



Kirjallisuutta

1. Lämmittelymateriaalit (blogikirjoituksia)

 Lämmittelyjutut ovat ajankohtaisia blogikirjoituksia joko tietotyöstä, tietoyhteiskunnasta, koulusta tai niiden keskinäisestä suhteesta. Kirjoitusten tarkoituksena on johdatella varsinaiseen aiheeseen.

- Ruponen, J. (2010) Heiluttaako häntä koiraa. Blogikirjoitus: <http://www.alykastyo.fi/heiluttaako-hanta-koiraa>
- Salavuo, M. (2013). Taitoperustaisen opetuksen suunnittelu. Blogikirjoitus: <http://miikkasalavuo.fi/2013/01/03/taitoperustaisen-opetuksen-suunnittelu/>
- Olander, I. (2013). 2000-luvun kansalaistaidot: Informaatio- media- ja digitaidot: <http://sometek.fi/2000-luvun-kansalaistaidot-informaatio-media-ja-digitaidot/>

2. Kirjallisuus (2000-luvun taidot (avainkompetenssit))

 Kirjallisuus koostuu sekä kirjoista, kirjankappaleista ja lehtiartikkelista että raporteista. Luetteloon on kerätty pääosin suomenkielistä kirjallisuutta. Löydät runsaasti lisää potentiaalisia lähteitä tekemällä hakuja google-scholar hakukoneella (hakusanat: knowledge work, knowledge society, information society, 21th century learning skills etc..)

Alla olevan jaottelun pohjana on käytetty näitä lähteitä: (jotka ovat itsessään tämän vuosituhtaan taitojen avainlähteitä)

- Dede, C. (2010). Comparing frameworks for 21st century skills. *21st century skills: Rethinking how students learn*, 51-76. Saatavilla: http://watertown.k12.ma.us/dept/ed_tech/research/pdf/ChrisDede.pdf
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In *Assessment and teaching of 21st century skills* (pp. 17-66). Springer Netherlands. Saatavilla yliopiston verkossa (atk-luokkien kiinteä verkko, kirjaston tietokoneet, eduroam jne. : http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-94-007-2324-5_2
- Scardamalia, M., Bransford, J., Kozma, B., & Quellmalz, E. (2012). New assessments and environments for knowledge building. In *Assessment and teaching of 21st century skills* (pp. 231-300). Springer Netherlands. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2324-5_5

A. Ways of thinking



- Creativity and innovation
- Critical Thinking, Problem Solving and Decision Making
- Learning to Learn and Metacognition

Creativity (

- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2012). Creative Learning Environments in Education—a systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187118711200051X>
- Earp, J., Dagnino, F., Kiili, K., Kiili, C., Tuomi, P., & Whitton, N. (2013). Learner Collaboration in Digital Game Making: An Emerging Trend. *Learning & Teaching with Media & Technology*, 439. http://www.researchgate.net/publication/258820376_Human_Machine_Interaction_embodied_cognition_and_phenomenologythe_body_in_digital_storytelling/file/60b7d528fbbe0b60e3.pdf#page=440
- Eow, Y. L., Ali, W. Z. b. W., Mahmud, R. b., & Baki, R. (2010a). Computer games development and appreciative learning approach in enhancing students' creative perception. *Computers & Education*, 54(1), 146-161.
- Eow, Y. L., Ali, W. Z. b. W., bt. Mahmud, R., & Baki, R. (2010b). Computer games development experience and appreciative learning approach for creative process enhancement. *Computers & Education*, 55(3), 1131-1144. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131509001924><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131510001430>
- Kangas, M. (2010). Creative and playful learning: Learning through game co-creation and games in a playful learning environment. *Thinking Skills and Creativity*, 5(1), 1-15. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187109000704>
- Kiili, K., Kiili, C., Ott, M., & Jönkkäri, T. (2012). Towards Creative Pedagogy: Empowering Students to Develop Games. In *6th European Conference on Games Based Learning* (p. 250). Academic Conferences Limited. http://www.academia.edu/4959361/Towards_Creative_Pedagogy_empowering_Students_to_Develop_Games

