

Camera obscura

Perehdytysmateriaali:
opettajat & ohjaajat

Esityksen sisältö

1. Camera obscura -toimintamalli
2. Mielikuvaseikkailu
3. Toimijoiden tehtävät ja roolit
4. Ennakkotunti
5. Toimintapäivän kulku
6. Purkutunti
7. Opettajien muistilista

8. Ohjaajien tehtävät toimintapäivinä
9. Camera obscura –tekniikka

Lisää tietoa löytyy osoitteesta www.cameraobscura.fi

Koronan aiheuttama poikkeusaika on lisännyt nuorten stressiä ja ahdistusta: ”Tuntuu, ettei enää ole mitään normaalia ja turvallista elämää”

Hyvinvointi

Stressi piinaa nuoria jopa enemmän kuin aikuisia – Näin puutut kouluikäisen stressiin

Jos huomaa lapsessaan stressin oireita, asia kannattaa ottaa avoimesti puheeksi, sanoo psykologi Minna Martin.

Kotimaa | Hoitovelka

THL: Nuorten ahdistuneisuus- ja masennusoireilu kääntyi korona-vuosina entistä jyrkempään kasvuun

Etäopiskelu heikensi mahdollisuuksia tunnistaa lasten ja nuorten mielenterveysongelmien varhaisen tuen tarvetta, arviosta ilmenee.

Camera obscura

Tiede

Tutkimus: Nuoret aikuiset tuntevat jatkuvasti enemmän painetta täydellisyyteen

Laajan tutkimuksen mukaan sosiaalinen paine ajaa nuoria epäterveeseen perfektionismiin.

Kotimaa

Koulukiusaaminen uhkaa kiusatun ja kiusaajan hyvinvointia

Koulukiusaaminen uhkaa niin kiusattujen kuin kiusaajienkin psyykkistä, fyysistä sekä sosiaalista hyvinvointia. Vaikutukset voivat ulottua ihmisen koko elinkaareen.

Kaupunki | Nuoret

”Minun täytyy menestyä” – Pääkaupunkiseudulla elävät nuoret kertovat musertavista paineista täydellisyyteen

Nuorten koulu-uupumus on lisääntynyt. Viisi nuorta kertoo, miten he ovat pärjänneet stressin kanssa.

1. Camera obscura -toimintamalli

- Camera obscura (CAM) on kokemusoppimiseen perustava toimintamalli, joka tarjoaa nuorelle tukea oman elämänsä pohtimiseen, merkityksellisyyden kokemukseen ja itsetuntemukseen.
- CAM soveltuu mielenterveyden edistämisen, ehkäisevän päihdetyön ja sosiaalisen vahvistamisen työkaluksi. Tavoitteena on lisätä suojaavien tekijöiden määrää nuorten elämässä.
- Toiminnan avulla voidaan luoda uudenlaista, monialaista yhteistyötä paikkakunnalla nuorten parissa toimivien kesken.
- Toiminta on Suomen YMCA:n liiton alaista ja maksutonta tilaajalle.

1. Camera obscura -toimintamalli

- Tavoitteena nuoren omien arvojen, tunteiden ja vahvuuksien tunnistaminen sekä itsetunnon vahvistaminen → suojaavien tekijöiden lisääminen nuoren elämään.
- CAM-toimintamallin vahvuuksina:
 - Ikätasoisuuden huomiointi, vankka tietoperusta ja perusteellinen dokumentaatio
- Tietoperusta:
 - Kasvatuspsykologia, sosiaalipsykologia, seikkailupedagogiikka ja sosiaalipedagogiikka

1. Camera obscura -toimintamalli



A word cloud in the shape of a thought bubble, containing various Finnish words related to self-perception and well-being. The words are arranged in a way that some are larger and more prominent than others.

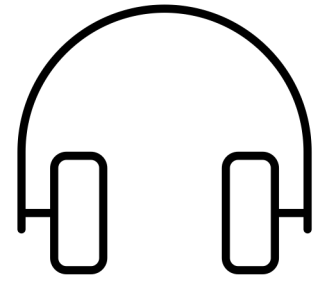
yhteisöllisyys mielen hyvinvointi
itsearvostus
merkityksellisyyden tunne
asenteet osallisuus
itsetuntemus
elämänhallinta vuorovaikutustaidot
tasapainoinen arki
tunnetaidot toimijuus
itseluottamus
positiivinen minäkuva jaksaminen

1. Camera obscura -toimintamalli

CAM-oppimiskokonaisuus koostuu kolmesta osasta:

1. **Ennakkotunti**, jonka opettajat pitävät oppilaille noin viikkoa ennen toimintapäiviä. Ennakkotunnin tarkoituksena on virittäytyä teemaan.
2. **Toimintapäivät**, jolloin luokka/ryhmä osallistuu seuraaviin tehtäväpisteisiin: Startti, Parkki, mielikuvaseikkailu, Ajatusten virta ja oppilaspalaute. Toiminnan kesto on noin 1.5h/luokka/ryhmä. Toimintapäiviä on paikkakunnalla 2-5 pvä/vko ja toteutuksesta vastaavat 4-5 ohjaajaa.
3. **Purkutunti**, jonka opettajat pitävät oppilaille toimintapäivien jälkeisellä viikolla. Purkutunnin tarkoituksena on reflektoida kokemusta.

