

Приручник за организацију онлајн догађаја



Рада Тадић Ивона Цветковски Лука Јовановић
Дијана Новаковић Лазар Гложански Јован Павловић
Лазар Вукосављевић

О ПРОЈЕКТУ

#ОкупиХосТим је један од победничких пројеката тима на конкурс за ученике и наставнике основних и средњих школа замишљен као приручник који обухвата смернице и препоруке за организацију онлајн догађаја. Садржаји у приручнику су настали на основу практичног искуства ученика чланова пројектног тима у припреми и реализацији једног таквог догађаја. Приручник представља отворени образовни ресурс пројектног тима Гимназије „Јосиф Панчић“, који омогућава ученицима, наставницима и свим заинтересованим да лакше препреме и реализују догађај на даљину.

КАКО ОРГАНИЗОВАТИ КВАЛИТЕТАН ОНЛАЈН ДОГАЂАЈ?

У неубичајеним околностима које су настале као резултат пандемије Корона вируса (КОВИД-19), веома брзо је дошло до негативних последица у реализацији пројеката, као и различитих активности унутар школе (приредбе, отворена врата, трибине, дебате, семинари...) који су подразумевали креирање офлајн догађаја. Догађаји су се најчешће одлагали, а потом и отказивали. То је довело у ризик циљеве пројеката и наведених догађаја па је стога било потребно наћи начин да се упркос околностима ипак реализују, без компромиса када је квалитет у питању.

У оваквим и сличним ситуацијама, важно је реаговати агилно, креативно и бити отворен за нове опције и решења. Држећи се оваквог приступа ситуацији, унутар овог приручника приказаћемо предлоге корисних решења за организацију квалитетног онлајн догађаја која су настала на основу практичног искуства.

Због новонастале ситуације често се пореде офлајн догађаји са онлајн догађајима. Поставља се питање које су предности и мане једног и другог.

На самом почетку можемо објективним аргументима представити предности онлајн догађаја у односу на догађаје који се организују уживо, који су већини познат и сигуран терен као и начин да се успешно организују конференције, радионице, састанци. Једна од највећих предности је доступност учесницима без обзира на географску удаљеност. Са друге стране сасвим су јасне и предности догађаја уживо, као један од најбитнијих су свакако умрежавање и склапање нових познанстава, што је код онлајн догађаја теже остварљиво јер не постоје директне разговорне интеракције. Самим тим изостаје осећај блискости, динамичности, окупљености око исте теме и интересовања па се често поставља питање да ли је и како могуће организовати квалитетан онлајн догађај. Процес организације онлајн догађаја је комплексан посао посебно када је реч о организацији догађаја унутар школског контекста где је потребно мотивисати ученике за учешће и подстаћи њихову пажњу. Код оваквих догађаја реч је о специфичној циљној групи којој је неопходно укључити савремене медије као и посебне онлајн алате да би се испунио циљ догађаја и омогућило њихово активно учешће.

Како би дошло до успешне реализације догађаја потребно је да се остваре одређени услови, пре свега организационе природе и техничких услова, а најбитније је унапред испланирати кључне фазе и кораке.

Једна од многобројних дефиниција догађаја каже да је то дешавање које се одвија у одређено време и на одређеном месту и као такав представља специјални сет околности. Без обзира да ли је реч о догађају уживо или онлајн дешавању, увек се састоји од неколико најважнијих фаза: планирање, организација и анализа догађаја. Догађаји се дешавају са одређеном намером, имају одређени циљ и посебан значај за организатора. Могу се посматрати кроз призму организатора догађаја и кроз призму посетилаца.

Много фактора утиче на успех у њиховом организовању, иако се не могу предвидети све ситуације, посебно код онлајн догађаја, може се и мора увек добро планирати.