- Loveless, A. M. (2007). Creativity, technology and learning—a review of recent literature. <http://archive.futurelab.org.uk/resources/publications-reports-articles/literature-reviews/Literature-Review382>
- Romero, M., Hyvonen, P., & Barberà, E. (2012). Creativity in collaborative learning across the life span. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/21841>

Critical thinking, problem solving and decision making

- Baytak, A., & Land, S. M. (2010). A case study of educational game design by kids and for kids. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 5242-5246. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042810008931>
- Bereiter, C. (2002) Education and mind in the knowledge age. <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/1047621032000135221>
- Facione, P. A. (1990). Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction. Research Findings and Recommendations. <http://eric.ed.gov/?id=ED315423>
- Jonassen, D.H. (1997). Instructional design model for well-structured and ill-structured problem-solving learning outcomes. *Educational Technology: Research and Development*, 45 (1), 65-95. <http://link.springer.com/article/10.1007/BF02299613>
- Kafai, Y. B., Ching, C. C., & Marshall, S. (1997) Children as designers of educational multimedia software. *Computers & Education*, 29 (2&3), 117-126. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131597000365>
- Kafai, Y. (2006). Playing and Making Games for Learning: Instructionist and Constructionist Perspectives for Game Studies. *Games and Culture*, Vol. 1(1), pp. 36-40, 2006. <http://gac.sagepub.com/content/1/1/36.short>
- Laru, J. (2012). *Scaffolding learning activities with mobile devices and collaborative scripts*. Väitöskirja: Oulun yliopisto. Acta Universitatis Ouluensis. Series E, Scientiae rerum socialium 125. Oulu: Oulun yliopisto, 2013. https://www.researchgate.net/publication/241768974_Scaffolding_learning_activities_with_collaborative_scripts_and_mobile_devices?ev=prf_pub

Learning to learn and Metacognition

- Carbonaro, M., Szafron, D., Cutumisu, M., & Schaeffer, J. (2010). Computer-game construction: A gender-neutral attractor to Computing Science. *Computers & Education*, 55(3), 1098-1111. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131510001399>
- Järvelä, S., & Hadwin, A. F. (2013). New frontiers: Regulating learning in CSCL. *Educational Psychologist*, 48(1), 25-39. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00461520.2012.748006#.UuYfLBAYBhE>
- Järvelä, S., & Niemivirta, M. (1999). The changes in learning theory and the topicality of the recent research on motivation. *Learning and Instruction*, 9, 57-65. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0959475299000092>
- Kirschner, P. A., & Wopereis, I. G. J. H. (2013). Do you know the way to ... Web 2.0? In J. M. Spector, B. B. Lockee, S. E. Smaldino, & M. C. Herring (Eds.), *Learning, problem solving, and mindtools: Essays in honor of David H. Jonassen* (pp. 88-104). New York, NY: Routledge. <http://dspace.ou.nl/bitstream/1820/5029/1/Kirschner-Wopereis-Festschrift-Jonassen-Ch-6-Final.pdf>
- Vos, N., van der Meijden, H., & Denessen, E. (2011). Effects of constructing versus playing an educational game on student motivation and deep learning strategy use. *Computers & Education*, 56(1), 127-137. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S036013151002344>

