fält där en lantbrukare demonstrerar en praktik eller teknik, eller streama live till en studio där du gör en intervju med en rådgivare.

De mest använda formaten är förmodligen videor och ppt-presentationer:

### • Videor

Videor och berättelser kan vara ett bättre alternativ för virtuella demonstrationer än ppt-presentationer eftersom de har en tydligare koppling till den verkliga praktiken. Se till att du vet hur du delar datorljudet med publiken om du vill visa en video genom delade skärmar på plattformen. Du kan bestämma dig för att visa gamla videor om ett aktuellt ämne ifall det är svårt att göra en ny eller budgeten inte räcker till. Riktlinjer för att göra en bra video finns här:

- Inspelningar av ett webinarium och riktlinjer utvecklade av Thomas Alföldi: [nefertiti-h2020.eu/webinar](https://nefertiti-h2020.eu/webinar)
- Guide för lantbrukare som vill göra videor och ta bilder (utvecklad av John Slater för Dairy New Zealand): [www.dairynz.co.nz/media/5791453/dairynz-picture-this-guide.pdf](https://www.dairynz.co.nz/media/5791453/dairynz-picture-this-guide.pdf)

- Tips för att göra produktvideor: [www.youtube.com/watch?v=QfepQIjIIRA](https://www.youtube.com/watch?v=QfepQIjIIRA)
- Hur man gör en whiteboardvideo på en dag: [www.youtube.com/watch?v=4nE6MciaRj0](https://www.youtube.com/watch?v=4nE6MciaRj0)
- Hur man konverterar en ppt-presentation till en video: [www.youtube.com/watch?v=D8JV3w4TOVw](https://www.youtube.com/watch?v=D8JV3w4TOVw)
- Hur man gör en animerad video i ppt: [www.youtube.com/watch?v=OU5vyHaCCXg](https://www.youtube.com/watch?v=OU5vyHaCCXg) and [www.youtube.com/watch?v=X1io7tFR6jI](https://www.youtube.com/watch?v=X1io7tFR6jI)

### • Presentationer

Onlinepresentationer skiljer sig från livepresentationer eftersom deltagarna lättare blir distraherade och du pratar till en kamera snarare än en fysisk publik. Därför är det viktigt att du berättar något som engagerar deltagarna. Det finns tre gyllene regler att följa för att uppnå detta<sup>4</sup>:

- Ha en plan: en väl genomtänkt struktur som vägleder dig genom din berättelse
- Engagera hela vägen: gör det spännande, belöna publiken för deras uppmärksamhet genom att ge dem en konkret insikt, leta efter wow-faktorer, sammanfatta vad du gjort efter varje steg, ställ frågor regelbundet.
- Håll det så kort som möjligt: fokusera på det viktigaste och referera till ytterligare information eller dela upp presentationen i kortare delar som varvas med interaktiva moment.

<sup>4</sup> <https://thefloorisyours.be/en/presenting-online/online-presentations-follow-their-own-set-of-rules/>





## Assisterad diskussion

En assisterad diskussion behövs för att öka potentialen för utbyten bland deltagarna och mellan deltagarna och arrangörerna, och för att få deltagarna att reflektera kring vad de har sett under demonstrationen eller berättelsen. Detta gör det lättare för deltagarna att lära sig av vad de precis har sett.

Antalet deltagare påverkar möjligheterna till interaktion. För större grupper är det ofta bara chattfunktionen som görs tillgänglig. För mindre grupper är det lättare att åstadkomma talad interaktion. Större grupper kan delas in i mindre, vilket är möjligt på de mest använda plattformarna som Zoom och Teams.

Vissa organisatörer har goda erfarenheter av att använda enkäter som fylls i före evenemanget eller att be deltagarna att skicka in frågor i förväg. På så sätt kan organisatörerna förbereda demonstrationen på ett bättre sätt och knyta diskussionen till deltagarnas intressen och frågor.

*”En assisterad diskussion behövs för att öka potentialen för utbyten och lärande bland deltagarna.”*

Sätt att stimulera interaktion under din virtuella demonstration

- Förbered och ställ **frågor till alla deltagare** under och efter din presentation.
- Ha med en **frågesektion** (be facilitatorn om hjälp med att guida frågesessionen).
- Använd **livechatten** på den virtuella plattformen (be facilitatorn att hålla koll på frågorna och kommentarerna i chatten medan du demonstrerar).
- Testa publiken med några **snabba frågor** kring det du har demonstrerat.
- Om du arrangerar flera virtuella evenemang: **utmana deltagarna att göra något** baserat på det du har demonstrerat (t.ex. förbereda en video, skicka en bild) som ingång till en diskussion under nästa evenemang, eller välj vem som har gjort det bästa jobbet, varit mest innovativ ...

Flera andra **onlineverktyg** kan användas för att stimulera interaktion. I så fall bör du förbereda och testa dem i förväg i flera olika webbläsare och ge länken till dina deltagare så att de kan använda verktyget. Här är några exempel:








- **Omröstningar och enkäter**  
Omröstningar är ett bra sätt att snabbt samla in deltagarnas åsikter och dela dem med gruppen, eller använda dem som startskott för en större diskussion.

Vissa plattformar har en sådan funktion inbyggd, där du kan ställa frågor, be deltagarna att rösta och visa resultaten på en gång (t.ex. Zoom). Om den funktionen inte finns kan du överväga att använda verktyg som Mentimeter ([www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)), Slido ([www.slido.com](http://www.slido.com)) eller Kahoot ([kahoot.com/business/presentations](http://kahoot.com/business/presentations)) utöver den virtuella plattformen.



- **Brainstorming och anslagstavlor**  
Du kan använda verktyg där deltagarna själva kan komma med åsikter eller förslag gällande specifika frågor (som du t.ex. skulle göra med lappar under ett möte med en fokusgrupp). Sådana verktyg kan ordnas i förväg, till exempel genom att lägga till frågor eller skapa en matris som ska fyllas i under diskussionen. Några tillgängliga verktyg är: Pin Up ([pinup.com](http://pinup.com); lättanvänt och gratis); Jamboard ([jamboard.google.com](http://jamboard.google.com); lättanvänt och gratis); Klaxoon ([klaxoon.com/our-products/klaxoon/brainstorm](http://klaxoon.com/our-products/klaxoon/brainstorm); många funktioner, gratis onlineutbildning); Mural ([mural.co](http://mural.co); många funktioner, gratis onlineutbildning); Miro ([miro.com](http://miro.com); liknar Mural, men du måste betala om icke-medlemmar ska delta i en session).
- **Skapa innehåll tillsammans**  
Du kan också skapa innehåll och berättelser tillsammans med deltagarna online: till exempel riktlinjer för god praxis när det gäller en specifik innovation. Genom att skapa en sådan berättelse tillsammans måste deltagarna dela sin kunskap och sina erfarenheter med varandra. Ett verktyg som kan användas till detta är Boords ([boords.com/storyboard-creator](http://boords.com/storyboard-creator)). Det går också att använda andra appar där deltagare kan samarbeta för att skapa innehåll som presentationer, kalkylblad och dokument som görs med Google Drive.