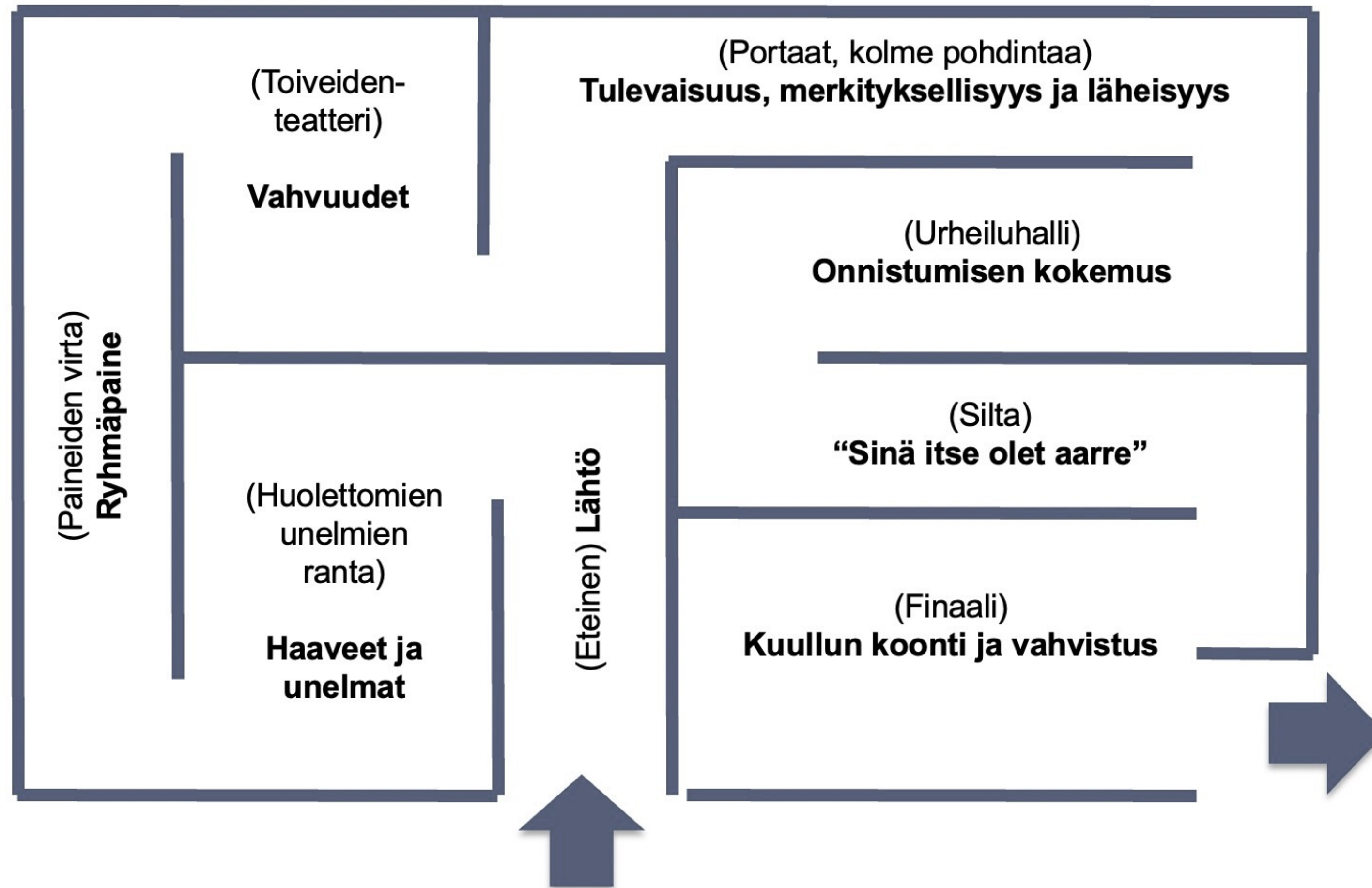
2. Mielikuvaseikkailu



*"Sinulla on nyt kuulokkeet
päässä. Täältä kuulet
kertomuksen ja kaikki
ohjeet."*



2. Mielikuvaseikkailu



2. Mielikuvaseikkailu

"Seikkailu rentoutti ja suorastaan puhdisti mielen kaikesta turhasta. Tehtävät saivat tuntemaan itsensä arvokkaaksi"

"Ymmärrän nyt paremmin parasta ystävääni"

"Kokemus auttoi minua keskittymään nykyiseen tilanteeseen ja rauhoitti minua. Jaksoin keskittyä vai itseeni enkä muihin"

"Itse en ole ihminen kenellä on kovin korkea itsetunto, joten oli mukavaa kuulla joltakin, että olen tärkeä ja ainutlaatuinen koska sen unohtaa aika usein"

"Pisti mut ajattelemaan omia asioita"

3. Toimijoiden roolit

Koulun yhteyshenkilö (esim. rehtori, koulukuraattori):

- Vastaa sisäisestä tiedottamisesta koulussa
- Laatii aikataulut paikkakunnan yhteyshenkilön kanssa
- Osallistuu perehdytykseen

Rehtori/vararehtori:

- Osallistuu rehtorin ja/tai opettajien perehdytykseen, jos toimintamalli ei ole entuudestaan tuttu
- Kannustaa opettajia toimintaan ja ohjeistaa tarvittaessa

Opettajat:

- Osallistuvat perehdytykseen
- Pitävät ennakko- ja purkutunnin sekä osallistuvat luokkansa kanssa toimintapäivään

3. Toimijoiden roolit

Paikkakunnan yhteyshenkilö (yhteistyötaho):

- Vastaa kokonaisuudessaan paikkakunnan CAM-järjestelyistä
- Hankkii 4-5 ohjaajaa toimintapäiville (nuorisotoimi, seurakunnan nuorisotyö, oppilashuolto tms.)

Ohjaajat (yhteistyötaho):

- Ohjaavat nuoria tehtäväpisteillä toimintapäivissä (4-5 ohjaajaa)
- Toimivat CAM-tekniikan apuna pystytys- ja purkupäivinä (4-5 ohjaajaa)
- Toimintapäivän ohjaajien roolit: Parkin ohjaaja, Startin ohjaaja, lähettäjä, vastaanottaja
- Varahenkilöt sairastapauksia varten (myös perehdytykseen)

4. Ennakkotunti

Camera obscuran esittely

- Kerro tunnin alussa, mitä Camera obscura –toimintapäivänä tapahtuu ("mielikuvaseikkailu ja tehtäväpisteitä, joissa ohjataan...turvallinen kokemus")

Ennakkotehtävien toteuttaminen "Tärkeiden asioiden kokoelma"

- Sattuma puuttuu peliin
- Yksi mahdollisuus
- Tärkeysjärjestys
- Repun pakkaus

4. Ennakkotunti

Ennakkotunti
Arvo- ja terveyskasvatusohjelma Camera obscura

Tärkeiden asioiden kokoelma

	A	B	C	D
1	KUUNTELEMI- SEN TAITO			KIRJOITUS- TAITO
2		TERVEYS		
3				

----- taita tästä aluksi tästä -----

Sattuma puuttuu peliin!

