

ERILAISET NUORUUDET

- *teininuuoruus: yläaste ja lukio/ammattikoulu > vuosiluokat eroavat toisistaan*
- *nuori aikuisuus: jatko-opinnot/työelämä/työttömyys > erilaiset elämäntyyli*
- *taide lisää nuorten hyvinvointia (Myrsky-projektin väliraportti) > rapbiisiskaba*
- *toimintaa kannattaa suunnata syrjäisille paikkakunnille, koska niissä ei ole tarjolla tarpeeksi kulttuuri- ja taidetoimintaa. Suurissakin kaupungeissa on syrjässä olevia nuoria, joita kulttuuri ei nykyisellään tavoita. > digitaalinen kuilu sukupolven sisällä*
- *jotkut 16-20-vuotiaat kiinnostuneita yhteiskunnallisista asioista > poliittiset sukupolvet, muoti-ideologiat > retroideologiat < muodissa ja populaarikulttuurissa ilmiöt toistuvat 30 vuoden sykleissä > mikä oli in 1980?*
- *idoli: "aikanaan Jeesus ärsytti viisaita aterioimalla syrjäytyneiden kanssa, kaatamalla rahanvaihtajien pöydät ... (HS-raati: Kirkko hylännyt Jeesuksen opit) > onnistuiko kirkon Jesse-kampanja? >> Welfare-Woman, rappaava naisartisti >> kierrätyslogo (hyva keha)*
- *nuorimmille rap sosiaalisessa mediassa (habbohotelli, irc-galleria, twitter, youtube)*
- *vanhemmille teemapäivä oppilaitoksissa (yhteiskuntaoppi, Kelan/Kajanojan video)*

RISTIRIITOJEN NUORUUS

- *itsensätoteuttamisen ja yksilöllisyyden vaatimus vs. erilaiset lähtökohdat*
- *koulutusjärjestelmä luo toiveita vs. reaalityodellisuus eli työelämä murskaa ne*
- *pätkätyöläisyys > vakituinen työpaikka uusvanhana unelmana*

HYVA KEHA -PELI

- *nuoren päivä hyvinvointivaltion kansalaisena > hyva kaveri*
- *elämä on valintoja: nuori rakentaa valintojen kautta erilaisia polkuja > digitaalisessa todellisuudessa valinta tehdään aina kahdesta vaihtoehdosta (nollia ja ykkösiä)*
- *hyvistä ja huonoista valinnoista hyva tai tühma keha > vaikka nuori tekisi miten tyhmiä valintoja tahansa, niin hän aina pääsee eteenpäin ja ainakin suhteelliseen onnelliseen loppuun (ääriesimerkkinä hyvinvointivaltion ylläpitämä teho-osasto) > hyva kaveri ei koskaan putoa hyvästä järjestelmästä*
- *hyvia palveluja: viestintä, asuminen, liikenne, koulutus, terveys, sosiaalityö, kirjasto, museo, kulttuuri, liikunta, ravinto, nuorisotalo > käyttääkö hyvia palveluja vai ostaako kaiken omalla rahalla > laskuri laskee koko ajan*
- *erilaisia linjoja: koti/kunta, katu/ostari, netti*
- *opetussuunnitelma: ihanteena ja tavoittena kunnon kansalainen > kuka kasvattaa: vertaisryhmä vai ammattikasvattaja? > onko hyva keha -peli dikotomisine valintoinen liian moralisoiva? > arvokeskustelut hyvästä! > miten sosiaaliset arvot ja hyveet saadaan pelissä näkyviksi?*
- *erilaisia sosiaalisia arvoja ja hyveitä valottavia ajankuvia: kerjäläiset, kauppakeskukset ja mainonta, kiusaaminen netissä tai kännykällä, kahdessa kulttuurissa elävät nuoret, mobiiliteknologiat yhdistämät vertaisryhmät ja heimot, globaalit alakulttuurit, brändit ja ulkonäköpaineet, meluisa ja visuaalisesti levoton elämisympäristö, 365/24/7 ja on-line*