

AMISSTARTTI



SISÄLTÖ:

Amisstartti johdantoa

1. Tutustumispäiväideoita
2. Erilaisia toiminnallisia tutustumispelejä (tulosta valmis materiaali)
3. Valokuvasuunnistus kampusalueen keskeisiin tiloihin
4. Laukkumysteeri/pakohuone
5. Olympialaispisteitä
6. Amisvarttivideot taukoliikuntahetkiin

Muuta toimintaa ryhmäsi tueksi

Amisstartti

Amisstartilla tavoitellaan hyvää alkua amis – opintoihin

Tästä diasarjasta löydät vinkkejä Amisstartin toteuttamiseen aina retkikohteista tutustumisbingoon ja paikkoja opettavaan valokuvasuunnistukseen.

Vinkkejä saa käyttää tai olla käyttämättä :)

Voit toteuttaa toimintoja itse omalla toimialallasi tai pyytää mukaan avuksi ja seuraksi hanketyöntekijöistä. Heistä jokainen voi tulla kanssasi toteuttamaan toimintaa/kuskaamaan tarvittaessa

Pyydä ajoissa esim. sähköpostitse.

katrin.bjorklund@kpedu.fi;

tuija.carlsson@kpedu.fi;

maarika.pispanen@kpedu.fi;

janika.kupila@kpedu.fi

Huomaathan, että opiskelija voi saada tästä kokonaisuudesta osaamispisteitä.

AMISSTARTTI

On tosi tärkeää, että aloittavien ryhmien opiskelijat oppivat tuntemaan vastuuhjaajan, ryhmän muut jäsenet, kiinnittymään oppilaitokseen ja omaan alaan.

Ryhmäytyminen ei ole vain yksittäinen tilaisuus, vaan jatkuva prosessi ja kostuu arkisista yhdessä tekemisistä.

Se koostuu mm. siitä, että

Opitaan yhdessä tuntemaan oppilaitos ja oma ala:

- kierrokset oppilaitoksessa
- kasvot tutuksi tilaisuus
- mistä saa tukea [Tukea 2023 x](#) lisätään elokuussa päivitetty versio tähän
- ruokailu yhdessä ensimmäisinä päivänä (suositellaan)
- opiskelijan oppaan ja järjestyssääntöjen läpikäynti lisätään elokuussa päivitettyt versiot tähän
- työvaatteiden tilaus
- mahdollisesti vierailu oman alan työpaikassa
- oman alan opintoihin, työturvallisuuteen perehtyminen. [Powerpoint-esitys](#), jota saa muokata omaan toimintaan sopivaksi. Perehdytykseen liittyvä [tehtävämoniste](#) opiskelijalle jaettavaksi.
- Turvallisuuteen liittyä myös [Sisälle suojauminen oppilaitoksessa FIN](#) tekstitys
- [Poistuminen oppilaitoksesta FIN](#) tekstitys



OPITAAN TUNTEMAAN OMAN RYHMÄN JÄSENET

- käyää kahvilla yhdessä
- laatikaa yhdessä ryhmän säännöt
- käyää paistamassa vaikka makkaraa tai jotain yhdessä ulkoilua.
- osallistukaa Kampushallissa 6.9 kello 9-15 Harrastusten esittelyyn (ammattikampuksen opiskelijat)
- osallistukaa 3.10 Kampushallissa Hyvinvointimessuihin.
- osallistukaa 31.10.2023 Centrian toteuttamiin Hyvinvointipajoihin. (ammattikampuksen opiskelijat)
- osallistukaa johonkin valmiiseen pakettiin mitä hanketyöntekijät tarjoaa
- tulostakaa tutustumismateriaalia (valmista!) seuraavilta sivuilta. Toteutusavuksi voi pyytää hanketyöntekijää :)
- lisäksi voit pyytää pitkin vuotta hanketyöntekijöiltä lisäresurssia erilaisiin vuorovaikutuksen, oppimisen ja hyvinvoinnin ohjaustilanteisiin.