Планирање

простор, техничка опрема, платформе, припрема садржаја, улоге и одговорности

Организација

хостови, модератор, онлајн алате

Анализа

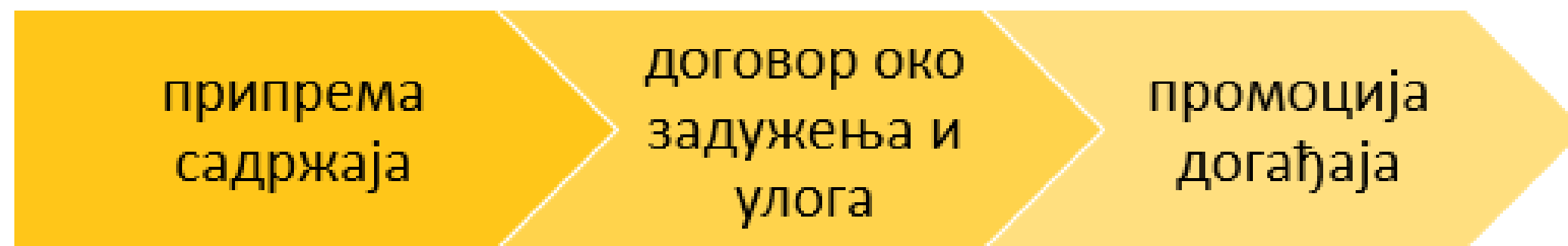
Након реализованог онлајн догађаја организациони тим треба да направи анализу на основу унапред одређених критеријума.

КАКО ОРГАНИЗОВАТИ КВАЛИТЕТАН ОНЛАЈН ДОГАЂАЈ?



ПЛАНИРАЊЕ

Много фактора утиче на успех при организовању догађаја, иако се не могу предвидети све ситуације, посебно код онлајн дешавања, може се и мора увек добро планирати. У оквиру ове фазе постоје одређени кораци и активности које треба следити да би се догађај што успешније реализовао.



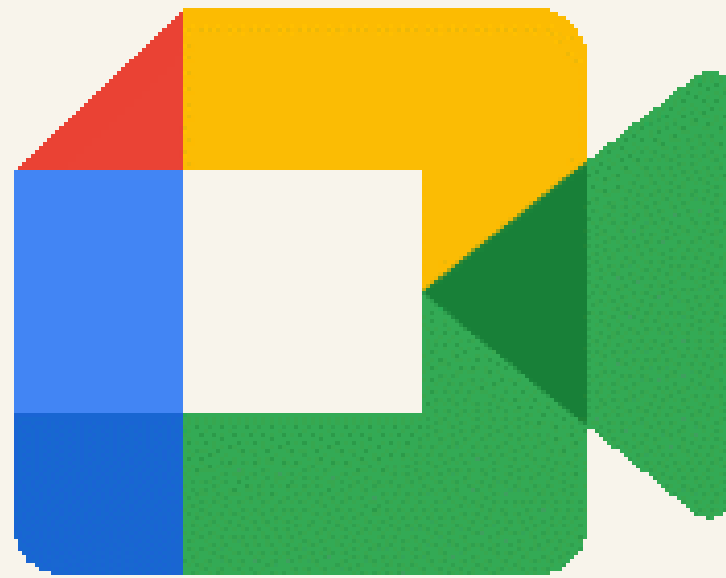
Пре саме реализације догађаја у зависности од броја људи који су укључени у организацију потребно је размислити о простору који ће бити најподобнији за несметану сарадњу међу организаторима. Битно је да сви чланови организације буду добро упознати са простором, да тај простор буде комфоран, инспиративан и прилагођен комуникацији без микрофоније. Приликом планирања организације догађаја треба узети у обзир, у зависности од ситуације, да се може десити да организатори не могу бити физички заједно у истој просторији. У таквим околностима саветује се креирање посебне чет групе за комуникацију организатора.

Оно без чега се онлајн догађај не може реализовати је техничка опрема. Важно је унапред испланирати број потребних компјутера, микрофона, камера и слушалица, а пре свега бити сигуран да је интернет конекција стабилна без које је реализација онлајн догађаја немогућа. Како би се утврдила исправност опреме и јачина интернет конекције, јако је битно да организатори у самој фази планирања испробају сву наведену опрему, упознају се са могућим техничким потешкоћама и отклоне уочене неправилности.

Избор квалитетне платформе за онлајн догађаје би значио да је неопходно пронаћи стабилну платформу која одговара потребама нашег онлајн догађаја чија је техничка подршка флексибилна и спремна да брзо одреагује услед било каквих сметњи на платформи током самог преношења догађаја онлајн путем. Ситуација изазвана Корона вирусом довела је до експанзије различитих платформи које су нам постале доступне и у бесплатним верзијама. Како то представља позитивну страну за организаторе, истовремено их ставља пред огроман изазов на који начин изабрати одговарајућу и најподобнију платформу за њихове потребе. Аспекти платформе коју бисмо при избору требали да узмемо у обзир су комплексност процеса регистрације и пријаве, компатабилност платформе са различитим уређајима, стабилност стрима за учеснике, дужина онлајн догађаја, као и укупан број предавача и учесника које платформа може да подржи. Поред техничких карактеристика на избор платформе треба да утиче и то какво претходно искуство имају организатори.