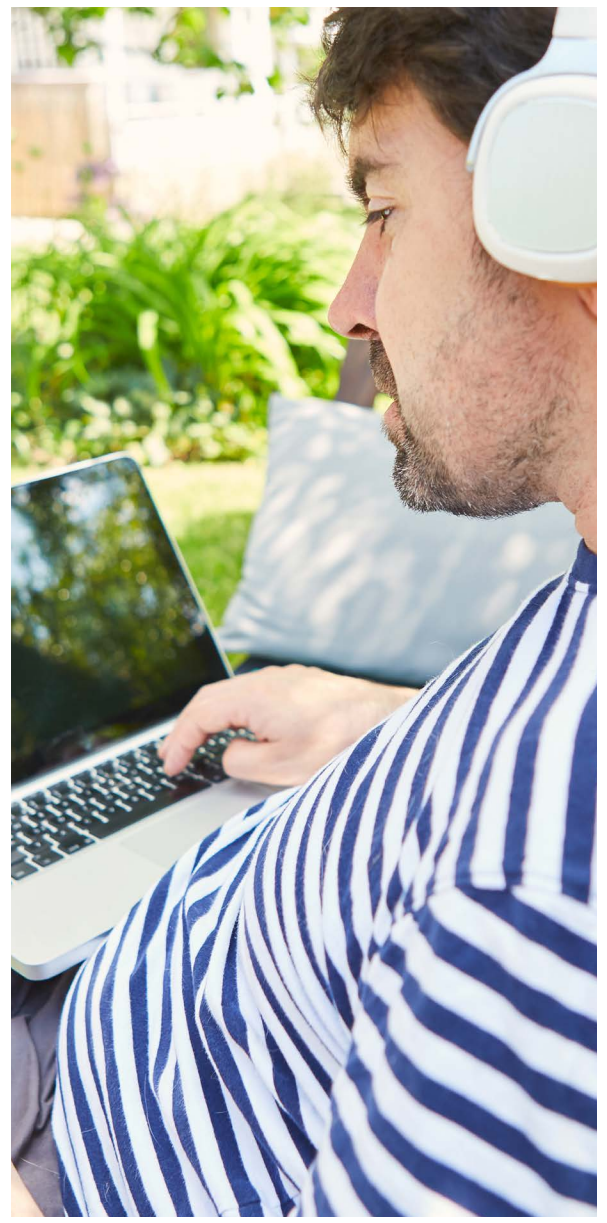
I hybridmiljöer kan panelsamtal eller en diskussion med inbjudna medlemmar om förberedda frågor organiseras i en miljö där man möts öga mot öga. Onlinedeltagare kan till exempel bjudas in att ställa frågor med chattfunktionen.

Byggstenar som kan användas för en assisterad diskussion (mer detaljerad info i [bilagan](#)):

 Interaktion via chatt	 Virtuell frågestund med deltagarna	 Feedback-omröstning	
 Assisterat virtuellt utbyte	 Virtuellt panelsamtal	 Frågor som skickats in i förväg	 Enkät före evenemanget

### HYBRID

 Live-interaktion i studio	 Diskussion om frågor som förberetts i förväg
--	---



### Sammanfattning och uppföljning

För att avsluta den virtuella demonstrationen är det bäst att schemalägga en sammanfattning och uppföljning. Under sammanfattningen kan du summera viktiga budskap, återvända till förväntningar som togs upp i början av evenemanget, samla in feedback osv. Det är viktigt att vara tydlig med vad deltagarna kan förvänta sig framöver: (när) blir det ett nytt möte? Vem kan deltagarna höra av sig till om de fortfarande har frågor? Var kan deltagarna hitta mer information om ämnet för demonstrationen?

För att samla in feedback om organiseringen av och innehållet i demonstrationen kan du starta en omröstning (t.ex. med Mentimeter). Det är ett snabbt sätt att få feedback från deltagarna som du kan använda till att utvärdera demonstrationen och förbättra nästa virtuella evenemang (se steg 6).

Potentiella byggstenar att använda till en sammanfattning och uppföljning (mer detaljerad info i [bilagan](#)):

 Feedback-omröstning	 Uppföljande e-post	 Länk till inspelad virtuell demo
---	--	--

## BERÄTTELSE WEBBSEMINARIUM I ZOOM

**Dimitar Vanev**  
Bulgarien

Dimitar Vanev är en bulgarisk NEFERTITI-mentor som jobbar som chef för det nationella jordbruksrådgivningen (NAAS). 2021 organiserade han ett webbseminarium om att odla hasselnötter.

*"Hasselnöten är en ganska ny gröda för bulgariska lantbrukare. Det är ganska få som odlar den idag och de flesta får låg avkastning, till och med 5 år in i produktionen. Produktionen (...) har nyligen spridit sig över hela landet. Lantbrukarna använder inte rätt teknik för att producera den, och därför behövde vi organisera en demonstration om det."*

Dimitar tog hjälp av andra mentorer för att välja ämne och de försökte hitta den bästa tidpunkten:

*"Webbseminariet behövde äga rum på eftermiddagen, eftersom det finns dagligt jobb att göra fram till lunch. Måndag är inte den bästa dagen, eftersom det är svårt att skicka en ordentlig påminnelse. Vi bestämde oss för att ha webbseminariet i februari, före våren, som är en viktig säsong för hasselnötsproduktionen."*

Zoom valdes som plattform för webbseminariet, eftersom NAAS har en årsprenumeration på plattformen.

Målgruppen för demonstrationen var hasselnötsproducenter och nationella rådgivare. 70–80 personer deltog i demonstrationen (40 % rådgivare, 60 % lantbrukare).

*"Vi skickade inbjudan till våra regionala kontor och bad dem att distribuera informationen till lantbrukarna. Under registreringsprocessen frågade vi vilka frågor lantbrukarna hade, för att förbereda föreläsningen i förväg."*

Två lantbrukare bjöds in som talare: en lantbrukare med 15 års erfarenhet av att producera hasselnötter och en ung lantbrukare med 2 års erfarenhet. Dimitar och hans team bestämde sig för att producera en 20 minuter lång video på den erfarna lantbrukarens gård om tekniker i hasselnötsproduktionen. Kostnaderna blev låga eftersom den yngre lantbrukaren gick med på att spela in videon gratis.

*"Lantbrukaren är villig att marknadsföra produktionen och hitta nya producenter, eftersom han vill stötta kooperativet. Vi spelade in och redigerade videon själva, vilket sparade mycket pengar."*

Webbseminariet inleddes med videon och följdes av en diskussion med den erfarna lantbrukaren. Sedan skildrade den unge lantbrukaren sin erfarenhet och sina svårigheter med att odla hasselnötter. Deltagarna kunde ställa frågor i chatten. Dimitar underlättade utbytet och hans kollegor tog hand om den tekniska supporten (avstängda mikrofoner, anslutningsproblem etc.).