MAHDOLLISUUS SAADA TÄSTÄ STARTISTA OPINTOKOKONAISUUS

- Amisstarttiin osallistumalla opiskelija hankkii osaamista [Työelämässä toiminen, valinnainen 3 osp - opintojakson](#) tavoitteisiin 1 osp:n verran. Kokonaisuus koostuu kaikesta siitä mitä opintojen alussa teette ryhmän kanssa, jotta opitte tuntemaan toisenne, oppilaitoksen, sen tavat ja säännöt. Lisäksi voit hyödyntää hanketyöntekijöiden pitämiä pajoja oppimaan oppimisen taitoihin, hyvinvointiin ja vuorovaikutusosaamiseen liittyen.
- Lopun osaamisen opiskelija voi hankkia työskentelemällä työpaikalla (oppilaitoksessa) työyhteisön jäsenenä ja tunnistamalla roolinsa sekä selvittämällä alan työtehtäviä kansallisilla ja kansainvälisillä työmarkkinoilla. Vastuuohjaaja arvioi opintojakson.
- Osaaminen osoitetaan kirjallisesti tai suullisesti:
 - Käyttämällä tietoa oman ja työyhteisön hyvinvoinnin edistämiseksi. (Amistartista tämä 1 osp.)
 - Tutustumalla alansa työpaikkoihin kansallisilla ja kansainvälisillä työmarkkinoilla ja etsimällä itselleen soveltuvia työpaikkoja.
 - Arvioimalla työpaikan toimintakulttuuria ja esittämällä kehittämisideoita.



1. TUTUSTUMISPÄIVÄ

Vie ryhmäsi jonnekin yhdessä, esim.

- Tutustumaan jonnekin oman alan yritykseen (Halpa-Halli, Boliden, jne.)
- Istumaan ja puuhaamaan yhdessä: nuotiolle, puistoon, skeittiparkkiin, kalastamaan, melomaan, Laajalahteen, Leikkarille, frisbee -golfaamaan, toimintapuistoon (Torkinmäki), Roska-Rukalle, jne.

Tähän päivään voit yhdistää kohdan 2 tutustumispelejä tai "olympialaispisteitä" (kohta 5)



2. ERILLAISTA STARTTITOIMINTAA

Valitse seuraavista mieleistäsi toimintaa ja tulosta!

Seuraaviin dioihin on koottu mukavia ja toiminnallisia tutustumispelejä. Lue lyhyt ohje ja tulosta haluamasi pelit opiskelijoillesi.

- A. "Kuka meistä?" -peli
- B. Bingo
- C. Tutustus speed dating
- D. Kumman valitset –jana
- E. Ryhmän yhteiset pelisäännöt
- F. Palapelikilpailu

A. "KUKA MEISTÄ"-PELI

Kuka meistä
kuorsaa
unissaan?

"Kuka meistä" -peli voidaan toteuttaa missä vain, niin luokassa kuin vaikkapa nuotion ääressä. Paikalla ei ole väliä, kunhan jokainen osallistuja näkee toisensa.

Pelin vetäjä esittää "Kuka meistä"-kysymyksen (tulosta kysymykset linkistä), jolloin jokainen, johon väite sopii, nostaa esim. kätensä (tai vilkuttaa, tai hakee kiposta karkin (mitä pienempiä, sen parempi, jotta niitä on paljon ja jokainen voi hakea useaan kertaan... Karkin hakeminen motivoi osallistumaan) jne.

Tulosta kysymykset [tästä](#)

B. BINGO!



- Tulosta jokaiselle opiskelijalle (ja itsellesi) valmis bingopohja, jossa on erilaisia väitteitä.
- Tarkoituksena on kysyä eri henkilöiltä bingopohjan kysymyksiä ja merkitä bingopohjaan sen henkilön nimi, johon väite sopii (samalta henkilöltä ei kysytä kahta kertaa peräkkäin).
- Kun bingopohjaan saadaan viisi nimeä pystyyn, vaakaan tai viistoon, pelaaja saa huutaa BINGO!
- Peliä voidaan halutessa jatkaa tuplabingoon saakka (tai tietyn aikaa)
- Lopuksi voidaan käydä ruutu ruudulta läpi, mikä väite sopii kuhunkin pelaajaan.
- Tulosta bingo [tästä](#)

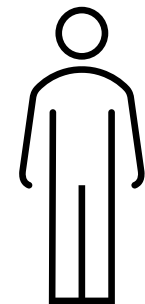
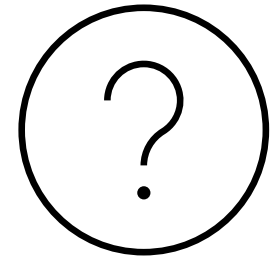
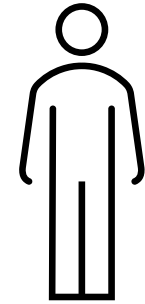
C. SPEED DATING

- Istutaan kahdessa rivissä parettain kasvotusten
- Annetaan 30s. keskustella (ajastin vaikka puhelimesta)
- Kun ovat keskustelleet 30s. siirytään yksi paikka vasemmalle, jos istuu rivin päädyssä siirtyy toisen rivin alkuun.
- Esimerkki kysymyksiä joita voidaan laittaa opiskelijoille näkyviin:
 - Mistä olet kotoisin?
 - Mitä teet vapaa-ajalla?
 - Minkälainen mopo sinulla on?
 - Onko sinulla harrastuksia?
 - Onko kokemusta tästä alasta?
 - Miksi valitsit tämän alan?

