

MIKAEL KOLEHMAINEN

) piskelii:



21.08.2005



Ekebynmäki 10, Siuntio



+358 40 9310570



mikaelkolehmainen05@gmail.co

TAIDOT

Kestävyys	90%
Toiveikas	 80%
Johtajuus	 75%
Rohkea	 70%
Luova	 55%
Innokas	 40%
Sosiaalinen kyky	 30%

OHJELMOINTI TAIDOT

C#	 60%
HTML	 55%
CSS	 55%
Java	 50%
Python	 40%
JS	 20%
	 20%

SOSIAALIT



Facebook

Mikael Kolehmainen











GitHub
Super-Michael-05



Twitch
super_michael_



MINUSTA

Tervetuloa ansioluetteloni, tällä sivustolla on kaikki vuosien varella saaneet ansiot. Olen hyvin työläs ja ahkera luontestani. Olen myös valmis ottaman suuria haasteita ja tehdä töitä ahkerasti, tästä ansioluettelosta näet kaikki taitoni eri aloissa.

TYÖKOKEMUS

12.10.2018

Työelämään tutustuminen - TET

Olin vahtimestarina Gesterbyn koulussa kellon ajat 9:00 - 11:30. Työtehtäväni olivat seuraavat tyhjentää roskakorit, vastaanottaa koulun postit ja vartioida koulun käytäviä. Työnantajani(Kari Martiskainen) kommentit: "Kohtelias, kiinnostunut ja yhteistyö sujui hyvin. Kiitos!"

Olin myös siivooja Gesterbyn koulussa kellon ajat 12 - 14:30. Työtehtäväni olivat seuraavat siivota koulun luokkahuoneet ja käytävät. Työnantajani(Pom Pattamai Hinom) kommentit: "Positiivinen, haluaa oppia uusia asioita, kuuntelee tarkasti, ystävällinen ja reippaasti tekee töitä.

29.05.2018

Yrityskylä

Olin Espoon Yrityskylässä. "Yrityskylä on maailman parhaana koulutusinnovaationa palkittu suomalainen oppimiskokonaisuus. Tarjoamme kuudes- ja yhdeksäsluokkalaisille myönteisiä kokemuksia työelämästä, taloudesta ja yhteiskunnasta. Mikä parasta, Yrityskylä perustuu opetussuunnitelmaan." Työtehtäväni olivat seuraavat pitää silmällä työntekijöitä, huolehtia yrityksen taloudesta ja pitää kokouksia työntekijöille.

KOULUTUS

07.01.2014 - nykyhetki

Winellska skolan (peruskoulu) Olin digioppilas ja vihreässä ryhmässä.

08.08.2012 - 22.12.2013

Martinlaakson koulu (peruskoulu)

Aloitin peruskoulun Martinlaakson koulussa, kävin siellä noin yksi ja puoli vuotta ja sitten vaihdoin koulua, 'Winellska skolan' oli uuden koulun nimi.

HARRASTUKSET