Reppu

	Nyt tai tällä viikolla	Aikuisena	Jos on omia lap- sia
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Tärkeiden asioiden kokoelma

	A	B	C	D
1	KUUNTELEMI- SEN TAITO			KIRJOITUS- TAITO
2		TERVEYS		
3				

Sattuma puuttuu peliin!

Reppu

	Nyt tai tällä viikolla	Aikuisena	Jos on omia lap- sia
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Ennakkotunti (10.2.2020)
Arvo- ja terveyskasvatusohjelma Camera obscura

Tunnin tarkoitus

Ennakkotunnin tavoitteena on vahvistaa oppilaan ymmärrystä siitä, että päätöksillä on merkitystä. Tunnin aikana hän on saanut kuulla myös mitä Camera obscura -seikkailussa tapahtuu ja miten se on järjestetty. Tunnin kesto on noin 40 minuuttia.

Ennakkotunnin keskeinen teema on tietoisuus omista vaikutusmahdollisuuksista. Tunnilla harjoitellaan luopumista, itselle tärkeiden päätösten tekemistä ja päätösten vaikutusten pohdintaa. Opettajan tehtävänä tässä harjoitteessa on kannustaa ja arvostaa oppilasta.

Tunnin valmistelu

Tulosta ja monista tämän sivun alareunasta löytyvä tehtäväpaperi. Voit myös piirtää sen mallin mukaan (1) oppilailla A3-kokoiselle paperille. Oppilas tarvitsee tehtävän suorittamiseen kynän ja tehtäviä paperin. Seuraa käsikirjoituksen ohjeita kohta kohta ja motivoi oppilaita keskustelemaan ja perustelemaan valintojaan. Tehtäväpaperi jää oppilaalle. Hän voi hyödyntää työskentelyssä myös paperin kääntöpuolta esim. perusteluihin.

Tunnin käsikirjoitus

1. Tärkeiden asioiden kokoelma (Kesto 6 min)

Pyydä oppilaita taittamaan tehtäväpaperi, niin että hän näkee aluksi vain ylimmän ruudukon. Sen jälkeen pyydä oppilaita täyttämään ruudukko, niin että jokaiseen ruutuun tulee yksi oppilaalle itselleen tärkeä asia. Tärkeällä asialla tarkoitetaan tässä harjoitteessa sellaisia asioita, mistä hän ei halua luopua tai ovat täyttäneet ruudukkoa, pyydä heitä tarkistamaan, olisiko ruudukossa vielä jotain muutettavaa.

2. Sattuma puuttuu peliin (Kesto noin 15 min)

Kun oppilaat ovat täyttäneet ruudukkonsa, voi paperin taitoksen avata. Seuraavaksi poistatat sattumanvaraisesti ruutuja oppilaiden tehtäväpaperista yhden kerrallaan (esim. A2). Kerro oppilaille mikä ruutu poistuu (esim. A2) ja jonka he ylivivaavat. Oppilas kirjoittaa ylivivatun asian ruudukon alla olevaan Sattuma puuttuu peliin -kohtaan. Pyydä oppilaista tämän jälkeen miettimään ja kirjoittamaan mitä hänelle merkitsee se, ettei kyseistä ylivivatua asiaa enää ole hänen elämässään? Pyydä häntä arvioimaan muuttuneen tilanteen vaikutuksia itseensä ja lähipiiriinsä. Pyydä oppilasta pohtimaan, miten hän olisi voinut vaikuttaa siihen, että niin ei olisi tapahtunutkaan tai millä keinoin tai kenen avulla tapahtuneesta voi nyt selvitä. Pyydä häntä kirjaamaan pohdinta ko. riville.

Kun oppilailla on ollut riittävästi aikaa, kerro mikä on seuraava poistettava ruutu. Pyydä heitä toistamaan äskeinen pohdinta. Poistata yhteensä neljä ruutua, joista yksi on ennakoita täytetty.

3. Yksi mahdollisuus (Kesto 5 min)

Vaikutusten pohdinnan jälkeen on oppilaalla mahdollisuus palauttaa takaisin yksi poistettu ruutu ja sen sisältämä asia. Hän voi vaihtaa sen yhteen ruudukossa vielä olevaan asiaan. Pyydä oppilasta perustelemaan valintansa itselleen.

4. Tärkeysjärjestys (Kesto 5 min)

Pyydä nyt oppilaita kirjoittamaan ruudukkoon jääneet asiat tärkeysjärjestykseen yhdestä kahdeksaan paperin alareunassa olevaan Reppu-ruudukkoon.

Kun oppilaat ovat listansa kirjanneet, keskustelkaa ja pohtikaa yhdessä, oliko helppoa laittaa asioita tärkeysjärjestykseen? Pyydä oppilaita perustelemaan valintojaan.

5. Nyt vai tulevaisuudessa (Kesto noin 5 min)

Pyydä tämän jälkeen oppilaita pohtimaan mitä listalla olevista asioista tarvitsee missäkin elämänsä vaiheessa. Tarvitsen niitä:

- Nyt tällä hetkellä, tänään ja vielä tämän päivän aikana?
- Kun olen aikuisiässä?
- Jos minulla on lapsia ja mitä näistä haluaisin antaa heille?

6. Repun pakkaus (Kesto noin 5 min)

Pyydä oppilaita valitsemaan Reppu-listalla olevien asioiden joukosta vain viisi mukaan otettavaa. Kerro nyt olisi hyvä pohtia, mitä kannattaa ottaa mukaan. Reppu-listalta täytyy jättää kolme asiaa pois, mistä ollaan valmiita luopumaan? Pyydä oppilasta lopuksi ympyröimään mukaan otettavat asiat.