D. "KUMMAN VALITSET"-JANA

- Tilaan kuvitellaan pitkä jana (tai vastakkaisten seinien välinen tila), jonka ääripäät edustavat eri asioita.
- Vetäjä esittää kaksi eri asiaa (kuten "kahvi vai mehu"), jotka edustavat janan eri päätyjä/eri seiniä. Opiskelijat kulkevat siihen päätyyn, kumman he valitsevat mieluummin. Myös keskelle voi jäädä, jos molemmat vaihtoehdot ovat tasavertaisia.

Vaihtoehtoja voit tulostaa [tästä](#)



E. RYHMÄN YHTEISET SÄÄNNÖT

- Jaa ryhmä pienempiin ryhmiin jossa saavat A4 kirjoittaa sen ryhmän mielestä tärkeät pelisäännöt koko ryhmälle
- Tukikysymykset jotka voit antaa opiskelijoille:
 - Mitä meidän pitäisi tehdä jotta kaikki viihtyisi meidän ryhmässä?
 - Mitä on tärkeää meille, jotta viihdymme oppilaitoksessa?
 - Millaiset asiat tukevat oppimistani?
- Kootaan kaikkien pienryhmien ajatukset ja valitaan yhdessä koko ryhmän säännöt.

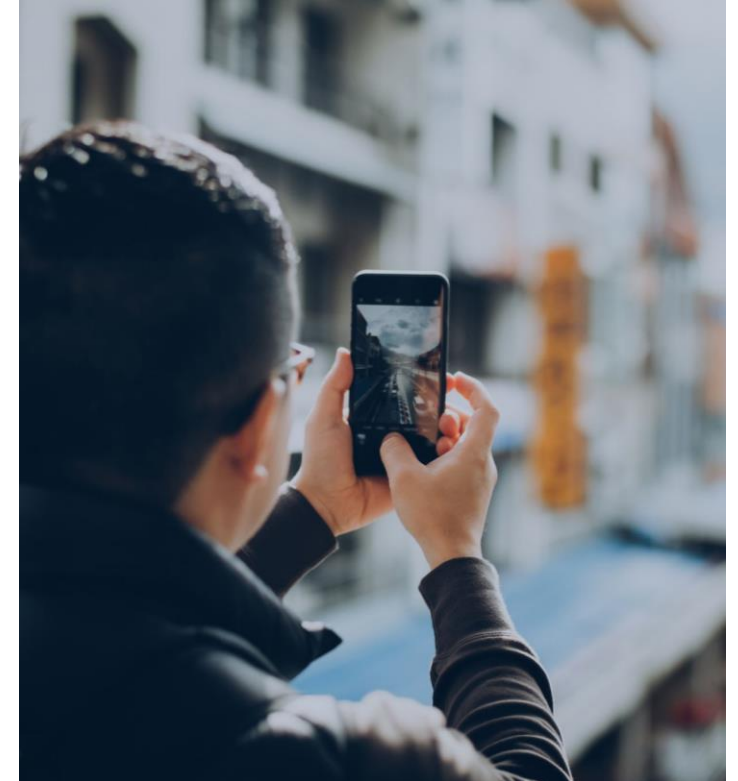
F. PALAPELIKILPAILU

- Jaa ryhmä pienryhmiin noin 4-5 opiskelijaa/ryhmä
- Tulosta [täältä](#) löytyvät kuvat ja leikkaa niitä sopivan määrän paloiksi
- Nopeinten kuvansa koonnut ryhmä voittaa
- Jos haluat tehdä kilpailusta pidemmän, tulosta jokaiselle ryhmälle erilaiset kuvat/pari eri kuvaa ja kierrätä kuvat kaikissa ryhmissä