Најшире коришћена платформа, популарна, пре свега због економичности, али и флексибилности као и кратком времену потребном за њену имплементацију. Препоручена за организацију састанака, семинара, конференција уз могућност подела учесника у групе. Платформа подржава одржавање мањих, као и већих виртуелних састанака и догађаја до 100 учесника бесплатне верзије, ова платформа нуди могућност симултаног превода на један од девет тренутно подржаних језика уз плаћену верзију.



Гугл свима омогућава видео конференције предвиђене за састанке, догађаје, школске часове... Свака особа која има Гугл налог сад може да направи онлајн састанак са до 100 учесника и проведе до 60 минута на састанку путем алата Гугл мит. Предузећа, школе и друге организације могу да користе напредне функције, укључујући састанке са до 250 интерних и спољних учесника и стримовање уживо за до 100.000 гледалаца на домену.



Мајкрософт тимс је Мајкрософтова платоформа намењена раду са ученицима. Омогућује удаљено извођење наставе путем интернета кроз групни видео позив у којем наставник може са студентима да дели и садржај свог екрана, као и да снима читав ток часа и учини га доступним свим ученицима из одговарајуће групе.



hopin

Хопин је прва свеобухватна платформа за онлајн догађаје уживо на којој полазници могу да уче, комуницирају и повезују са људима из било ког дела света. Хопин догађаји су познати по својим потпуним конференцијским могућностима: фазе, умрежавање, пробијање (округли столови), спонзори, улазнице и аналитика. Све је на мрежи - сви могу бесплатно присуствовати планети.

Следећи корак у оквиру фазе планирања је припрема садржаја за који можемо рећи да претходи свим корацима. Садржај догађаја мора бити врхунски квалитетан и занимљив како би успели да задржимо посетиоце током целог догађаја јер је много лакше напустити једним кликом онлајн дешавање него што је случај код догађаја уживо када треба напустити конференцијску салу. Кључно је да на релевантне и квалитетне теме одговарају вешти говорници и стручњаци из области у којој се догађај организује. Уколико је циљ догађаја да привуче што више полазника и освети их у одређеној теми или проблему препоручује се укључивање у програм истакнутих познатих чланова јавности који би потом својом популарношћу привукли већи број циљне групе подстичући их да се пријаве и похађају онлајн догађај. Јако је важно укључивање интерактивних садржаја током самог догађаја да би се одржала пажња чинећи посетиоце и активним учесницима. Како бисмо учесницима обезбедили што пријатнију атмосферу потребно је да кроз различите механизме анимације надокнадимо недостатак осећаја заједништва који је карактеристичан за дешавање уживо, стога се при планирању садржаја требају планирати активности које подстичу онлајн умрежавање између учесника. Приликом креирања садржаја битно је усагласити садржај са агендом догађаја која представља распоред онлајн догађаја и обично се доставља учесницима пред почетак догађаја.

Било да се ради о догађају уживо или онлајн, битно је да организатори међу собом имају јасно подељене улоге и одговорности. Колико год да је учесника укључено у организацију кључне су улоге хоста и модератора. Хост је особа која организује сам позив и која руководи техничким делом разговора (ко у ком моменту поставља питања, ко одговара и на који начин се све то ради). Свако питање које учесници поставе преко чета хост има могућност да контролише и да одобри. Модератор је особа која виртуелно организује говорнике и учеснике најављујући их. Ова улога се не разликује много од конференција уживо које имају водитеље.

Након припреме садржаја и агенде догађаја важно је планирати одговарајући период промоције догађаја на онлајн каналима и медијима, који ће обезбедити циљној групи све информације о догађају (време трајања, начин пријаве, теме, ко су предавачи и говорници). Уколико планска најавна онлајн дешавања изостане врло је вероватно да ћемо се суочити са слабом посећеношћу догађаја упркос томе што је сам садржај који нудимо квалитетан. Оптималан период трајања промоције који може обезбедити очекиване резултате јесте три недеље до месец дана. Промоције догађаја се могу реализовати путем друштвених мрежа, онлајн медија и најавног плаката.

