

Obsah

Předmluva	3
Argumentační fauly (Logical fallacies)	11
Asynchronní e-learning (Asynchronous e-learning)	12
Augmentovaná realita (Augmented Reality)	13
Autonomní učení (Guided independent learning)	14
Autoregulace (Selfregulation)	15
Bezděčné učení (Unintentional learning)	16
Blended learning (B-learning)	17
Blog	18
Bloomova digitální taxonomie (Bloom's digital taxonomy)	19
Bloomova taxonomie (Bloom's Taxonomy)	20
Calm technology	21
Centrovert (Ambivert)	22
Clustering (Clustering)	23
Crowdsourcing, moudrost davů (Crowdsourcing, Wisdom of the crowd)	24
Cyberlearning	25
Daltonský plán (Dalton Plan)	26
Deprivace (Deprivation)	27
Didaktické zásady (Didactic principles)	28
Digitální čtení (Digital reading)	29
Digitální demence (Digital dementia)	30
Digitální detox (Digital detox)	31
Digitální gramotnost (Digital literacy)	32
Digitální kurátorství (Digital curation)	33
Digitální propast (Digital divide)	34
Digitální stopa (Digital footprint)	35
Digitální wellbeing (Digital wellbeing)	36
Disinhibice (Disinhibition effect)	37
Distribuované (rozložené) učení (Distributed learning)	39
Distribuované poznávání a rozšířená mysl (Distributed cognition and extended mind)	40
Dunning–Kruger efekt (Dunning–Kruger effect)	41
Dvojí výjimečnost (Twice exceptional)	42
Edutainment	43
Efekt bizarnosti (Bizarreness effect)	44
Efekt rámování (Framing effect)	45
Efekt Zeigarnikové (Zeigarnik Effect)	46
Efektivita vzdělávání (Educational effectiveness)	47
Eye-tracking	48
Facilitace (Facilitation)	49
Flow	51

Flynnův efekt (Flynn effect)	52
FOMO (Fear of Missing Out)	53
Gamifikace (Gamification)	54
Gestaltpsychologie (Gestalt Psychology)	56
Google efekt (Google effect)	57
Haló efekt (Halo effect)	58
Hawthornský efekt (Hawthorn Effect)	59
Hédonická adaptace (Hedonic Treadmill)	60
Heuristika dostupnosti (Availability heuristic)	61
Heutagogika (Heutagogy)	62
HOOK model (The HOOK model)	63
Humanistická psychologie a humanistické vzdělávání (Humanistic Psychology and Humanistic Education)	64
IKEA efekt (IKEA Effect)	65
Imperativ rychlosti (The Imperative for High Velocity Learning)	66
Informační design (Information design)	67
Informační zahlcení (Information overload)	68
Interakce člověk–počítač (HCI, Human-Computer Interaction)	69
Interkulturní psychologie (Cross-Cultural Psychology)	70
Jev „mám to na jazyku“ (The tip-of-the-tongue phenomenon)	71
Klam konjunkce (Conjunction Fallacy / Linda Problem)	72
Klam přeživších (Survivorship bias, Survival bias)	73
Klima třídy (Classroom climate)	74
Kognitivní disonance (Cognitive dissonance)	75
Kognitivní psychologie (Cognitive psychology)	76
Kognitivní zkreslení	77
Kolbův cyklus (Kolb learning cycle)	78
Komunita praxe (Community of practice, CoP)	79
Komunitní vzdělávání (Community-based education)	80
Konektivismus (Connectivism)	81
Kreativita (Creativity)	82
Kritické myšlení (Critical thinking)	83
Kulturní kapitál (Cultural Capital)	84
Kurikulum (Curriculum)	85
Kyberfobie (Cyberphobia)	86
Kybergogika (Cybergogy)	87
Kyberchondrie (Cyberchondria)	88
Kyberprostor (Cyberspace)	89
Kyberšikana (Cyberbullying)	90
Learning management system (LMS)	91
Lineární učení (Linear learning)	92
Mediální multitasking (Media Multitasking)	93
Memex	94