*"Webbseminariet var tänkt att pågå i ungefär en timme, men utbytet fortsatte till och med efter sluttiden. Några lantbrukare bad om att plattformen inte skulle stängas, så att diskussionen kunde fortsätta i smågrupper. Det var ett positivt tecken."*

Dimitar väntar på svaren på de avslutande frågorna som skickades till deltagarna för att förbättra framtida evenemang. Han tror att ett quiz eller ett interaktivt frågeformulär kan skapa en mer dynamisk miljö vid framtida virtuella demonstrationer.

### DIMITARS BÄSTA TIPS

**Ge möjlighet till utbyte efter mötet** (informellt, i smågrupper), utan assistans.

**Tvaka inte inför att vara mer kreativ** genom att inkludera olika byggstenar (videor, frågor, bilder etc.) för att öka de interaktiva inslagen och skapa en mer dynamisk miljö.





## 4 Marknadsför din virtuella demonstration

Alla demonstrationer bör marknadsföras bland målgruppen. Marknadsföringen för det virtuella evenemanget liknar den för ett evenemang på plats. Du kan använda mejllistor, webbplatser, sociala medier, radio och inlägg på flera platser med hjälp av partner i ditt nätverk.

När du bjuder in deltagare till en virtuell demonstration bör din inbjudan inkludera:

- Evenemangets namn
- Målet med evenemanget
- Tidpunkten
- Om relevant, schemat med huvudtalare
- En länk till att registrera sig för evenemanget



När deltagarna har registrerat sig ska du förse dem med:

- En länk till plattformen
- En manual med enkla riktlinjer för hur man loggar in på plattformen (om deltagarna inte redan är bekanta med den).
- Ett meddelande ifall demonstrationen kommer att spelas in (för att uppfylla GDPR-regleringar)
- All annan relevant information, t.ex. presentationer, videor eller schema, som kan användas ifall det uppstår tekniska problem under evenemanget.
- Om relevant, en enkät för att fråga om deras förväntningar, åsikter eller frågor gällande ämnet för din demonstration.

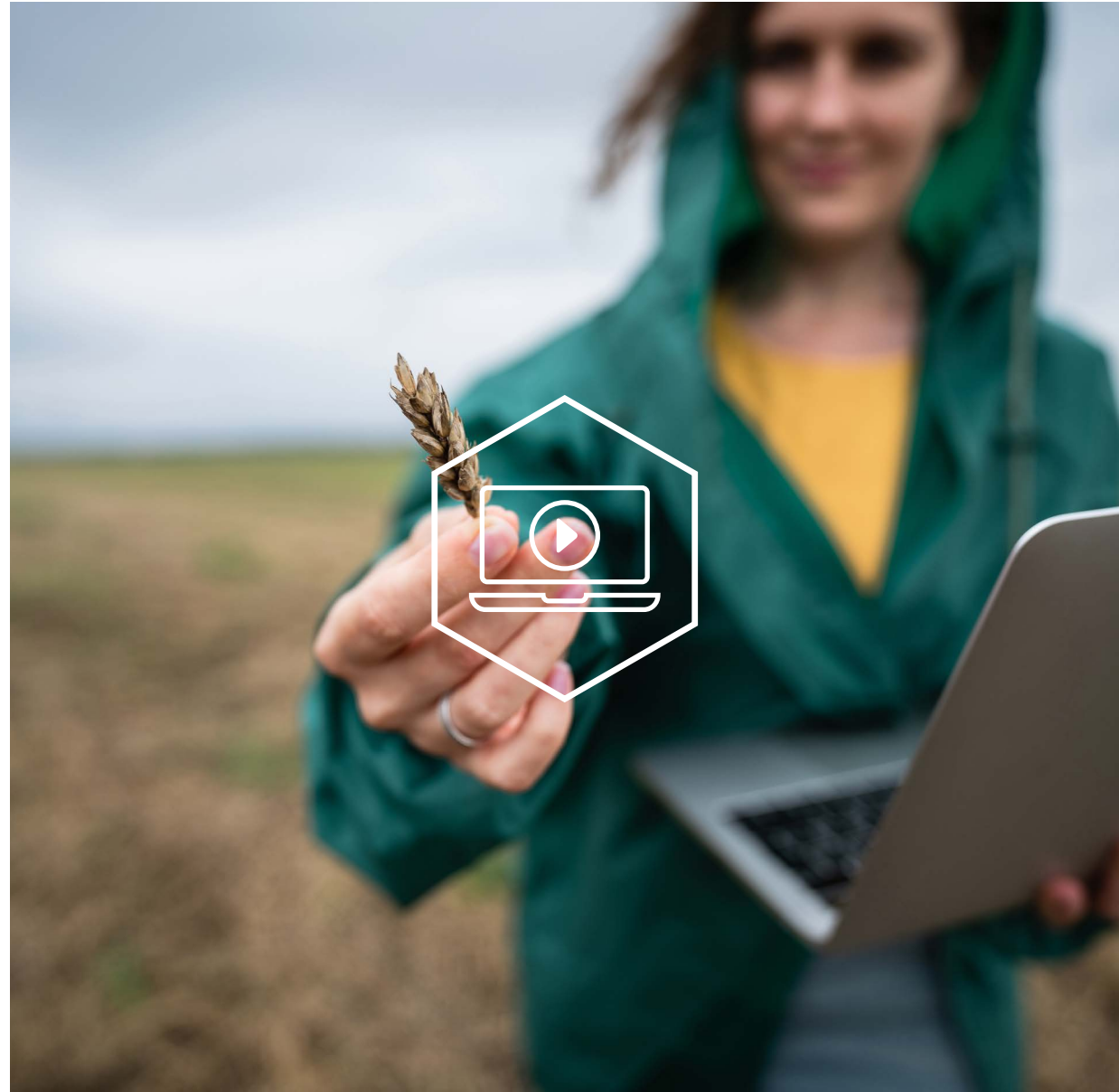
Om nödvändigt, hjälp deltagarna som inte är bekanta med programvaran innan evenemanget börjar.



# 5

## Genomför en virtuell demonstration

Under själva demonstrationen är det viktigt att tydligt dela upp rollerna bland organisatörerna för att se till att demonstrationen förlöper smärtfritt. Vi skiljer på tre roller: facilitator, demonstratör och teknisk expert.





## FACILITATOR

Det är viktigt att ha en facilitator för att garantera en smidig process och ett bra kunskapsutbyte. Facilitatorns roll är att<sup>5</sup>:

- Marknadsföra evenemanget.
- Göra i ordning onlineplattformen.
- Öppna den virtuella demonstrationen. Detta innefattar att hälsa deltagarna välkomna, presentera demonstratören/demonstratörerna, organisera presentationen av deltagarna, förklara plattformens funktioner, förklara schemat, se till att det finns tid för interaktion, göra upp några regler i början av evenemanget (t.ex. att inte ha ljudet på när man inte pratar eller att använda chatten för att ställa frågor).
- Spela in evenemanget om det är lämpligt (ta med GDPR-reglerna i beräkningen och se till att deltagarna godkänner det).
- Ordna eller tillhandahålla teknisk support till deltagarna (om nödvändigt).
- Hjälpa demonstratören att underlätta interaktion. Till exempel kan facilitatorn hålla koll på kommentarer som ges i chattsektionen och se till att de frågorna besvaras.
- Se till att det blir en uppföljning (se steg 6).