ОРГАНИЗАЦИЈА

Друга фаза у процесу организације догађаја потпуно се ослања на претходну фазу и њене пажљиво испраћене кораке. Успешност тока самог догађаја у великој мери зависи од посвећеног планирања, наравно увек се могу десити непредвиђене околности посебно код догађаја који се организује онлајн па треба бити спреман, флексибилан и адекватно реаговати. Све наведено зависи и од организације унутар тима и поштовања унапред испланираних улога.

Непосредно пре саме организације догађаја потребно је проверити да ли је линк за приступ догађају и платформи достављен свим учесницима. Хостови имају велику улогу на самом почетку када учесници приступају догађају, њихов контакт би требало да буде на располагању тако што ће бити послат заједно са линком за приступ.

Уколико неко од учесника има потешкоће са приступом линку задатак хостова је да помогне учесницима и у најкраћем року реши техничке и друге проблеме. Осим за учеснике, улога хоста је битна и за модераторе, предаваче и остале колеге у организационом тиму. Хост може да користи опцију коју има већина платформи „mute“ – да сви учесници, када није у току дискусија, буду утишани како би се неометано пратило обраћање предавача. Поред тога, постоји и опција „recording“ која омогућава снимање целокупног догађаја, што је корисно организаторима за анализу и евалуацију догађаја, а учесницима као користан материјал који им може користити убудуће. Улога хоста регулише и комуникацију путем чета као и праћење ко од учесника се јавља за реч током дискусије. Уколико је реч о групном раду хост, код платформи које располажу том опцијом, омогућава техничку поделу на групе и приступ учесницима групама за дискусију.

Друга подједнако битна улога је улога модератора који преузима контролу и одговорност током трајања догађаја. Његов главни задатак је да успостави интеракцију тако што ствара атмосферу у којој може свако да учествује, али и да се зна редослед којим ће тећи догађај. Битно је да је још у фази планирања упознат са агендом које ће се придржавати, самим тим ће се потрудити да регулише време трајања и редоследа предавања, као временско трајање пауза и дискусија. Он уводи говорнике, помаже им да се ослободе треме и надокнађује недостатак социјалне дистанце.

Модератор је и вођа дискусије, може да пита и одговара чинећи да расправе буду смислене. Уколико сам догађај предвиђа рад у групама, модератор је особа која упућује људе на групе и пружа детаљне инструкције. Својим ангажовањем потпомаже умрежавање учесника и наводи људе да заиста слушају и разговарају једни са другима. Модератор мора бити флексибилан и да добро разуме циљ догађаја јер ће му то омогућити да чине ситне измене и одступања по потреби (нпр. када је неко од предавача спречен да учествује на догађају или приликом неочекиваних техничких проблема, слабије интернет конекције).

Као што је важно изабрати одговарајуће платформе за онлајн догађај, подједнако је битно познавати онлајн алате чијим коришћењем током догађаја се повећава интеракција и пажња учесника.



Google Forms

Гугл упитник саставни је део Гугл диска, а служи за израду онлајн анкета, упитника или квизова. Да би се креирао Гугл упитник потребно је имати регистрован Гугл налог. Бесплатан је и омогућава креирање неограничене количине форми (док не попуните капацитет свог Гугл диска) и омогућава преглед и статистичку анализу одговора. Овај алат пружа варијанте различитих одговора на питања: текстуални одломак, више избора, штиклирање, падајући мени, скала, мрежа... Уз питања у упитнику могуће је додати и заглавље, слику и видео. У честој је употреби због једноставне израде, прикупљање одговора у форме и табеле, могућности упоређивања одговора након завршеног попуњавања. Може се користити за интеракцију учесника током онлајн догађаја, али и за активност евалуације након догађаја.



Сократив је бесплатан алат који можемо користити са било ког уређаја који има интернет везу. Можемо да бирамо и креирамо неколико врста активности квизови брзих и кратких питања. При изради квиза могу се укључити питања вишеструки избор, кратак одговор или мешавина оба. Постоје две могућности за покретање квиза: да учесници уз помоћ кода уђу у виртуелну собу и раде квиз својим ритмом или да организатор активности покреће квиз. Предност овог алата је то што се израђен квиз може преузети у ПДФ-у и штампати. Током онлајн догађаја може се користити да се подстакне интеракција међу учесницима.

.