Aiheeseen liittyviä suomalaisia julkaisuja

Kirjat, kirjankappaleet ja lehtiartikkelit

- Enkenberg, J. (2009). Opettämisen tulevaisuus. Enorssi: tutkimus-, kokeilu- ja kehittämistoiminta. http://www.enorssi.fi/tutkimus-kokeilu-ja-kehittamistoiminta/tutkoke-koordinaattorit/Enkenberg-opettamisen-tulevaisuus.pdf/at_download/file
- Hakkarainen, K. (2001) Luonnosversio: Aikuisen oppiminen verkossa. Published in Hakkarainen, K. (2001) Aikuisen oppiminen verkossa. Teoksessa P. Sallila & P. Kalli (toim.), *Verkot ja teknologia aikuisopiskelun tukena* (ss. 16-52). Aikuiskasvatuksen 42. vuosikirja. Jyväskylä: Gummerus. Saatavilla verkossa: http://utu.academia.edu/KaiHakkarainen/Papers/316540/Luonnosversio_Hakkarainen_K._2001_Aikuisen_oppiminen_verkossa
- Hakkarainen, K., Bollström-Huttunen, M., Pyysalo, R., & Lonka, K. (2005). Tutkiva oppiminen käytännössä: Matkaopas opettajille. Helsinki: WSOY. (ISBN: 951-0-25866-0) [kurssikirjastossa]
- Hakkarainen, K., Paavola, S., & Lipponen, L. (2003). Käytäntöyhteisöistä innovatiivisiin tietoyhteisöihin. *Aikuiskasvatus*, 21, 1, 4-13. (Valittu *Aikuiskasvatus*-lehden vuoden 2003 tiedeartikkeliksi). <http://www.aikuiskasvatus.fi/tiedeartikkelit/HakkarainenKai.pdf>
- Hakkarainen, K. (2005). Asiantuntijuus ja oppiminen työelämässä. Puheenvuoro Osaaminen murroksessa --työelämälähtöisen osaamisen tunnistaminen ja tunnistaminen seminaarissa 12.04.2005. <http://www.helsinki.fi/science/networkedlearning/material/HakkarainenEsiteilma2005a.pdf>
- Lehtinen, E. 1997. Johdanto. Teoksessa Lehtinen, Erno. 1997. *Verkkopedagogiikka*. Oy Edita Ab. s. 5- 11
- Lehtinen, E. 1997. Tietoyhteiskunnan haasteet ja mahdollisuudet oppimiselle. Teoksessa Lehtinen, Erno. 1997. *Verkkopedagogiikka*. Oy Edita Ab. s. 12-40
- Paaso A. (2010) Osaava ammatillinen opettaja 2010. Tutkimus ammatillisen opettajan tulevaisuuden työnkuvasta.
- Pohjola K. (toim.) 2011. Uusi Koulu. Oppiminen mediakulttuurin aikakaudella
- - TEK-lehti 4/2011, väitöskirja Kati Korhonen-Yrjänheikki, *Toimintaympäristö pakottaa tekniikan koulutuksen muuttumaan*

Raportit

- Arjen tietoyhteiskunnan neuvottelukunta (2009). TIETO- JA VIESTINTÄTEKNIikka KOULUN ARJESSA 2009. VÄLIRAPORTTI 29.1.2010. http://www.arjentietoyhteiskunta.fi/files/222/Valiraportti_29.1.2010.pdf
- Elinkeinoelämän keskusliitto EK (2011). OIVALLUS - OPPIVIEN VERKOSTOJEN OSAAMISTARPEET TULEVAISUUDEN SUOMESSA. Elinkeinoelämän keskusliitto. Oivallus hankkeen loppuraportti. {nolink:http://www.oph.fi/download/133553_Oivallus_loppuraportti_web.pdf}
- Koulutustarpeiden ennakkoinnin koordinaatioryhmä. (2011). *Selvitys koulutus- ja osaamistarpeiden kehittymisestä sekä ennakkoinnin tilasta ja kehittämistarpeista 2010*. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2011:11. http://www.oph.fi/download/132033_

OKM_selvitys_koulutus- ja_osaamistarpeiden_tilasta_2010.pdf

- Linturi H., Laitio T., Rubín A., Sirén O., Linturi J. (2010). Oppimisen tulevaisuus 2030. Pilotointivaiheen raportti.
- Leivo, T., Mutanen, M. & Nieminen-Sundell (2009). Diginatiivit, työ, kansalaisuus. http://www foresight.fi/wp-content/uploads/2009/12/Digi_natiivit.pdf
- OECD (2009). IS TECHNOLOGY USE RELATED TO EDUCATIONAL PERFORMANCE? EVIDENCE FROM PISA. Centre for Educational Research. Directorate for Education, OECD. <http://www.nml-conference.be/wp-content/uploads/2009/09/Technology-Use-and-Educational-Performance.pdf>
- OKM (2010). Perusopetus 2020 --yleiset valtakunnalliset tavoitteet ja tuntijako. <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2010/liitteet/okmtr01.pdf?lang=fi>
- Smeds, R., Krokfors, L., Ruokamo, H. & Staffans, A. (toim.). 2010). Innoschool – välittävä koulu. Oppimisen verkostot, ympäristöt ja pedagogiikka. Aalto-yliopiston teknillinen korkeakoulu. Simlab Report Series 31