<sup>5</sup> [https://www.unicef.org/knowledge-exchange/files/Webinar\\_production.pdf](https://www.unicef.org/knowledge-exchange/files/Webinar_production.pdf)



## DEMONSTRATÖR

Demonstratören är vanligtvis personen som ger en presentation, berättar eller förklarar något för deltagarna om ämnet för evenemanget. Demonstratören och facilitatorn är olika personer. Om det inte finns något annat alternativ kan demonstratören, vid mindre möten med ett begränsat antal deltagare, också ta på sig rollen som facilitator. Men du kommer upptäcka att det är svårt att både fokusera på demonstrationens innehåll, deltagarnas feedback i chatten och att göra anteckningar om vad som sägs.

Demonstratören ser till att han/hon<sup>6</sup>:

- Förbereder innehåll (video, presentation, bilder, berättelser, livestreaming ...) om ämnet för demonstrationen och delar detta med deltagarna.
- Lär känna plattformens funktioner. Vet hur man delar skärm. Utforskar funktioner för att stimulera interaktion med deltagarna. Om de vill visa en video på en virtuell plattform bör de titta på plattformens instruktionsvideor om hur ljudinställningarna blir rätt, så att alla deltagare kan höra inspelningen.
- Engagerar deltagarna via interaktion under demonstrationen. Här är 5 sätt att göra din virtuella demonstration mer interaktiv: <https://medium.com/@speakerhubHQ/5-ways-to-make-your-webinar-interactive-183254434117>
- Är närvarande under hela evenemanget för att svara på frågor.

<sup>6</sup> [https://www.unicef.org/knowledge-exchange/files/Webinar\\_production.pdf](https://www.unicef.org/knowledge-exchange/files/Webinar_production.pdf)



## TEKNISK(A) EXPERT(ER)

På grund av de specifika tekniska kraven för en virtuell demonstration är det viktigt att ha en person eller ett team som tar hand om eventuella tekniska problem. Precis som det beskrivs i steg 2 finns det tekniska flaskhalsar under virtuella evenemang. Dessa flaskhalsar kan förutspås av tekniska experter och hanteras inför och under en virtuell demonstration. Tekniska experter kan ge support till både organisatörer och deltagare. Tekniska experter kan ge support genom att:

*”Ha en person eller ett team som tar hand om eventuella tekniska problem.”*

- Testa hela programmet i förväg på den valda digitala plattformen och fixa alla problem som uppstår;
- Hjälpa externa demonstratörer (t.ex. lantbrukare, rådgivare eller forskare) med förinspelade presentationer eller videor när det är relevant;
- Hjälpa deltagare att ansluta, sätta på/stänga av ljudet, aktivera chatten etc.;
- Skapa en WhatsApp-grupp med hela organisationsteamet för att hålla kontakten och lösa tekniska problem under evenemanget.

## BERÄTTELSE HYBRID-WEBBSEMINARIUM FÖR STUDENTER

Andras Ver  
Ungern

Andras Ver är en ungersk NEFERTITI-mentor som jobbar som forskare vid fakulteten för jordbruk och livsmedel vid universitetet Széchenyi István. 2021 organiserade han ett webinarium om att "vara en jordbruksrådgivare".

*"Vi ville göra ett evenemang om rådgivningstjänster. Vi pratade med våra kollegor, vi tittade på vad andra länder hade organiserat och kom sedan fram till idén att organisera en blandad demonstration där en del av demonstrationen skedde live ute i fält med jordbrukaren, men där publiken var med virtuellt."*

Målgruppen var huvudsakligen studenter från hans eget universitet. Andras stämde av tidsplanen med studenter och lärare för att se till att tidpunkten för evenemanget passade med deras schema. Evenemanget marknadsfördes via universitetets webbplats och sociala medier.

*"Den mest framgångsrika kanalen var mitt instituts Facebook-sida. Vi använde Googles mötesplattform, där det var enkelt för studenterna att delta: allt de behöver är en Gmail-adress, men det har alla."*

Ungefär 25 studenter och andra kollegor från NEFERTITI-nätverket deltog i webinariet, och deltog aktivt via chatten eller genom att be om ordet. En kollega tog hand

om chatten medan Andras hade ansvar för det globala webinariet, och en annan kollega (Victoria) var ute på fältet med en lantbrukare. Anslutningen och videospelningen gjordes med Victorias mobiltelefon.

*"För att adressera rådgivarnas kvalifikationer, vilka uppgifter de utför och vilka typiska egenskaper en effektiv rådgivare har var en av våra kollegor ute på fältet med en lantbrukare. Hon berättade kort om hur rådgivningsarbetet fungerar i verkligheten. Sedan intervjuade hon lantbrukaren för att förklara varför rådgivning är viktigt för en lantbrukare."*

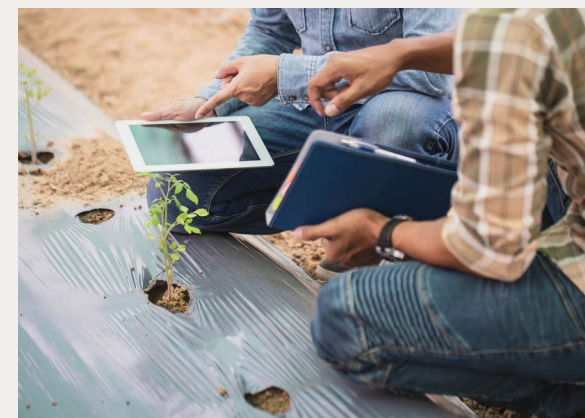
Vissa av deltagarna kontaktade Andras före och efter mötet för att få veta mer om ämnet. Framgången berodde inte bara på god planering och bra samarbete, utan också på att de testade allt före evenemanget.

*"Demonstrationen var flexibel och framgångsrik och gjorde rörelser möjliga. Det hade varit fint om vi hade haft möjlighet att blockera vinden och förbättra ljudet. Och eftersom vi bara använde en mobiltelefon kostade den här demonstrationen bara lika mycket som Victorias resa till gården. (...) Victoria kom till gården 2 timmar före evenemanget för att kontrollera att internetåtkomsten var okej, om vi kunde höra henne etc."*

### ANDRAS BÄSTA TIPS

**Testa före mötet, samma dag:** kontrollera internetåtkomsten, vädret om demonstrationen är tänkt att ske utomhus. Det sparar mycket stress och tid!