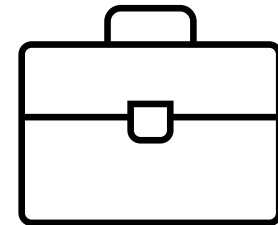
3. VALOKUVASUUNNISTUS

- Tutustuta opiskelijat pienryhmissä kampusalueeseen toiminnallisesti!
- **Ennen tätä valokuvasuunnistusta, opiskelijat kannattaa tutustuttaa tiloihin esimerkiksi yhteisen kävelyn kautta. Suunnistuksen avulla kerrataan pienryhmissä se, osataanko asioita löytää omatoimisesti ja kaverin avulla.**
- Ohje:
- Liitteestä löydät opiskelijalle keskeisiä kampusalueen tiloja ja paikkoja valokuvina.
- Jaa opiskelijat 3-5 hlö:n ryhmiin.
- Pyydä yhtä ryhmäläistä ottamaan valokuva kustakin liitteen kuvasta (tai vastaavasti kopioi joka ryhmälle liitteen kuvat)
- Opiskelijat lähtevät ryhmissä valokuvaamaan vastaavat paikat. Riittää, että yksi kuvaa, mutta jokaisessa kuvassa tulee näkyä jokin ryhmän valitsema omaan alaan liittyvä "tunnus" (esim. alaan sopiva väline, kuten mitta, pikkuauto, kampa tmv.).
- Nopein ryhmä tietenkin on voittajien voittaja, mutta kaikki, jotka löytävät kaikki kohteet, voisivat saada jonkin palkinnon.
- Sovitaan, että aikaa on tietty aika (esim. 30 min?) ja sitten viimeistään tulee tulla open luo näyttämään löydökset. Linkki suunnistuskuviin tulee tähän myöhemmin.



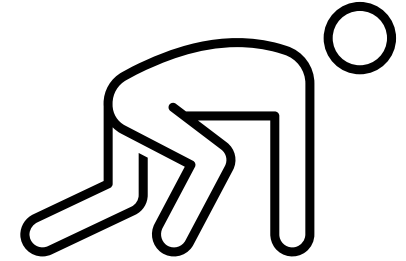
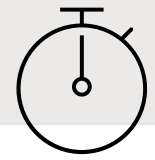
4. LAUKKUMYTEERI/PAKOHUONE

- Laukkumysteerissä ratkotaan kadonneen passin arvoitusta 4-5 hlö:n ryhmissä (kolme ryhmää pystyy työskennellä yhtäaikaisesti)
- Ideana on, että jokaisessa laukussa (joita yhteensä kahdeksan) on pieni tehtävä, jonka ratkaistuaan ryhmä saa koodin, millä seuraava laukku aukeaa... Tehtävät painottavat erilaisia taitoja ja niistä tulee selviytyä ryhmänä.
- Kun kaikkien (8) laukun koodi on selvinnyt, viimeisestä laukusta löytyy kadonnut passi
- Nopein ryhmä voittakoon pelin!
- Laukkumysteeri on helppo toteuttaa missä vain. Avuksi saat Maarikan, Katrinin tai Tuijan.
- Yleensä laukkumysteerin selvittämiseen menee aikaa n. 15-25 minuuttia/ryhmä (4-5hlö:ä). Yhtäkaa voi työskennellä kolme ryhmää (n. 15 hlö:ä).



5. OLYMPIALAISET

- Järjestä hupaisat "Amis-olympialaiset", joissa eri lajeissa kisataan pienissä (4-6 hlö:ä) ryhmissä. Mikäli ryhmät ovat erisuuruiset, ryhmä, jossa on muita vähemmän kisaajia, sopii, kuka tekee pisteen tehtävän kaksi kertaa, mikäli se on tarpeen (tekijä vaihtuu vuorotellen).
- Olympialaispisteet voidaan tehdä kiertopisteinä.
- Esimerkkipisteet (6 kpl) löytyvät [tästä](#)
- Esimerkkien lisäksi suositeltavaa on keksiä omaan toimialaan liittyviä pisteitä, kuten esim. "renkaanpyöritys", jolloin esim. 5 min aikana katsotaan, montako kertaa rengasta ehditään pyörittää tiettyä rataa pitkin vuorotellen (rengasviesti)

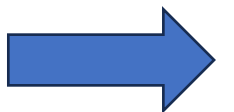


LIKETTÄ TAUOLLE JA YHTEISÖLLISYYTTÄ

- Liikkumisen salliminen osana oppituntia
- Testatkaa erilaisia työasentoja.
- Erilaisten työskentelytapojen salliminen tutkintoalat huomioiden: seisomapöydät, tasapainolaudat, jumppapallot tuoleina jne.
- Uuden ideoiminen: miten liikkumista voi hyödyntää opetuksessa?
- Esimerkiksi oppitunti ulkona, ryhmätöitä seisten tai kävelykokouksina, t suorituksia osana opetusta.
- Liikkumisen merkityksen esille tuominen osana työkykytaitoja ja amm ammattitaitoa. Ammattialojen ideapankki: <https://liikkuvaamis.fi/ideat/#ammattialojenideapankki>
- Toiminnalliset opetusmenetelmät: Smart moves -sivuston toiminnalliset opetusmenetelmät tuovat oppilaitoksiin aktiivisuutta. Niiden tavoitteena aktivoida osallistujaa oppimistilanteessa ja lisätä yhteisöllisyyttä. <https://smartmoves.fi/taukoliikunta/taukoliikuntavideot/>
- Lisäksi Saku ry:n toimintaa opiskelijoille [Saku](#) (pptx)