B. Ways of Working



- Communication
- Collaboration and Teamwork

Communication

- Harasim, L. M. (Ed.). (1993). *Global networks [electronic resource]: computers and international communication*. MIT Press. <http://teddyk.w2.files.wordpress.com/2012/06/global-networks-computers-and-international-communication.pdf>
- Castells, M. (1996). The Rise of the Network Society, Volume I of The Information Age: Economy, Society and Culture. *Massachusetts: Blackwell Publishing. (check library)*
- Castells, M (2009). *Communication power*. Oxford/New York: Oxford University Press.
- Jones, C. (2012). Networked learning, stepping beyond the Net Generation and Digital Natives. In *Exploring the Theory, Pedagogy and Practice of Networked Learning* (pp. 27-41). Springer New York http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-0496-5_2#page-1
- Kiili, C., Mäkinen, M., & Coiro, J. (2013). Rethinking Academic Literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 57(3), 223-232. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/JAAL.223/full>
- Owston, R., Wideman, H., Ronda, N. S., & Brown, C. (2009). Computer game development as a literacy activity. *Computers & Education*, 53(3), 977-989. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131509001262>

Collaboration and Teamwork

- Bereiter, C. (2002) Education and mind in the knowledge age. <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/1047621032000135221>
- Bluemink, J., & Järvelä, S. (2011). Elements of collaborative discussion and shared problem solving in a voice-enhanced multiplayer game. *Journal of Interactive Learning Research*, 22(1), 23-50. <http://www.edlib.org/p/31329/> (ask jari for copy of paper)
- Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning?. *Collaborative-learning: Cognitive and computational approaches.*, 1-19. <http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/00/19/02/40/PDF/Dillenbourg-Pierre-1999.pdf>
- Earp, J., Dagnino, F., Kiili, K., Kiili, C., Tuomi, P., & Whitton, N. (2013). Learner Collaboration in Digital Game Making: An Emerging Trend. *Learning & Teaching with Media & Technology*, 439. http://www.researchgate.net/publication/258820376_Human_Machine_Interaction_embodied_cognition_and_phenomenology_the_body_in_digital_storytelling/file/60b7d528fbb0b60e3.pdf#page=440
- Järvelä, S., & Hadwin, A. F. (2013). New frontiers: Regulating learning in CSCL. *Educational Psychologist*, 48(1), 25-39. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00461520.2012.748006#.UuYfLBAyBhE>
- Laru, J. (2012). *Scaffolding learning activities with mobile devices and collaborative scripts*. Väitöskirja: Oulun yliopisto. Acta Universitatis Ouluensis. Series E, Scientiae rerum socialium 125. Oulu: Oulun yliopisto, 2013. https://www.researchgate.net/publication/241768974_Scaffolding_learning_activities_with_collaborative_scripts_and_mobile_devices?ev=prf_pub
- Leinonen, P., Järvelä, S., & Häkkinen, P. (2005). Conceptualizing the awareness of collaboration: A qualitative study of a global virtual team. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 14(4), 301-322. <http://link.springer.com/article/10.1007/s10606-005-9002-z>

Suomenkielistä kirjallisuutta

- Lehtinen, E. 1997. Johdanto. Teoksessa Lehtinen, Erno. 1997. Verkkopedagogiikka. Oy Edita Ab. s. 5- 11
- Lehtinen, E. 1997. Tietoyhteiskunnan haasteet ja mahdollisuudet oppimiselle. Teoksessa Lehtinen, Erno. 1997. Verkkopedagogiikka. Oy Edita Ab. s. 12-40
- Pönkä, H., Impiö, N. & Vallivaara, V. (2012). *Sosiaalisen median opetusikäyttö* Oppimisen teoriaa ja kokemuksia DevelOPE-hankkeesta. <http://jultika.oulu.fi/Record/isbn978-951-42-9823-3>
- Vuopala, E. (2013). Onnistuneen yhteisöllisen verkko-oppimisen edellytykset : näkökulmina yliopisto-opiskelijoiden kokemukset ja verkkovuorovaikutus. Doctoral dissertation. <http://jultika.oulu.fi/Record/isbn978-952-62-0225-9>