**En bra plan med strikta hållpunkter** är viktigt för att behålla publikens uppmärksamhet.







## 6

### Utvärdera och följ upp virtuella demonstrationer

## UTVÄRDERA FÖR ATT LÄRA DIG

Utvärdering är en viktig men ofta bortglömd aspekt i hela organisationsprocessen kring evenemang. Eftersom det är enda sättet att lära sig och förbättra sina framtida demonstrationer bör organisatörer ta sig tid till detta efter evenemanget. För att lära sig av sina tidigare erfarenheter är det väldigt värdefullt att diskutera all feedback och de egna reflektionerna inom organisationsteamet. Ett exempel på hur man göra detta finns på <https://trainingkit.farmdemo.eu/tools-for-evaluation-and-follow-up/>.

*”Sätt av tid för utvärderingen av ditt virtuella evenemang, eftersom det är enda sättet att lära dig hur du kan förbättra framtida demonstrationer.”*

## FEEDBACK FRÅN DELTAGARNA

Värdefulla synpunkter att ta i beaktande under utvärderingen av ett evenemang är feedbacken från deltagarna. Man kan samla in feedback genom att använda ett online-frågeformulär som skickas till deltagarna (t.ex. i Google Forms, Lime Survey eller Survey Monkey). Frågor du kan ställa är:

- Uppfyllde den virtuella demonstrationen dina förväntningar? Varför/varför inte?
- Vad tyckte du om de olika delarna (t.ex. demonstrationer av X, diskussion, berättelse av Y) av den virtuella demonstrationen? (Använd rutor att kryssa i)
- Vad tyckte du var mest intressant under den virtuella demonstrationen?
- Vad saknade du under den virtuella demonstrationen?
- Vilken del av den virtuella demonstrationen kommer du själv att använda dig av på din gård?
- Vilka hinder finns det för att använda det du lärt dig under den virtuella demonstrationen?
- Vad tyckte du om plattformen och verktygen som användes under den virtuella demonstrationen?
- Har du några förslag på ämnen och/eller format för en framtida virtuell demonstration?

Du kan också lägga till en eller flera frågor för att få specifik feedback om: nivån på interaktion, assistans och support, den använda tekniken etc., för att lära dig mer om de här delarna av virtuella evenemang.

Ett annat sätt att få feedback är att göra en undersökning under sammanfattningen av ditt evenemang. Detta garanterar den högsta svarsfrekvensen, eftersom deltagarna aktiveras för att ge feedback under själva demonstrationen och inte behöver hitta tid att svara på en enkät efteråt.

## UPPFÖLJNING

Utöver att skicka en enkät till deltagarna för att få feedback kan (länkar till) ytterligare information (t.ex. vem man ska kontakta för mer information), inspelningar av evenemanget och materialet som användes vid demonstrationen delas med deltagarna. Den här informationen kan också göras tillgänglig på webbplatser och sociala medier för att öka in demonstrations betydelse.



**BERÄTTELSE**  
**VIRTUELL DEMONSTRATION**  
**MED FÖRINSPELADE VIDEOR**

**Luis Orcaray**  
**Spanien**

Luis Orcaray är en spansk NEFERTITI-mentor som jobbar med hållbart jordbruk. Med hans organisation INTIA organiserade Luis och hans kollegor **ett tre dagar långt virtuellt evenemang** om vinterspannmål 2020.

*"På våren organiserar vi alltid en demonstration där lantbrukare kan komma i kontakt med varandra. Men det här året behövde vi byta till en virtuell demonstration. Vi delade upp evenemanget på tre dagar och bjöd in människor från samma region samma dag. När vi organiserar en demonstration ute i fält har vi också de här olika grupperna, så vi bestämde oss för att hålla oss till det."*

Demonstrationen organiserades via Zoom och bestod av korta presentationer som alternerades med förinspelade videor, följt av en frågerunda och allmänna diskussioner med hjälp av Mentimeter, chatten, och "räcka upp handen"-funktionen som leddes av en moderator. Det blev också ett avslutande rundabordssamtal med inbjudna lantbrukare, tekniker och ledare för kooperativ.

*"Det blev mycket större uppslutning än vi är vana vid. Fler personer från avlägsna områden deltog i demonstrationen, eftersom de inte behövde resa."*

De förinspelade videorna filmades med mobiltelefoner och en handsfree-mikrofon. Luis och hans team upptäckte att videorna blev bättre om man sänkte videokvaliteten en smula. Detta minskade också filstorleken och den nödvändiga bandbredden som förhindrade att videon hackade på vissa enheter och/eller med instabila internetanslutningar.

*"Vi funderade på att använda professionella kameror till videorna, men det var väldigt dyrt. Att förbereda videorna tog faktiskt upp det mesta av vår tid. En av våra kollegor visste hur man redigerar videor, vilket hjälpte till. Men till och med korta videor tar lång tid att spela in och redigera."*

Efter evenemanget besvarade organisationsteamet frågor från chatten som ännu inte besvarats via e-post och ett feedback-formulär skickades ut till alla deltagare. Luis tycker att demonstrationen blev en stor framgång, eftersom allt gick smidigt och deltagarna gav positiv feedback via frågorna.

*"Förberedelser är väldigt viktiga när man organiserar en virtuell demonstration. Vi testade allting, till och med om de förinspelade videorna fungerade på olika sorters enheter. Vi noterade att det inte fungerade särskilt bra på mobiltelefoner, så vi rådde folk att använda en surfplatta, laptop eller stationär dator under demonstrationen för att garantera att de hade åtkomst till en stabil internetanslutning."*



**LUIS**  
**BÄSTA TIPS**

**Förberedelser är allt!** Före en virtuell demonstration måste du kolla att allt fungerar på olika enheter: världplattformarna, videorna etc.

För **optimal interaktion fungerar smågrupper** mycket bättre, samt att **alternera mellan olika byggstenar** under demonstrationen (t.ex. presentationer, korta videor, modererade diskussioner etc.).

Begränsa längden på ditt evenemang till mindre än 2 timmar för att behålla deltagarnas uppmärksamhet.





# 7







## Bilaga: Byggstenar för virtuella demonstrationer





När du utformar en demonstration kan du använda olika byggstenar för att skapa ett program. I tabellen nedan sammanfattar vi byggstenar för de fyra olika komponenterna i ett virtuellt evenemang (välkomnande och introduktion, berättelse/demonstration, assisterad diskussion, sammanfattning och uppföljning). För varje byggsten tillhandahåller vi en kort beskrivning som definierar byggstenen, förklarar när det passar att använda den och, när det är relevant, ger exempel på nackdelar och god praxis.

Den här översikten är inte på något sätt avsedd att vara uttömmande, utan snarare tänkt som inspiration för den som vill organisera virtuella demonstrationer eller hybridevenemang.