**MYÖHEMMIN VOIT TILATA
MUITA KOKONAISUUKSIA**



6. TOIMINNALLISIA OPPITUNTEJA OPPIMISEN, VUOROVAIKUTSOSAAMISEN JA HYVINVOINNIN TUEKSI

Oppitunti voidaan toteuttaa sopivassa kohden lukuvuotta (syys/kevät - miten parhaaksi koet)

Tilaa hanketyöntekijä pitämään tuokio jostain seuraavien diojen aihepiieristä pohdi, mikä aihe palvelee ryhmääsi (tai useampaakin ryhmää samanaikaisesti) ja ota yhteyttä!



A. TUNNISTA TAPASI OPISKELLA

- Ihmiset eroavat toisistaan monella tavalla – toiset ovat tehtäväorientoituneita, toisille sosiaalinen toiminta on oppimisessa tärkeää, jotkut kaipaavat oppimiseen aikaa ja hiljaisuutta... Jokainen hyötyy oppimisessa eri aistein koetusta oppimistilanteesta, mutta usein moni voi tehostaa oppimistaan tunnistamalla omat vahvat tapansa oppia ja opiskella - toiset hyötyvät muistiinpanojen kirjoittamisesta, toiset alleviivauksesta, mind mapeista, sanalistaista, ääneen lukemisesta tai tarkasta kuuntelemisesta.
- Opi tunnistamaan omat keinosi oppia entistä paremmin!
- Tilaa Maarika paikalle! Työskentely vie 1-2h riippuen ryhmän koosta ja toiminnan toiminnallisista sisällöistä



B KAMU-KAVERI MIELESSÄ OPPITUNNIT

(Mieli Ry:n materiaali/Maarika, Tuija ja Katrin)

- KAMU – Kaveri mielessä -oppitunnit ovat Mieli Ry:n materiaaliin liittyviä, Kamu –ohjaajakoulutuksen käyneen ohjaajan pitämiä oppitunteja. Tunteja on yhteensä neljä, joista voi tilata vaikka vain yhden (yleensä aloitetaan oppitunnista numero 1 ja laajennetaan aihetta tarpeen mukaan).

Kaveritaidot ovat opiskelu- ja työelämässä sekä vapaa-ajalla tarvittavia tärkeitä vuorovaikutustaitoja, joilla voidaan edistää sekä omaa hyvinvointia että tukea (työ)kaverin hyvinvointia.

Oppituntien aiheina ovat seuraavat:

1. ”Mikä auttaa minua voimaan hyvin?” Tässä osiossa saat vinkkejä, miten omasta mielenterveydestä ja jaksamisesta voi huolehtia.
2. ”Miten voin tukea kaveriani?” Tässä osiossa pohdit kaveritaitojasi ja tunnetaitoja.
3. ”Miten kuuntelen empaattisesti ja otan huolta aiheuttavan asian puheeksi?” Tässä osiossa lisää ymmärrystä empaattisen kuuntelemisen tärkeydestä sekä saat vinkkejä siihen, miten huolta aiheuttavan asian voi ottaa puheeksi kaverin kanssa.
4. ”Milloin tarvitaan aikuisen tukea?” Tässä osiossa opit tunnistamaan, milloin aina tarvitaan aikuisen tai ammattilaiset tukea ja apua.

C. VUOROVAIKUTUS-, HYVINVOINTI- JA MIELENTERVEYSTAITO TYÖPAJAT

- Eri aloilla tarvitaan erilaiset taidot, voidaan räätälöidä ryhmän tarpeen mukaan työpajoja jotka voivat olla kestoltaan 30min-2h pituisia
- Keväällä olemme pitäneet työpajoja aiheista:
 - Tunnetaidot ja ahdistuksenhallinta asiakaspalevutilanteessa
 - Hyvinvointipäivä
 - Ryhmässä toimiminen
 - Kaveritaidot
 - Omien ja toisten vahvuuksien tunnistaminen
- Lisätietoa ja tiedustelut:
Katrín Björklund 040 3596 219 & Tuija Carlsson 040 3596 218