Падлет је апликација за креирање онлајн дигиталне табле коју можете користити за приказ информација за било коју тему. Могу се додавати слике, линкови, видео записи и још много тога. Поставке омогућавају да зид буде потпуно отворен за јавне уносе, потпуно приватан или ограничен од стране онога ко га креира. Бесплатан налог омогућава креирање три падлета. Ова алатка и на вебу, али и бесплатно као андроид апликација. На онлајн догађају падлет се може користити за прикупљање идеја учесника током дискусије као и за упознавање учесника на самом почетку догађаја. Сличне алатке Падлету су Миро и Лино.



Ментиметар је дигитални алат који кориснику омогућава постављање питања и прикупљање повратних информација за време презентације. Учесници своје одговоре уносе преко мобилних уређаја и све што је потребно за приступ је код или линк. Алат је доступан у најновијим верзијама интернет прегледача. За израду садржаја у алату потребно је направити налог, али то није потребно за одговарање на питања. Алат омогућава бесплатну и плаћену верзију, а регистровати се може уносом имејл адресе или повезивањем са постојећим Гугл или Фејзбук налогом. Питања која су доступна за додавања у презентације на Ментиметру су питања са вишеструким одговорима, одабир слике, облак речи, отворен тип одговора, 2Д матрице и квиз. Број питања зависи да ли је плаћена верзија или не. Алат омогућује приказивање резултата у стварном времену. Корисник има могућност одабира начина приказа резултата у облику графикана: пита, ступци или торте. У току онлајн догађаја погодан је за дискусију и евалуацију.



Кахут је интерактивни дигитални алат намењен за израду квизова, дискусија и упитника. Важно је нагласити како алат интензивно користи елементе учења игром у стварном времену. Приликом коришћења овог алата користи се систем бодовања који се темељи на бодовима добијеним за тачан одговор и временом унутар којег се даје тачан одговор. Коришћење алата се препоручује преко прегледача Гугл хром и Мозиле. За учествовање у квизовима, упитницима и дидскусијама учесници не морају креирати налоге, потребно је у прегледач унети адресу www.Kahoot.it и унети пин који добијају од организатора догађаја. Предност овог алата за коришћење у онлајн догађајима је то што је једноставан и интуитиван, користи елементе игре за бољу мотивацију и подстиче такмичарски дух што повећава пажњу учесницима.

АНАЛИЗА

Након реализованог онлајн догађаја организациони тим треба да направи анализу на основу унапред одређених критеријума. Квалитетна и реална анализа и евалуација послужиће приликом наредних организација како за откривање пропуста тако и за задржавање оног успешног током реализације догађаја. Добро је још у фази планирања припремити упитнике за евалуацију од стране различитих актера (предавача и учесника) као и упитнике за самоевалуацију унутар организационог тима. Упитник за евалуацију се може направити и преко неких од наведених алата (Гугл упутника или Ментиметар). Препоручује се да линк ка упитнику за евалуацију проследи пред сам крај догађаја и да се претходно агендом за то предвиди време. Упитник се може послати и накнадно мејлом по завршетку догађаја и подсетити учеснике да попуне. Питања морају бити свеобухватна како бисмо добили повратне информације о свим аспектима догађаја (о модераторима, техничким условима, квалитетном садржау презентације, испоштованости агенде...).

Подједнако је важно да имамо повратне информације и из угла предавача о њиховим потешкоћама уколико их је било, као и моментима које су окарактерисали као позитивне. По прикупљеним информацијама још један задатак организационог тима је да их селекује и на заједничком састанку детаљно анализира. Битно је упоредити резултате евалуације са резултатима самоевалуације што доприноси квалитетној атмосфери унутар тима.

Пандемија нас је научила да све време пратимо и анализирамо ситуацију, брзо реагујемо и прилагођавамо се и будемо отоврени за нова решења. Имајући то у виду, већ је извесно да онлајн догађаји неће нестати него да ће наставити да се развијају и трансформишу. Већ сада постаје уобичајено да имамо и хибридне догађаје где се уживо догађај, сниман у студију, стримује за учеснике који су онлајн. Овај концепт ће се сигурно даље развијати у правцу веће интеграције ова два начина. На основу практичног искуства једног хибридног догађаја у оквиру овог пројекта нудимо приручник са саветима и предлозима у нади да ће као отворени образовни ресурс користити вашим будућим организационим активностима.



Израда овог приручника је остварена кроз пројекат
#ОкупиХосТим ученика Гимназије "Јосиф Панчић" .