Byggsten	Beskrivning	Intressant att använda till/i händelse av	Saker att överväga/nackdelar	Exempel på god praxis (webblänkar)
<b>VÄLKOMNANDE OCH INTRODUKTION</b>				
 <p>Övning som bryter isen</p>	Roliga, korta övningar för att "bryta isen". Målet är att lära känna varandra och göra det hela mindre formellt.	Särskilt viktigt att använda när deltagarna inte känner varandra. Det hjälper människor att öppna sig och uppmuntrar deltagarna att dela med sig av sina tankar.	Det är viktigt att välja en övning som passar deltagarna, gruppens storlek och den tid som finns tillgänglig. Det kan ta tid att bryta isen och det bör därför finnas en särskild tilldelad punkt i programmet.	Isbrytare för virtuella möten: <a href="http://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/#warm-up-online-energizers">www.sessionlab.com/blog/online-energizers/#warm-up-online-energizers</a>
 <p>Assisterat virtuellt intro</p>	Be deltagarna att presentera sig själva, till exempel genom att använda virtuella anslagstavlor.	Intressant att använda när deltagarna inte känner varandra.	Presentationer kan ta mycket tid, särskilt när gruppen är stor. Du kan skriva upp några väldigt specifika frågor som deltagarna måste besvara (namn, plats, typ av gård etc.) för att undvika alltför långa presentationer.	<a href="http://www.mural.co/blog/online-warm-ups-energizers">www.mural.co/blog/online-warm-ups-energizers</a>
 <p>Feedback-omröstning</p>	Omröstning för att samla in åsikter, förväntningar och liknande i början av ett evenemang.	Omröstningens resultat kan användas som diskussionsunderlag senare i programmet eller för att reflektera över mötet under sammanfattningen.	Var medveten om att vissa av deltagarna kanske inte är bekanta med hur de fungerar: sätt av tid till att förklara det innan ni sätter igång.	<a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a> <a href="http://www.sli.do">www.sli.do</a> <a href="http://kahoot.com/business/presentations">kahoot.com/business/presentations</a>
 <p>Virtuell presentation</p>	Presentation (t.ex. PowerPoint) för att presentera demonstrationens ämne, "husregler", programmets upplägg etc.	En inledande presentation kan se ut på många sätt, men bör alltid innefatta en ordentlig introduktion av evenemanget.	Gör inte introduktionen för lång, och se till att interaktion sker. Annars dräneras mötet på energi redan från början.	<a href="http://thefloorisyours.be/en/presenting-online/online-presentations-follow-their-own-set-of-rules">thefloorisyours.be/en/presenting-online/online-presentations-follow-their-own-set-of-rules</a> <a href="http://thefloorisyours.be/en/presenting-online/more-warmth-in-your-online-presentations">thefloorisyours.be/en/presenting-online/more-warmth-in-your-online-presentations</a>

Byggsten	Beskrivning	Intressant att använda till/i händelse av	Saker att överväga/nackdelar	Exempel på god praxis (webblänkar)
<b>BERÄTTELSE/DEMONSTRATION MED BILDER</b>				
 <p>Förinspelad video</p>	Videor med tekniker, praxis eller metoder kan spelas in i förväg och spelas upp under en virtuell demonstration.	<p>Förinspelade videor är ett bra sätt att få in gården i ditt virtuella evenemang, utan att ha mer komplicerad teknik för hybridevenemang, med en livesändning från gården.</p> <p>Det låter dig också visa upp olika sorters praxis under online-evenemanget.</p> <p>Om budgeten är låg kan man använda mobiltelefoner för att spela in videorna.</p> <p>Du kan också återanvända en video som passar ämnet för din demonstration.</p>	När du spelar in videor måste du vara uppmärksam på både bild och ljud. Se till att du spelar in ljudet ordentligt. Var medveten om att det tar lång tid att redigera en video.	<a href="https://nefertiti-h2020.eu/webinar">nefertiti-h2020.eu/webinar</a> <a href="https://www.dairynz.co.nz/media/5791453/dairynz-picture-this-guide.pdf">www.dairynz.co.nz/media/5791453/dairynz-picture-this-guide.pdf</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QfepQIjIIRA">www.youtube.com/watch?v=QfepQIjIIRA</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4nE6MciaRjo">www.youtube.com/watch?v=4nE6MciaRjo</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=D8JV3w4TOVw">www.youtube.com/watch?v=D8JV3w4TOVw</a>
 <p>Virtuell presentation</p>	Presentation (t.ex. PowerPoint) för att presentera resultat, verktyg, metoder etc.	Intressant om du vill dela data, analyserade resultat eller processer som är svåra att visa på film. Eller om du vill stärka en berättelse med bilder.	Gör den kort om du vill behålla publikens fokus. Försök inkludera interaktion med publiken för att se till att de förstår vad det är du presenterar.	<a href="https://thefloorisyours.be/en/presenting-online/online-presentations-follow-their-own-set-of-rules/">thefloorisyours.be/en/presenting-online/online-presentations-follow-their-own-set-of-rules/</a> <a href="https://thefloorisyours.be/en/presenting-online/more-warmth-in-your-online-presentations/">thefloorisyours.be/en/presenting-online/more-warmth-in-your-online-presentations/</a>
 <p>Berättelser av lantbrukare</p>	Lantbrukare berättar om sina erfarenheter av en praxis, teknik eller metod. Hur implementerade de en innovation och vad har de för tankar kring det?	Lantbrukare tycker om att höra berättelser från sina kollegor. Om du lägger till berättelser från lantbrukare blir det lättare för deltagarna att förstå vad ett ämne innebär i praktiken.	Välj en lantbrukare som är bra på att prata och gärna vill föra fram sitt budskap. Förbered presentationen tillsammans med lantbrukaren före demonstrationen.	<a href="https://vod.video.cornell.edu/media/Farmer+Presentations+from+%E2%80%9CBeyond+Direct+MarketingA+Exploring+New+Ways+to+Sell%E2%80%9C/1_gbkdx6te">vod.video.cornell.edu/media/Farmer+Presentations+from+%E2%80%9CBeyond+Direct+MarketingA+Exploring+New+Ways+to+Sell%E2%80%9C/1_gbkdx6te</a>
 <p>Virtuell intervju</p>	Intervju med lantbrukare, forskare, rådgivare, politiker etc. under det virtuella evenemanget.	Att föra in flera olika perspektiv i demonstrationen kan berika diskussionen och förbättra deltagarnas förståelse för ett ämne.	På många online-plattformar är det möjligt att nåla fast eller fokusera på talare. Genom att göra det blir deltagarna mer fokuserade på den som intervjuas.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=m1FRCr1-9CU&amp;list=PLOYrtkIDkcdQ54a61JmJ44g8g8zr4lHPA&amp;index=7">www.youtube.com/watch?v=m1FRCr1-9CU&amp;list=PLOYrtkIDkcdQ54a61JmJ44g8g8zr4lHPA&amp;index=7</a>
 <p>Expert-åsikt</p>	Experter på ämnet för demonstrationen kan bjudas in att dela med sig av sina åsikter och sin expertis i ämnet.	Att ha med en expert som kan ge ytterligare information och fördjupa sig i lärdomarna efter en lantbrukares berättelse kan göra det enklare för deltagarna att tillgodogöra sig budskapen och göra en koppling till sin egen gård.	Precis som när det gäller lantbrukare måste facilitatorn se till att experten fokuserar på ämnet.	