C. Tools for working



- Information Literacy
- ICT Literacy

Information literacy

- Bekerman, Z., Burbules, N. C., & Keller, D. S. (Eds.). (2006). *Learning in places: the informal education reader* (Vol. 249). Peter Lang. (direct link not available, try books.google.com search)
- Hakkarainen, K. P., Palonen, T., Paavola, S., & Lehtinen, E. (2004). Communities of networked expertise: Professional and educational perspectives. (library, see also preface: <http://www.helsinki.fi/science/networkedlearning/news/networkedexpertise.html>)
- Hull, G., & Schultz, K. (Eds.). (2002). *School's out: Bridging out-of-school literacies with classroom practice* (Vol. 60). Teachers College Press. <http://www.jstor.org/discover/10.2307/40014769?uid=32058&uid=3737976&uid=2129&uid=2134&uid=2&uid=70&uid=5910312&uid=3&uid=67&uid=32057&uid=62&sid=21103403574743> (you can try also google book search)
- Jones, C. (2012). Networked learning, stepping beyond the Net Generation and Digital Natives. In *Exploring the Theory, Pedagogy and Practice of Networked Learning* (pp. 27-41). Springer New York. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-0496-5_2#page-1
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2011). *New literacies: Everyday practices and social learning*. McGraw-Hill International. (ebSCO eBook, check library)
- Owston, R., Wideman, H., Ronda, N. S., & Brown, C. (2009). Computer game development as a literacy activity. *Computers & Education*, 53(3), 977-989. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131509001262>
- Prensky, M. (2006). *Don't Bother Me, Mom, I'm Learning!: How Computer and Video Games are Preparing Your Kids for 21st Century Success and how You Can Help!*. St. Paul: Paragon House. <http://www.uoc.edu/uocpapers/5/dt/eng/prensky.html> (online version? library?)
- Prensky M. (2008). The Role of Technology in teaching and the classroom. *Educ. Technology*, Nov-Dec 2008

ICT literacy

- Jones, C. (2012). Networked learning, stepping beyond the Net Generation and Digital Natives. In *Exploring the Theory, Pedagogy and Practice of Networked Learning* (pp. 27-41). Springer New York. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-0496-5_2#page-1
- Kennedy, G., Judd, T., Dalgarno, B., & Waycott, J. (2010). Beyond natives and immigrants: exploring types of net generation students. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(5), 332-343. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1365-2729.2010.00371.x/full>
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in human behavior*, 26(6), 1237-1245. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563210000646>
- Margaryan, A., Littlejohn, A., & Vojt, G. (2011). Are digital natives a myth or reality? University students' use of digital technologies. *Computers & Education*, 56(2), 429-440. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131510002563>
- Sipilä, K. (2013). No Pain, No Gain? Educational Use of ICT in Teaching, Studying and Learning Processes: Teachers' and Students' Views. Academic dissertation. University of Lapland. http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/94116/Sipil%C3%A4_Keijo_ActaE_136_.pdf?sequence=2
- Valtonen, T., Pontinen, S., Kukkonen, J., Dillon, P., Väisänen, P., & Hacklin, S. (2011). Confronting the technological pedagogical knowledge of Finnish Net Generation student teachers. *Technology, Pedagogy and Education*, 20(1), 3-18. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1475939X.2010.534867#.UuZG6RAyBhE>