7. Camera obscura (Kesto noin 5 min)

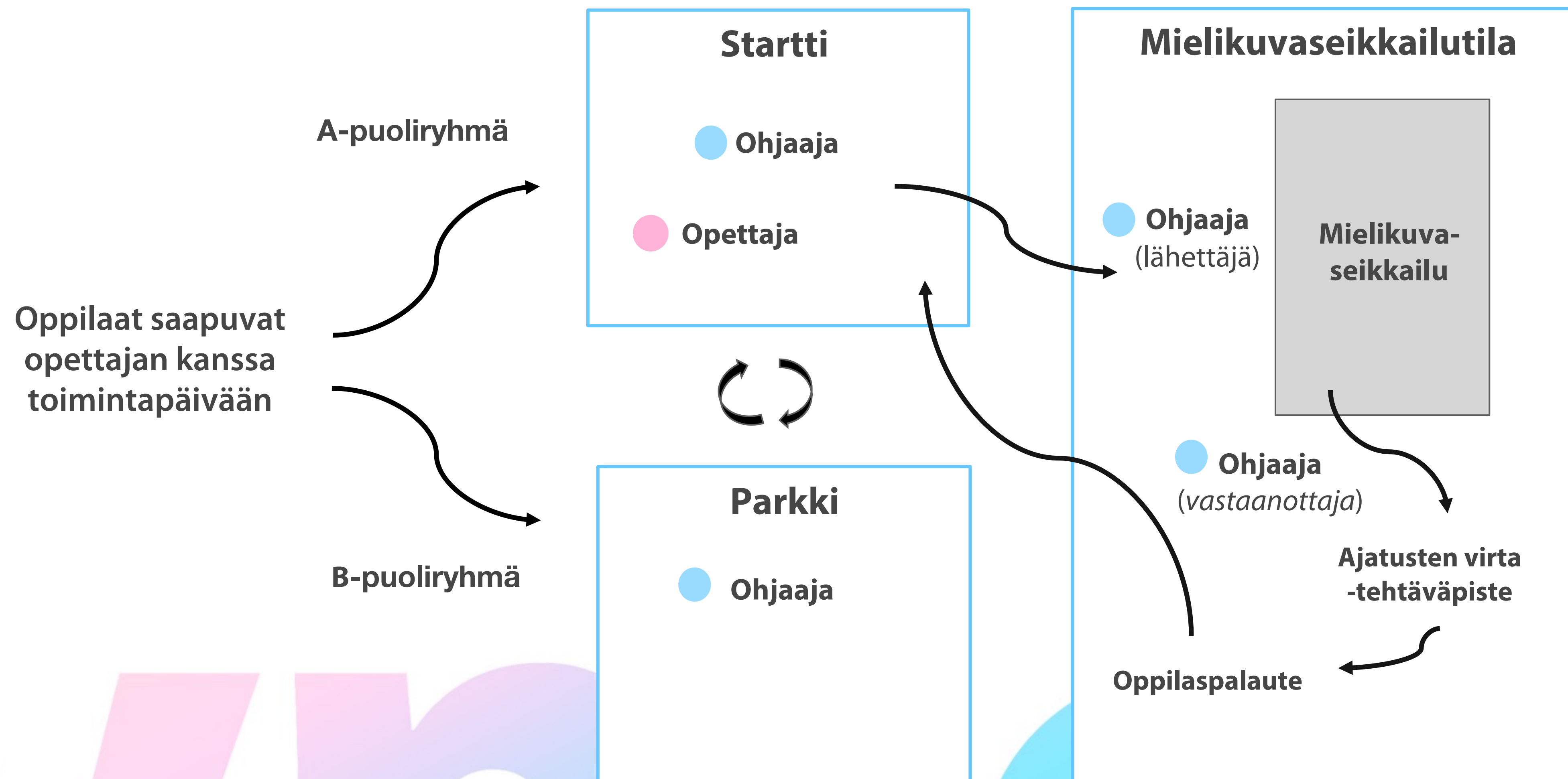
Kerro tunnin päätteeksi mitä Camera obscura -toimintapäivänä tapahtuu: "Nyt päätynyt tunti liittyy ensi viikolla olevaan toimintapäivään, johon osallistuva purkutunti ovat kokonaisuus. Camera obscura -toimintapäivä on ohjattu tapahtuma, jossa on myös mahdollisuus pohtia omaa elämääsi, vahvuksiasi, valintojasi ja niiden vaikutuksia. Mielikuvaseikkailussa kokonaisuus, jossa on sekä yksin tehtävää pohdintaa että ryhmässä toimimista".

5. Toimintapäivän kulku

Toimintapäivään saapuminen:

- Opettaja tuo luokkansa sovittuun aikaan ja ilmoittaa ryhmän koon ohjaajalle
- Ulkovaatteet, kengät ja puhelimet eivät kuulu tehtäväpisteille
- Ohjaajat esittäytyvät ja kertaavat lyhyesti toimintapäivän kulun
- Jako kahteen puoliryhmään (A- ja B-puoliryhmä)
- Opettaja siirtyy Starttiin A-puoliryhmän kanssa ja lähtee itse ensimmäisenä kiertämään mielikuvaseikkailun, B-puoliryhmä siirtyy Parkkiin

5. Toimintapäivän kulku



5. Toimintapäivän kulku

((Oppilasmäärä + opettaja) x 3 min)) + 30 min	Aikaa kuluu	Kello
Luokka saapuu toimintapäivään		09:00
Saapumisesta yleisohjeistus luokalle. A-puoliryhmä siirtyy opettajan kanssa Startti-huoneeseen ja B-puoliryhmä Parkki-huoneeseen.	5 min	09:05
A-puoliryhmästä on viimeinen lähtenyt Startti-huoneesta mielikuvaseikkailuun (10 oppilasta)	30 min	09:35
Puoliryhmät vaihtavat huoneita	5 min	09:40
B-puoliryhmän viimeinen lähtee Startti-huoneesta (10 oppilasta)	30 min	10:10
B-puoliryhmän viimeinen saapuu takaisin Startti-huoneeseen	20 min	10:30
A-puoliryhmä myös valmiina poistumaan toimintapaikasta		10:30