Byggsten	Beskrivning	Intressant att använda till/i händelse av	Saker att överväga/nackdelar	Exempel på god praxis (webblänkar)
 <p>Rundabords-samtal</p>	Utvalda experter och yrkesarbetare kan bjudas in för att diskutera ett visst ämne eller vissa frågor i en virtuell rundabordsmiljö som modereras av en facilitator. Deltagarna i evenemanget kan ställa frågor eller nöja sig med att se på.	Att föra in flera olika perspektiv i demonstrationen kan berika diskussionen och förbättra deltagarnas förståelse för ett ämne.	På många online-plattformar är det möjligt att nå fast eller fokusera på talare. Genom att göra det blir deltagarna mer fokuserade på talarna vid det runda bordet. Se till att varje talare får en möjlighet att prata. Den här typen av diskussion måste förberedas ordentligt i förväg. Välj noggrant ut deltagarna i rundabordsmötet.	
 <p>Virtuell rundvisning</p>	Skapar en simulerad erfarenhet, till exempel av en verklig gård eller en potentiell framtida gård.	Särskilt användbart om du vill ge deltagarna upplevelsen av en rundvisning, presentera högteknologiska innovationer eller ett spel som simulerar en gård.	Kräver goda tekniska kunskaper. Det är dyrt.	<a href="http://plaid-h2020.hutton.ac.uk/farm-app-trainingkit.farmdemo.eu/wpcontent/uploads/2020/07/Guidelines-for-using-the-virtual-farm-in-Android.pdf">plaid-h2020.hutton.ac.uk/farm-app-trainingkit.farmdemo.eu/wpcontent/uploads/2020/07/Guidelines-for-using-the-virtual-farm-in-Android.pdf</a> <a href="https://youtu.be/kjje4_UE9zY?t=3452">youtu.be/kjje4_UE9zY?t=3452</a>
 <p>Delat konto på sociala medier</p>	Lantbrukare, rådgivare, forskare etc. kan ta över ett befintligt konto på sociala medier för att visa upp sin verksamhet.	Det här fungerar extra bra om man kan använda ett konto med många följare som tillhör målgruppen.	Överväg följande när du väljer ett nätverk för sociala medier: <ul style="list-style-type: none"> <li>Målgruppen och deras användning av sociala medier</li> <li>Befintlig närvaro/befintliga följare på sociala medier</li> <li>Regler för att använda kontot</li> </ul>	<a href="https://www.instagram.com/tv/CA_FoOCH2eh">www.instagram.com/tv/CA_FoOCH2eh</a> <a href="https://www.instagram.com/tv/CA-q-gdn0Se">www.instagram.com/tv/CA-q-gdn0Se</a> <a href="https://www.instagram.com/tv/CA-JK1anb3x">www.instagram.com/tv/CA-JK1anb3x</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CBkRe31VWwk">www.youtube.com/watch?v=CBkRe31VWwk</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6RoDkvcWu5g">www.youtube.com/watch?v=6RoDkvcWu5g</a>
<b>HYBRIDALTERNATIV FÖR BERÄTTELSE OCH DEMONSTRATIONER</b>				
 <p>Liveanslutning till fältet med liveinteraktion</p>	Deltagare ansluter till en online-plattform där de är anslutna till en livesändning på ett fält, med live-interaktion.	Väldigt intressant och användbart om det är rätt säsong för det du vill visa upp.	Kräver mer avancerad teknisk kunskap för att garantera en stabil uppkoppling, tillräcklig kvalitet på livesändningen, möjlighet att interagera med deltagarna, samt en väl förberedd lantbrukare och en facilitator ute i fält. Tidsåtgången måste förberedas väl och hela demonstrationen bör repeteras i förväg.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=YcHUmkWhL-2Q&amp;list=PLoM2EpmMX11cVgoHOKisYIV-9I5KKqTnlq">www.youtube.com/watch?v=YcHUmkWhL-2Q&amp;list=PLoM2EpmMX11cVgoHOKisYIV-9I5KKqTnlq</a>
 <p>Live-anslutning med rundvisning</p>	Deltagare ansluter till en online-plattform där de ansluter till en livesändning med en rundvisning på en gård.	Särskilt användbart om du vill organisera en demonstration om gården som helhet snarare än en specifik del av gården.	Kräver mer avancerad teknisk kunskap för att garantera en stabil uppkoppling, tillräcklig kvalitet på livesändningen, möjlighet att interagera med deltagarna, samt en självsäker lantbrukare och en facilitator ute i fält. Tidsåtgången måste förberedas väl och hela demonstrationen bör repeteras i förväg.	
 <p>Live-intervju</p>	Direktsänd intervju med en lantbrukare, rådgivare, forskare etc. i en studio.	Begränsar de potentiella tekniska komplikationerna jämfört med en virtuell intervju.  Fysisk interaktion mellan intervjuaren och den intervjuade är möjlig.	Kräver förberedelser med den intervjuade.  Diskutera i förväg vilka frågor du ska ställa och vilka potentiella svar den intervjuade kan ge.	