D. Living in the world



- Citizenship, Global and Local
- Life and Career

Citizenship, Global and Local

- Bennett, W. L., Wells, C., & Rank, A. (2009). Young citizens and civic learning: two paradigms of citizenship in the digital age. *Citizenship Studies*, 13(2), 105-120. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13621020902731116#.UuYxyRAyBhE>
- Castells, M. & Himanen, P. (2002) *The Information Society and the Welfare State: The Finnish Model*. New York: Oxford University Press
- Castells, M (2009). *Communication power*. Oxford/New York: Oxford University Press.
- Cassell, J., Huffaker, D., Tversky, D., & Ferriman, K. (2006). The language of online leadership: Gender and youth engagement on the Internet. *Developmental Psychology*, 42(3), 436. (ONLINE reference, ask library)
- Torney-Purta, J., Lehmann, R., Oswald, H., & Schulz, W. (2001). Citizenship and education in twenty-eight countries: Civic knowledge and participation at age fourteen. *Amsterdam: International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)*, 100. http://www.iea.nl/fileadmin/user_upload/Publications/Electronic_versions/CIVED_Phase2_Age_Fourteen.pdf
- Jenkins, H., & Deuze, M. (2008). Convergence culture. *CONVERGENCE-LONDON-*, 14(1), 5. <http://www.gigaart.net/T101/readings/JenkinsDeuzeConv2008.pdf>
- Loader, B. D. (Ed.). (2007). *Young citizens in the digital age: Political engagement, young people and new media*. Routledge. (check library and google books etc)
- Silberman, S. (1999). Just Say Nokia. *Wired*. Issue 7.09 | Sep 1999: <http://www.wired.com/wired/archive/7.09/nokia.html>

Life and career

- Bereiter, C. (2002) Education and mind in the knowledge age. <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/1047621032000135221>
- Bosch-Sijtsema, P., Ruohomäki, V. & Vartiainen, M. (2009) "Knowledge work productivity in distributed teams", *Journal of Knowledge Management*, Vol. 13 Iss: 6, pp.533 - 546. [Artikkelikäsikirjoitus](#)
- Jones, C. (2012). Networked learning, stepping beyond the Net Generation and Digital Natives. In *Exploring the Theory, Pedagogy and*

Practice of Networked Learning (pp. 27-41). Springer New York. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-0496-5_2#page-1

- Veen, W., & Vrakking, B. (2006). *Homo Zappiens: growing up in a digital age*. Continuum International Publishing Group. (google books, library?)

Aiheeseen liittyviä suomenkielisiä julkaisuja

Kirjankappaleet, lehtiartikkelit ym.

- Härmä, M. (toim, 2004). Ihminen tietotyössä. Työ ja Ihminen. 18(3). Työterveyslaitos. http://www.ttl.fi/fi/tyo_ja_ihminen/Documents/Tyojai_hminen_3_2004.pdf
- Blom, R., Melin, H. & Pyöriä, P. (2001). *Tietotyö ja työelämän muutos. Palkkatyön arki tietoyhteiskunnassa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hakkarainen, K., Paavola, S., & Lipponen, L. (2003). Käytäntöyhteisöistä innovatiivisiin tietoyhteisöihin. *Aikuiskasvatus*, 21, 1, 4-13. (Valittu *Aikuiskasvatus*lehden vuoden 2003 tiedeartikkeliksi). <http://www.aikuiskasvatus.fi/tiedeartikkelit/HakkarainenKai.pdf>
- Hakkarainen, K. (2005). Asiantuntijuus ja oppiminen työelämässä. Puheenvuoro Osaaminen murroksessa --työelämälähtöisen osaamisen tunnistaminen ja tunnistaminen seminaarissa 12.04.2005. <http://www.helsinki.fi/science/networkedlearning/material/HakkarainenEsiteilma2005a.pdf>
- Kiiskinen, J. (2011). Tietoyhteiskunnasta tulikin viihtymisyhteiskunta - Vakavat asiat huomiseen. Jyrki kiiskisen kolumni. Helsingin Sanomat. 15.1.2011. http://www.hs.fi/juttusarja/kiiskinen/artikkeli/Tietoyhteiskunnasta%20tulikin%20viihtymisyhteiskunta/1135263066920/?cmp=tm_etu_kolumni
- Julkunen, R. (2008). Uuden työn paradoksit. Keskusteluja 2000luvun työprosess(e)ista (Vastapaino 2008)
- Julkunen, R., Nätti, J. & Anttila, T. (2004). *Aikanyrjähdys. Keskiluokka tietotyön puristuksessa*. Tampere: Vastapaino
- Pyöriä, P., Melin, H. & Blom, R. (2005). Knowledge workers in the information society : evidence from Finland / Pasi Pyöriä, Harri Melin and Raimo Blom
- Pyöriä Pasi. (2006). Understanding Work in the Age of Information. Finland in Focus. *Acta Electronica Universitatis Tampereensis* 518. ISBN 951-44-6600-4. ISSN 1456-954X. <http://acta.uta.fi/haekokoversio.php?id=10839>
- Pyöriä, P., Melin, H. & Blom, R. (2005). *Knowledge workers in the information society. Evidence from Finland*. Tampere: Tampere university press.
- Sennett, R. (2007) Uuden kapitalismin kulttuuri. Vastapaino.
- Vartiainen, M., Hakonen, M., Koivisto, S., Mannonen, P., Nieminen, M. P., Ruohomäki, V. & Vartola, A. (2007) Distributed and Mobile Work - Places, People and Technology, Tammerpaino Oy, Tampere
- Vartiainen, M. (2008) Liikkuva ja hajautettu työ osaamisen haasteena. Teoksessa: Helakorpi, S. (toim.) Postmoderni ammattikasvatus – haasteena ubiikkiyhteiskunta, ss. 131154. HAMK Ammatillisen opettajakorkeakoulun julkaisuja 1. Hämeenlinna.

