

7	Slovo úvodem
9	Kybergogika
13	Digitální Bloomova taxonomie
17	Potřeba digitální extense
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 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