Byggsten	Beskrivning	Intressant att använda till/i händelse av	Saker att överväga/nackdelar	Exempel på god praxis (webblänkar)
<b>ASSISTERAD DISKUSSION</b>				
 <p>Interaktion via chatt</p>	Använd den digitala plattformens chattfunktion för interaktion/diskussion mellan deltagarna och för att samla in frågor.	Fungerar bra för att hålla uppe interaktionen och engagemanget med deltagarna i större grupper, där talad interaktion skulle störa evenemangets rytm.	När du arbetar med en stor deltagargrupp vill du kanske moderera chattfunktionen så att relevanta diskussioner eller frågor kan föras in i de schemalagda diskussionerna.	
 <p>Virtuell frågestund med deltagarna</p>	Vissa virtuella plattformar har frågefunktioner, men frågestunder kan också modereras av en moderator, t.ex. genom att använda chatten eller funktionen för att räcka upp handen.	Ger deltagarna möjlighet att interagera med den som demonstrerar något, att ställa ytterligare frågor för att fördjupa informationen.	En moderator behövs för att avgöra vem i publiken som ska ställa frågor och för att hålla koll på tiden.	
 <p>Feedback-omröstning</p>	Omröstning för att samla in feedback, åsikter och frågor som svar på demonstrationen.	Enkelt sätt att snabbt samla in och spara feedback och frågor.	Var medveten om att vissa av deltagarna kanske inte är bekanta med hur de fungerar: sätt av tid till att förklara det innan ni sätter igång.	<a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a> <a href="http://www.sli.do">www.sli.do</a> <a href="http://kahoot.com/business/presentations">kahoot.com/business/presentations</a>
 <p>Assisterat virtuellt utbyte</p>	Använd (strukturerade) digitala anslagstavlor för en smidigare diskussion om specifika ämnen eller frågor.	Särskilt användbart för mer djupgående diskussioner och för att öka utbytet.	Kontrollera om du behöver en licens för en större deltagargrupp, kontrollera inställningarna för att se till att deltagarna enkelt kan komma åt verktyget.	<a href="http://pinup.com">pinup.com</a> <a href="http://klaxoon.com/our-products/klaxoon/brainstorm">klaxoon.com/our-products/klaxoon/brainstorm</a> <a href="http://mural.co">mural.co</a> <a href="http://miro.com">miro.com</a> <a href="http://jamboard.google.com">jamboard.google.com</a> <a href="http://coast.noaa.gov/data/digitalcoast/pdf/facilitating-virtual-meetings.pdf">coast.noaa.gov/data/digitalcoast/pdf/facilitating-virtual-meetings.pdf</a> <a href="http://www.unicef.org/knowledge-exchange/files/Webinar_production.pdf">www.unicef.org/knowledge-exchange/files/Webinar_production.pdf</a>
 <p>Virtuellt panelsamtal</p>	Bjud in en grupp experter/yrkesverksamma för att diskutera vidare kring ett ämne eller deltagarnas frågor.	Särskilt användbart om målet med demonstrationen är att informera eller utbilda.	Interaktionen med deltagarna är mer begränsad jämfört med andra metoder för att underlätta diskussion.	
 <p>Frågor som skickats in i förväg</p>	Skicka ut en enkät eller ett e-postmeddelande före evenemanget och be deltagarna att skicka in frågor, och diskutera frågorna under demonstrationen.	Om du ber deltagarna att skicka in frågor före evenemanget kan du skraddarsy det för deras behov och förbereda svar i förväg.	Lantbrukare har kanske inte tid att besvara enkäten i förväg, eller så har de inga frågor än, så förlita dig inte på att ha frågor som skickats in i förväg utan ha en reservplan.	



Byggsten	Beskrivning	Intressant att använda till/i händelse av	Saker att överväga/nackdelar	Exempel på god praxis (webblänkar)
<b>HYBRIDALTERNATIV FÖR ASSISTERAD DISKUSSION</b>				
 <p>Live-interaktion i studio</p>	Bjud in en grupp experter/yrkesverksamma till en studio för att diskutera live. Deltagarna är med online.	Intressant att se den icke-verbala interaktionen mellan experterna, vilket inte är möjligt i ett virtuellt rundabordssamtal.	Interaktionen med publiken är begränsad: se till att du sätter av tid för frågor från de andra deltagarna.	
 <p>Diskussion om frågor som förberetts i förväg</p>	Bjud in en grupp experter/yrkesverksamma för en diskussion om frågor som är förberedda i förväg. Deltagarna är med online.	Intressant att se det icke-verbala utbytet mellan experterna, vilket inte är möjligt i ett virtuellt rundabordssamtal.	Interaktionen med publiken är begränsad: se till att du sätter av tid för frågor från de andra deltagarna.	
<b>SAMMANFATTNING OCH UPPFÖLJNING</b>				
 <p>Feedback-omröstning</p>	Använd en omröstning i slutet av demonstrationen för att samla in feedback eller återkoppla till förväntningarna som uttrycktes i början av evenemanget.	Intressant att använda om du vill få omedelbar feedback på din demonstration. Att sätta av tid för feedback under själva evenemanget höjer svarsfrekvensen rejält jämfört med att skicka formulär i efterhand.	Var medveten om att vissa av deltagarna kanske inte är bekanta med hur de fungerar: sätt av tid till att förklara det innan ni sätter igång.	
 <p>Uppföljande e-post</p>	Skicka ett uppföljande e-postmeddelande till deltagarna där du tackar dem för deras medverkan, går igenom viktiga budskap igen, besvarar obesvarade frågor etc.	Särskilt viktigt att göra när du vill ha engagemang från deltagarna eller om du vill besvara obesvarade frågor.	Det är lätt att förbise uppföljningen. Skriv ner en påminnelse i ditt schema före demonstrationen.	
 <p>Länk till inspelad virtuell demo</p>	Ladda upp en inspelning av det virtuella evenemanget till en online-plattform (t.ex. YouTube) och ge en länk till deltagarna och andra intressenter.	Om du laddar upp inspelningen till en offentlig plattform kan det virtuella evenemanget nå ut bredare och få större påverkan.	Ha sekretess och samtycke med i beräkningen, särskilt när du laddar upp en inspelning till en offentlig plattform. Plattformar som YouTube tillåter också att man laddar upp "olistade" videor som bara kan ses av den som har en länk.	<a href="https://www.youtube.com/c/farmdemo">www.youtube.com/c/farmdemo</a>

## ÖVERSIKT ÖVER KOMBINATIONEN AV BYGGSTENAR SOM ANVÄNDS I NEFERTITI

Organisatörer av virtuella demonstrationer inom NEFERTITI har kombinerat byggstenarna som beskrivs på många olika sätt. Vi presenterar:

### Virtuella demonstrationer




Förinspelad video      Webbseminarium      Interaktion via chatt



Virtuell presentation      Berättelser av lantbrukare      Virtuell frågestund med deltagarna




Förinspelad video      Presentationer av resultat      Assisterat virtuellt utbyte      Expert-åsikt      Assisterat virtuellt utbyte



Virtuell presentation      Feedback på data av deltagarna      Assisterat virtuellt utbyte




Presentation av lantbrukare      Assisterade virtuella diskussioner      Feedback-omröstning



Virtuell presentation      Frågestund via chatt      Virtuell rådgivare hjälpt av brainstorming




Virtuell presentation      Virtuell intervju      Assisterade virtuella diskussioner



Enkät före evenemanget      Virtuell presentation      Frågor i chatten      Virtuell diskussion





Frågor som skickats in i förväg      Virtuell presentation      Virtuell rundvisning      Frågor i chatten      Virtuell diskussion mellan talare



Presentation av inbjudna gäster      Frågor i chatten      Virtuellt panelsamtal

**Hybridformer av demonstrationer,  
med både live-inslag och virtuella element**

 Förinspelad video	 Live-interaktion i studio	 Assisterat virtuellt utbyte	
 Virtuell presentation	 Live-anslutning till fältet med live-interaktion	 Experters erfarenheter	 Virtuell frågestund med deltagarna
 Förinspelad video	 Live-intervju	 Virtuell frågestund med deltagarna	 Feedback-omröstning
 Live-anslutning med rundvisning	 Experters erfarenheter	 Assisterat virtuellt utbyte	
 Live-anslutning med rundvisning	 Experters erfarenheter	 Diskussion om frågor som förberetts i förväg	





### NEFERTITI-PARTNERS



Detta projekt har mottagit finansiering av Europeiska unionens forsknings- och innovationsprogram Horisont 2020 enligt bidragsavtal N°772705.

FLER VERKTYG PÅ

[trainingkit.farmdemo.eu](https://trainingkit.farmdemo.eu)