Raportit

- Himanen, P. (2004). *Globaali tietoyhteiskunta – Kehityssuuntia Piilaaksosta Singaporeen 155/2004* http://www.tekes.fi/julkaisut/globaali_tietoyhteiskunta.pdf
- Kohvakka, R.(2010) *Sosiaalinen media vahvasti läsnä nuorten arjessa*. Tieto&trendit 8/2010
- Lehtinen, E. & Ojala, M. (2006) Oppiminen ja Oppimalla uusiutuva yhteiskunta. Teoksessa *FinnSight 2015 – Tieteen, teknologian ja yhteiskunnan näkymät (laaja raportti)*. TEKES ja Suomen Akatemia. Helsinki. 2006. http://www.tekes.fi/fi/document/42736/finnsight_2015_laaja_pdf
- Leivo, T., Mutanen, M. & Nieminen-Sundell (2009). Diginatiivit, työ, kansalaisuus. <http://www.foresight.fi/wp-content/uploads/2009/12/Diginatiivit.pdf>
- Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta (2009). Tehokkuudesta jakamiseen – tietoyhteiskunnan uusi vaihe. Tulevaisuusvaliokunnan tietoyhteiskunta-akatemia 19.-20.11.2008. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisuja. 2/2009. www.demos.fi/files/Tehokkuudesta_jakamiseen.pdf
- Eloranta, V. (2008) Silmät auki! Tietoyhteiskunnan uhat ja mahdollisuudet, ss. 102115. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1. Helsinki: Edita Prima. <http://web.eduskunta.fi/dman/Document.phx?documentId=xe11608093708578&cmd=download>
- Turkki, T (2009). *Nykyaikaa etsimässä: Suomen digitaalinen tulevaisuus*. Helsinki, Taloustieto, 2009. http://www.eva.fi/wp-content/uploads/files/2573_nykyaikaa_etsimassa.pdf
- Halava, I., Panzar, M. (2010). Kuluttajakansalaiset tulevat! - miksi työn johtaminen muuttuu? EVA raportti. <http://www.eva.fi/wp-content/uploads/2010/09/Kuluttajakansalaiset.pdf>
- Isokangas, A. & Kankkunen, P. (2011). Suora yhteys - Näin sosiaalinen media muuttaa yritykset. EVA Raportti. <http://www.eva.fi/wp-content/uploads/2011/05/Suora-yhteys.pdf>
- Lehto, A-M & Sutela, H. (2008): Työolojen kolme vuosikymmentä. Tilastokeskus 2008. http://www.stat.fi/tup/julkaisut/isbn_978-952-467-930-5.pdf
- Leivo, T., Mutanen, M. & Nieminen-Sundell (2009). Diginatiivit, työ, kansalaisuus. <http://www.foresight.fi/wp-content/uploads/2009/12/Diginatiivit.pdf>
- Vartiainen, M. (2008) Hajautettu mobiili työ tietoyhteiskunnassa. Teoksessa: Eloranta, V. (toim.) Silmät auki! Tietoyhteiskunnan uhat ja mahdollisuudet, ss. 102115. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1. Helsinki: Edita Prima. <http://web.eduskunta.fi/dman/Document.phx?documentId=xe11608093708578&cmd=download>