5. Toimintapäivän kulku

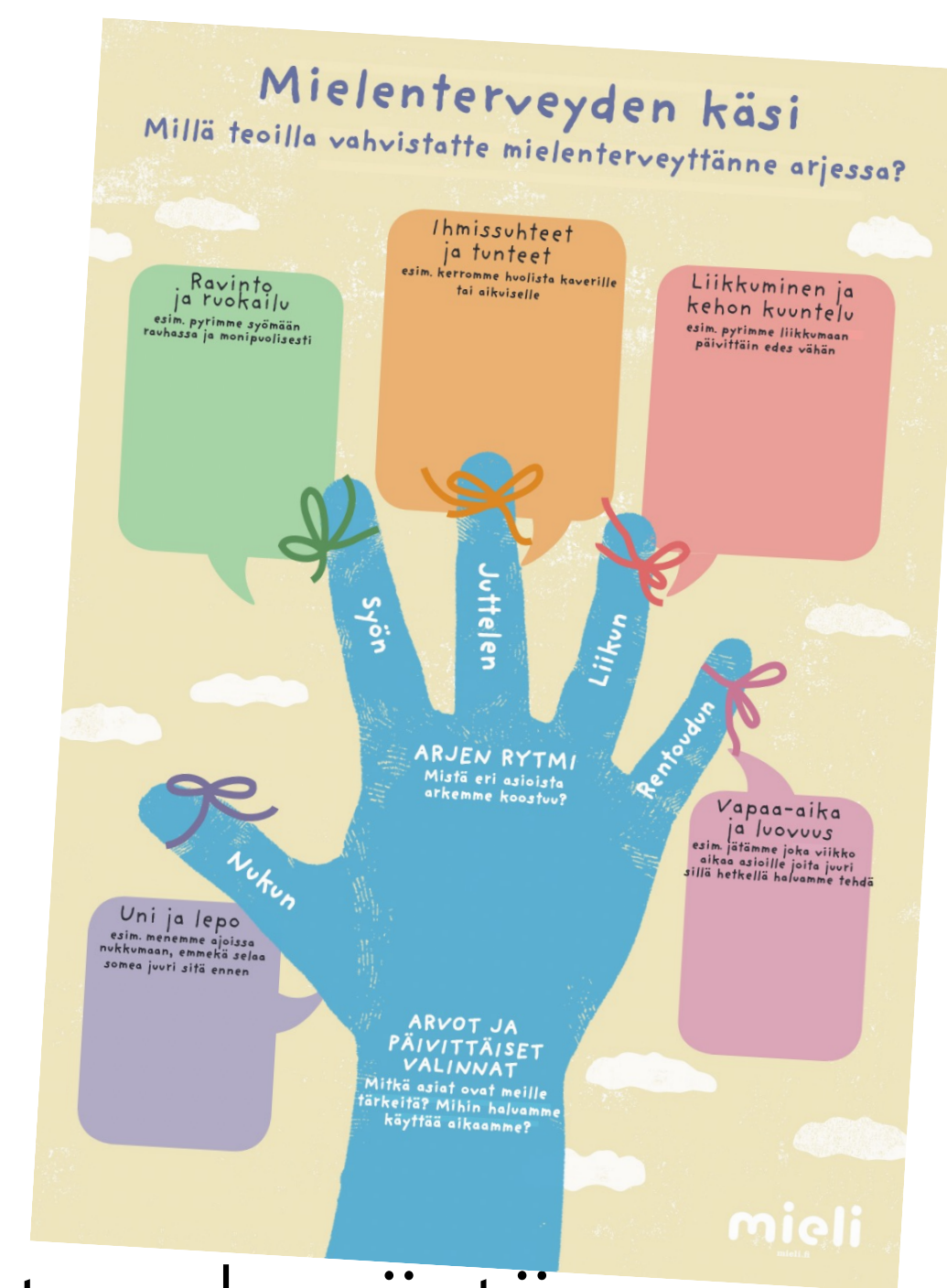
Startti

- Startin ohjaaja esittäytyy ja kertoo ohjelman kulusta:
 1. Oppilaat kiertävät vuorotellen mielikuvaseikkailun ja tehtäväpisteet ja sillä aikaa muut tekevät "Tie unelmiin" yksilötehtävää.
 2. Ohjaaja jakaa 2-3 hengen ryhmiin ja kertoo missä järjestyksessä pienryhmät lähtevät seikkailuun. Järjestyksellä ei ole väliä, seikkailu kuljetaan yksin.
 3. Oppilaille jaetaan paperia ja kynät. Jokainen laatii/piirtää itselleen unelmakartan ja kirjaa ylös mitä luonteenpiirteitä, kykyjä ym. unelmiin pääseminen vaatii. Tehtävään on aikaa noin 15min/oppilas.
- Opettaja palaa Starttiin kierrettyään ensimmäisenä mielikuvaseikkailun
- Opettajan tehtävänä on tukea ja huomioida oppilaita
- Opettaja vastaa palautekyselyyn tabletilla toisen puoliryhmän aikana

5. Toimintapäivän kulku

Parkki

- Ohjaaja esittäytyy aluksi ja kertoo ohjelman kulusta
 1. Ohjaaja esittelee MIELI ry:n julisteen avulla Mielenterveyden käden oppilaille
 2. Oppilaat listaavat viisi asiaa, mitkä tuovat heille tai yleisesti ihmisille iloa ja hyvää oloa arjessa (käden viisi sormea).
 3. Oppilaat jakavat esimerkkinsä pienryhmittäin.
 4. Laaditaan oma Mielenterveyden käsi- moniste luokalle. Jokaisesta ryhmästä käydään kirjoittamassa yksi esimerkki jokaiselle sormelle. Asioita voidaan keksiä yhdessä lisää.
- Huomaa, että molemmat julisteet tulee peittää ennen A-puoliryhmän saapumista Parkkiin.
- Juliste viedään luokan opettajalle kun toinen puoliryhmäkin on valmis.



