

7	Slovo úvodem	70
9	Kybergogika	72
13	Digitální Bloomova taxonomie	73
17	Potřeba digitální extenze	74
18	Tvorba vzdělávacích cílů	75
19	Pamatování	76
21	Chápání	77
23	Aplikace	81
24	Analýza	81
26	Hodnocení	82
28	Tvorba	84
31	Témata z psychologie v edTechu	87
32	Kreativita	88
35	Kognitivní zkreslení	89
37	Psychologie a UX	88
39	Kognitivní teorie multimediálního učení	84
40	Motivace	85
41	Spolupráce	89
43	Gamifikace	89
45	Sebeřízení	85
47	Řízení online identity	89
49	Hodnocení a zpětná vazba	101
51	Sebehodnocení	100
53	Nelineární učení	80
55	HCI	100
57	Digitální čtení	89
59	Informační design	101
61	Informační přetížení	101
62	Multitasking	103
65	Vybrané metody výzkumu	108
66	A/B testování	109
67	Webová analytika	109
68	Pretesty a posttesty	109
69	Eye tracking	109

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 reprezentace počitků
88	Usuzování a rozhodování
90	Intelligence
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