

| | |
|----|---|
| 7 | Slovo úvodem |
| 9 | Kybergogika |
| 13 | Digitální Bloomova taxonomie |
| 17 | Potřeba digitální extenze |
| 18 | Tvorba vzdělávacích cílů |
| 19 | Pamatování |
| 21 | Chápání |
| 23 | Aplikace |
| 24 | Analýza |
| 26 | Hodnocení |
| 28 | Tvorba |
| 31 | Témata z psychologie v edTechu |
| 32 | Kreativita |
| 35 | Kognitivní zkreslení |
| 37 | Psychologie a UX |
| 39 | Kognitivní teorie multimediálního učení |
| 40 | Motivace |
| 41 | Spolupráce |
| 43 | Gamifikace |
| 45 | Sebeřízení |
| 47 | Řízení online identity |
| 49 | Hodnocení a zpětná vazba |
| 51 | Sebehodnocení |
| 53 | Nelineární učení |
| 55 | HCI |
| 57 | Digitální čtení |
| 59 | Informační design |
| 61 | Informační přetížení |
| 62 | Multitasking |
| 65 | Vybrané metody výzkumu |
| 66 | A/B testování |
| 67 | Webová analytika |
| 68 | Pretesty a posttesty |
| 69 | Eye tracking |

| | |
|-----|---|
| 70 | System Usability Scale |
| 72 | Polostrukturované rozhovory |
| 73 | Práce s mockupy a wireframy |
| 74 | Data z LMS |
| 75 | Evaluační dotazníky |
| 76 | Heuristická analýza |
| 77 | Kirkpatrickův čtyřúrovňový model hodnocení |
| 81 | Vybraná témata z kognitivní a pozitivní psychologie |
| 81 | Kognitivní psychologie |
| 82 | Pozornost |
| 84 | Paměť |
| 87 | Vnímání a representace počitků |
| 88 | Usuzování a rozhodování |
| 90 | Inteligence |
| 93 | Co lze z pozitivní psychologie přenést do kybergogiky |
| 94 | Dívat se na svět pozitivně |
| 95 | Excelence versus průměrnost |
| 96 | Pozitivní emoce a jazyk |
| 96 | Pozitivní zvládnutí situace |
| 97 | Otázka sebevnímání a spolupráce |
| 99 | Závěr |
| 101 | Informační chování |
| 105 | Závěr |
| 107 | Apendix: Kreativní deník |
| 109 | Rozcvičky |
| 110 | Sebepéče a kreativita |
| 111 | Sto dní |
| 111 | Závěrem |
| 113 | Literatura |
| 129 | Summary |