5. Toimintapäivän kulku

Ajatusten virta

- Heti seikkailun jälkeen oppilas kirjaa ylös pohdintojaan Ajatusten virta - tehtäväpisteellä
- Tehtäväpaperi palautetaan ohjaajalle luokan kirjekuoreen, jonka jälkeen oppilas siirtyy tekemään tabletilla oppilaspalautetta
- Tehtäväpaperi on pelkästään oppilasta itseään varten

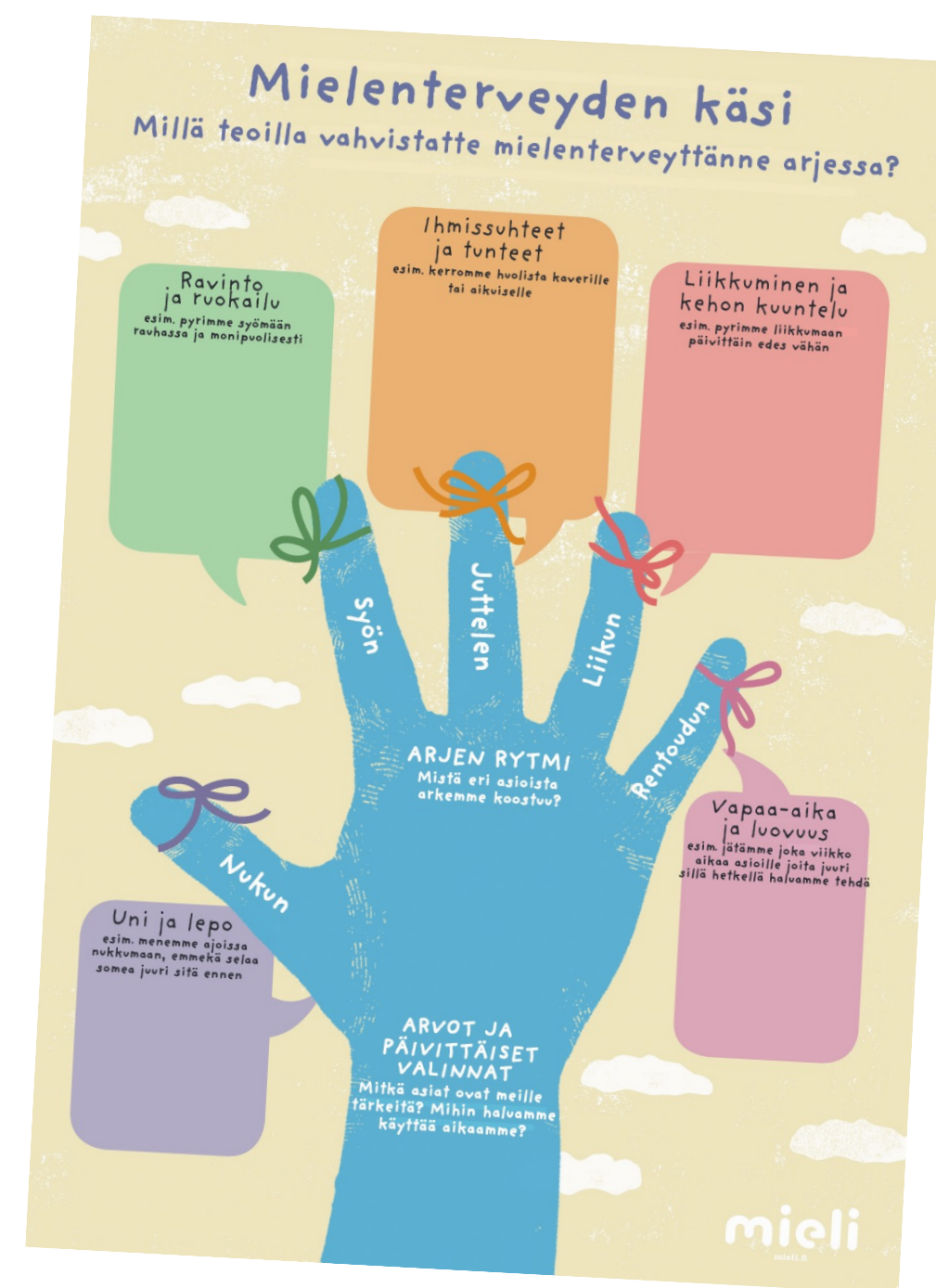
Tarvitaan:

- Ajatusten virta –paperit tulostettuna (tarvitseeko kieliversioita?)
- Kyniä
- A4-kirjekuori

5. Toimintapäivän kulku

Ennen toimintapäivästä poistumista

- Opettaja täyttää palautetabletin Startissa
- Opettaja saa mukaan luokan *Ajatusten virta* –kirjekuoren ja Parkissa tehdyn luokan oman *Mielenterveyden käsi* -julisteen



6. Purkutunti

Purkutunti:

Tavoitteena, että oppilas pääsee refleктоimaan kokonaisuutta yksin sekä ryhmässä

- Ajatusten virta –paperi virittää
→ Opettaja jakaa oppilaille jokaisen oman paperin **suljetusta** kirjekuoresta

Purkutunnin harjoitteena "Kadonneen minuuden metsästys"

- Tunnin päätteeksi kannustaminen arjen hallinnan, omien arvojen ja itsetunteen pohdintoihin jatkossakin