Metakognice (Metacognition)	95
Millerovo magické číslo (Miller's magic number)	96
Mindful learning	97
Minimally Invasive Education (MIE)	98
Miskoncepce (Misconception)	99
M-learning (Mobile learning)	100
Model 70:20:10 (70:20:10 Model for Learning and Development)	101
Monitoring postupu (Progress Monitoring)	102
MOOC (Massive open online courses)	103
Motivace (Motivation)	104
Multikulturní výchova (Multicultural education)	105
Multitasking	106
Myšlenkové mapy (Mind maps)	107
Nelineární učení (Non-linear Learning)	108
Netiketa (Netiquette)	109
Neuroplastická mozku (Brain neuroplasticity)	110
Nomofobie (Nomophobia)	111
Oddenkové učení (Rhizomatic learning)	112
Online identita (Online identity)	113
Osobní vzdělávací prostředí (Personal learning environment, PLE)	114
Otevřené vzdělávání (Open education)	115
Parasociální interakce (Parasocial interaction)	116
Pedagogická psychologie (Pedagogical psychology)	117
Počítačem zprostředkovaná komunikace (CMC – Computer Mediated Communication)	118
Podcast	119
Pojmové mapy (Concept maps)	120
Pozornost (Attention)	121
Pracovní paměť (Working memory)	122
Prekoncept (Preconception)	123
Priming	124
Problem Based Learning (PBL)	125
Převrácená třída (Flipped classroom)	126
Psychodidaktika (Psychodidactics)	127
Psychohygienu, duševní hygienu (Psychohygiene, Mental hygiene)	128
Pygmalion efekt (Pygmalion effect)	129
Reflexe (Reflection)	130
Rosenbergova škála sebehodnocení (Rosenberg's Self-Esteem Scale)	131
Screencasting	132
Sebeaktualizace (Self-actualization)	133
Sebehodnocení (Self-Assessment)	134
Sebeřízené učení (Self-networked learning)	135

Sebevýchova (Self-education)	136
Simulační učení (SPL, Simulation powered learning)	137
Sketchnoting	138
Skupinová atribuční chyba (Group attribution error)	139
SMART(ER)	140
Sociální bubliny (Social bubbles)	141
Sociální sítě (Social network sites)	142
Speciální vzdělávací potřeby (Special educational needs)	143
SPOC (Small Private Online Courses)	144
Storytelling	145
Stroopův efekt (Stroop effect)	146
Styly učení (Learning Styles)	147
Synchronní e-learning (Synchronous e-learning)	148
Škola 2.0, škola druhé generace (School 2.0)	149
Technostres (Technostress)	150
Teorie duálního kódování (Dual-coding theory)	151
Teorie dvojího kódu	152
Teorie mastery learning (Mastery learning)	153
Teorie sociálního učení (Social learning theory)	154
Třífázový model učení, E-U-R (Three phases of learning)	155
Tutor	156
Učení založené na důkazech (Evidence-based education)	157
Učící se komunity (Learning communities)	158
Unschooling	159
Uživatelská zkušenost (User experience)	160
Virtuální realita, VR (Virtual Reality)	161
Von Restorff efekt, efekt izolace (the von Restorff effect, the Isolation effect)	162
Vyčerpání ega (Ego exhaustion)	164
Vzájemné hodnocení (Peer assessment)	165
Vzdělávací cíle (Learning goals)	166
Vzdělávací smlouva (Learning contract)	167
Webinář (Webinar, Web-based Seminar)	168
Závislost na internetu (Internet addiction)	169
Zážitková pedagogika (Experiential Pedagogy)	170
Zkušenostně reflektivní učení (Reflective and Experiential Learning)	171
Žákovské/studentické e-portfolio (Student E-Portfolio)	172