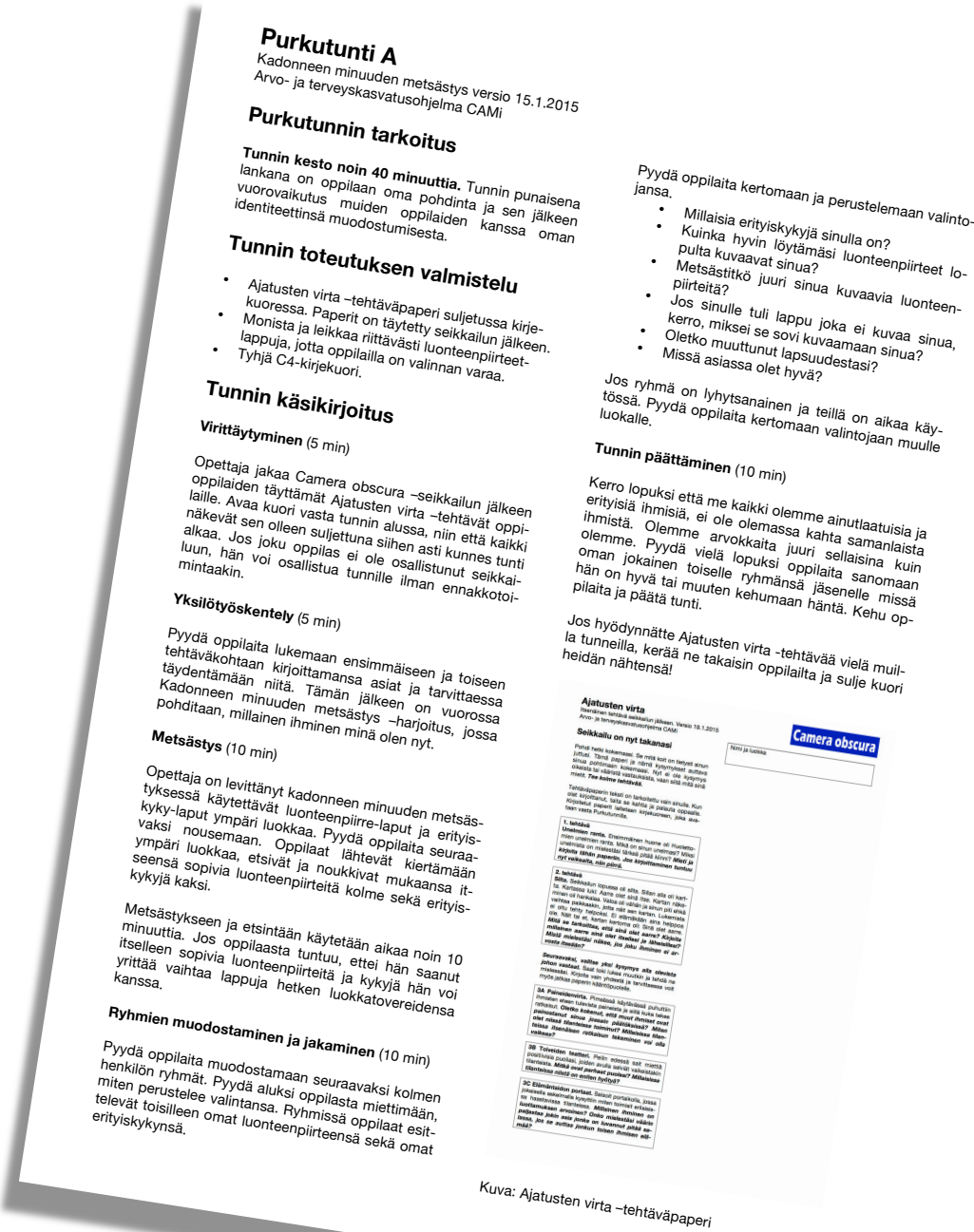
6. Purkutunti



AAMUTORKKU	HUOLEHTIVAINEN	MAHDOTON	AVOIN
HUUMORINTAJUINEN	LUMOAVA	AKTIIVINEN	HÄMMENTYNYT
LEMPEÄ	AILAHTELEVAINEN	HYVÄNTUULINEN	MIETTELÄS
AHKERA	HUOLETON	MIELENKIINTONIN	AVULIAS
IDEARIKAS	MUSIKAALINEN	ETEVÄ	ELOISA
MUKAUTUVAINEN	DOMINOIVA	JÄRJESTELMÄLLINEN	ISÄLLINEN
CHARMIKAS	IMPULSIIVINEN	AIKAANSAAVA	MÄÄRÄTIE TOINEN
ILLANTORKKU	MYÖNTEINEN	FIKSU	EMPAATTINEN
ALOITTEITA TEKEVÄ	HAUSKA	KANNUSTAVA	JOHTAJATYYPPI
FILMAATTINEN	KIVASLUONTONIN	HERKKÄ	HILLITTY
KAUNAA KANTAMATON	AVOKÄTINEN	KOTIKISSA	KUNNIANHIMOINEN
ARKA	HELLÄ	BRUTAALI	EDISTYKSELLINEN
HASSU	KIREÄ	HERTTAINEN	HILPEÄ
KEKSELIÄS	AURINKOINEN	KULTAINEN	LAUHKEA
ATLEETTINEN	HULLUNROHKEA	DEMOKRAATTINEN	ELÄYTYMISKYKYINEN
KAIPAAVA	JÄMPTI	ONNEA SÄTEILEVÄ	PERIAATEISTAAN KIINNIPITÄVÄ
OIKEUDENMUKAINEN	NAISELLINEN	HARKITSEVA	HERKUTTELIJA
HALLITSEVA	ENERGINEN	KESKUSTELEVA	KIRMAILEVA

AAMUTORKKU	HUOLEHTIVAINEN	MAHDOTON
HUUMORINTAJUINEN	LUMOAVA	AKTIIVINEN
LEMPEÄ	AILAHTELEVAINEN	HYVÄNTUULINEN
AHKERA	HUOLETON	MIELENKIINTONIN

PUUTARHATYÖT	IMPROVISOIMINEN	JÄRJESTELYTAITO
NÄYTTELEMINEN	PALLOLAJIT	LUISTELEMINEN
ROHKASEMINEN	SANAVALMIUS	ELÄINTEN HOITAMINEN



7. Muistilista opettajille

1. Perehdy toimintamalliin ja oppituntimateriaaleihin
2. Pidä Ennakkotunti
3. Tuo oppilaat ajoissa toimintapäivään
4. Kierrä Camera obscura –mielikuvaseikkailu
5. Ole oppilaiden tukena Startissa
6. Vastaa palautekyselyyn tabletilla Startissa
7. Ota luokan oma Mielenterveyden käsi –juliste matkaan Parkin ohjaajalta
7. Ota luokkasi Ajatusten virta –kirjekuori ja säilytä sitä suljettuna
8. Pidä Purkutunti

8. Ohjaajien tehtävät toimintapäivinä

Lähettäjä (mielikuvaseikkailutila)

- Hakee 2-3 oppilasta kerrallaan Startti-huoneesta
- Luo turvallisen ja rauhallisen tunnelman lähtöön
- Kohtaa oppilaan ja ohjeistaa, että:
 - > Tarina ja kulkuohjeet tulevat kuulokkeista
 - > Ovi seuraavaan huoneeseen on punaista kangasta
 - > Äänite ohjeistaa ja kertoo missä pysähtyä, kerro kuuntelemaan tarkasti
- Kun sisäänmenon vihreä valo syttyy:
 - > Automatiikka kertoo milloin oppilas lähetetään (vihreä valo) ja noin 30sek ennen lähtöä syttyy keltainen valo lähettäjälle tiedoksi
 - > Asettaa kuulokkeet oppilaan päähän ja käynnistää tarinan alusta
- Operoi savukonetta 20-30min välein (Huom! Ei liikaa savua)

8. Ohjaajien tehtävät toimintapäivinä

Vastaanottajan tehtävät (Mielikuvaseikkailutila)

- Ottaa oppilaan ja hänen kuulokkeet vastaan
 - > On läsnä, muttei keskeytä ajattelua
- Ohjaa ja ohjeistaa Ajatusten virta -tehtäväpisteeseen
- Ajatusten virta –tehtävän jälkeen
 - > Taittaa valmiin Ajatusten virta –tehtäväpaperin kirjekuoreen
 - > Antaa oppilaalle palautetabletin
 - > Vie vapautuneet kuulokkeet desinfioituna lähettäjälle
 - > Valmistautuu ottamaan seuraavan oppilaan vastaan
- Pienet kilikellot toiseksi viimeisessä ovela on äänimerkki oppilaan saapumiselle ulos rakennelmasta

Tarvitaan:

- Desinfointiaineet
- A4 kirjekuori

9. Camera obscura -tekniikka



Camera obscura

9. Camera obscura -tekniikka

Tekniikan tilavaatimukset

- Camera obscura -rakennelma on n. 60 neliömetrin kokoinen
- Vähimmäistilaratarve: 11m x 9m x 2.7m
- Vapaalla alueella ei saa olla korokkeita, pistokkeita ym.
- Sähkön tarve kaksi normaalia maadoitettua pistorasiaa (10A)
- Tila tulee olla siivottuna ennen kuin aloitetaan rakentaminen

9. Camera obscura -tekniikka

Tekniikan pystytys- ja purkupäivä

- YMCA:n työntekijä (tekniikko) ohjaa pystytyksen ja purun
- Paikkakunnan yhteyshenkilö vastaa siitä, että purkamisen ja rakentamisen toimintaedellytykset ovat kunnossa:
 - > Molempiin päiviin vähintään neljä toimintakykyistä, yli 18v, työsuhteessa olevia henkilöä (vapaaehtoisista ilmoitetaan ja sovitaan etukäteen)
 - > Tekniikka rakennetaan ja puretaan aina loppuun
 - > Pystytys kestää 4h ja purku 2h
 - > Pystytyspäivänä ohjeistetaan kuulokkeet, tabletit ym.

9. Camera obscura -tekniikka

Tekniikan vastuut

- CAM-tekniikka on Suomen YMCA:n Liiton vastuulla pystytyksen päättymiseen saakka. Vastuu luovutetaan suullisesti yhteistyötaholle.
- Tekniikan pystytyksessä ja purussa noudatettava YMCA:n teknikon ohjeita
- Tarkemmat tiedot sopimuksessa, mikä allekirjoitetaan sähköisesti ennen CAM-toimintaviikkoa
- Toimintaviikon päättyessä purkua ei aloiteta ennen YMCA:n teknikon saapumista

9. Camera obscura -tekniikka

Turvallisuusohjeita ja huomioitavaa

- Rakentamisessa käytetään tikkaita ja kehikon nostovaiheissa kypäriä
- Rakennuspaikalla ei saa olla henkilöitä, jotka eivät liity toimintaan
- Yhteyshenkilön oltava paikalla rakennus- ja purkupäivinä
- Suurin osa pystytys- ja purkupäivän henkilöistä oltava samoja kuin toimintaviikolla, sillä käydään läpi kuulokkeet, Ajatusten virta ym.
- Pystytys ja purku teknikon ohjeiden mukaan

9. Camera obscura -tekniikka

Savukone ja siihen liittyvät huomiot

- Savukoneen käytössä huomioitava mahdolliset palovaroittimen irtikytkennät ennen savukoneen käyttöä
- Jos irtikytkentöjä joudutaan tekemään, turvallisuustason aleneminen otettava huomioon (kiinteistöhuolto)

9. Camera obscura -tekniikka

Toimintapäivinä huomioitavaa

- Tarkastakaa aamulla ennen sähköjen kytkentää, että CAM-tekniikka on kunnossa
- Sähköt kytketään päälle noin 20min ennen ensimmäisen ryhmän saapumista
- CAM-rakennelmaan ei saa jättää sähköjä päälle ilman valvontaa
- Tarkastakaa rakennelman kunto luokkien välissä
- Asiattomilla ei asiaa mielikuvaseikkailutilaan
- Ohjeistakaa, ettei CAM-rakennelman sisällä saa kuvata (ulkopuolelta saa ottaa kuvia esim. pystytyspäivänä)
- Ladatkaa kuulokkeet ja palautetabletit päivittäin lukitussa tilassa
- Jos ongelmia ilmenee, pienellä kynnyksellä yhteys YMCA:n työntekijään

Yhteystiedot

Anita Kirvesniemi

CAM-koordinaattori

anita.kirvesniemi@ymca.fi

050 554 4258

Jari Suvanto

CAM-tekniikko

jari.suvanto@ymca.fi

050 552 4244

www.cameraobscura.fi

www.ymca.fi



YMCA on urbaanin nuorisotyön edelläkävijä ja maailman suurin nuorisojärjestö, joka on tarjonnut turvallisia yhteisöjä jo 177 vuoden ajan. Nykyisin toimintamme tavoittaa noin 58 miljoonaa ihmistä yli 11 000 paikallisjärjestössä. YMCA tunnetaan erityisesti monipuolisesta ja kaikille avoimesta nuorisotyöstään. YMCA:n tehtävänä on edistää nuorten hyvinvointia, yhteiskunnallisia vaikuttamismahdollisuuksia ja rauhanttyötä maailmanlaajuisesti.

Suomessa olemme valtakunnallinen nuorisojärjestö ja jäseninämme toimivat yli 30 paikallisyhdistystä. Keskeisiä toimintamuotoja Suomessa ovat kokonaisvaltainen lapsi- ja nuorisotyö, harrastustoiminta, koulutus, sosiaalinen tukitoiminta sekä globaalikasvatus.