

OBSAH

Poděkování	9
O autorech	10
Úvod	13
Úvod k 2., aktualizovanému vydání	16
Základní informace o knize a její online podpoře	19
Použité zkratky	23
Online podpora knihy – knihaelearning.cz	25
1. UČENÍ V ŽIVOTĚ DNEŠNÍHO ČLOVĚKA	27
1.1 Vymezení učení jako klíčového procesu v životě člověka ...	27
1.1.1 Učení jako individuálně transformativní proces	28
1.1.2 Sociální charakter učení	29
1.1.3 Učení v širších souvislostech	31
1.2 Dovednosti a gramotnosti 21. století	38
1.3 Celoživotní učení	43
1.4 E-learning – jedna z podob učení v moderní společnosti ...	44
1.4.1 Blended learning	48
1.4.2 Mobile learning	52
1.5 E-learning v kontextu skupinového učení	54
2. E-LEARNING A JEHO AKTÉŘI	59
2.1 Učení studentů v éře digitálních technologií	59
2.1.1 Proměny učení dnešních studentů	60
2.1.2 E-learning a učební styly studentů	65
2.1.3 Vnější řízení a autoregulace učení	72
2.2 Digitální technologie a proměny pedagogických kompetencí učitele	76
2.2.1 Učitelé, digitální technologie a inovace	78
2.2.2 Ovládat technologie versus učit (se) s technologiemi ..	83
2.2.3 Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů ...	86
3. TEORIE UČENÍ (VZDĚLÁVÁNÍ) A E-LEARNING	89
3.1 Význam a pojetí vzdělávacích teorií	89
3.2 Neobehavioristické teorie vzdělávání	92
3.2.1 Základní charakteristiky neobehaviorismu	92
3.2.2 Neobehaviorismus a technologie	94

3.2.3	Kritika neobehaviorismu	95
3.2.4	Neobehaviorismus a e-learning	95
3.3	Kognitivistické teorie vzdělávání.	96
3.3.1	Základní charakteristiky kognitivismu	96
3.3.2	Kognitivismus a technologie	98
3.3.3	Kritika kognitivismu	99
3.3.4	Kognitivismus a e-learning	99
3.4	Konstruktivistické teorie vzdělávání	99
3.4.1	Základní charakteristiky konstruktivismu	100
3.4.2	Konstruktivismus a technologie	103
3.4.3	Kritika konstruktivismu	104
3.4.4	Konstruktivismus a e-learning	105
3.5	Konektivismus	106
3.5.1	Základní východiska a charakteristiky konektivismu	106
3.5.2	Kritika konektivismu	108
3.5.3	Konektivismus a e-learning	109
3.6	Komplementarita vzdělávacích teorií	110
4.	DIDAKTIKA E-LEARNINGU – PŘÍPRAVA A REALIZACE KURZU S PODPOROU DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ	111
4.1	Základní didaktická rozvaha při plánování e-learningu	112
4.2	Instructional design aneb fáze tvorby výuky	112
4.2.1	Bloomova taxonomie	113
4.2.2	ADDIE model	114
4.2.3	Gagného model ID	116
4.2.4	Systémový přístup Dicka a Careyho	117
4.2.5	Konstruktivistický model	118
4.2.6	Univerzální design	119
4.3	Základní didaktické principy vytváření výuky s podporou online technologií	122
4.3.1	Stanovení výukového cíle	124
4.3.2	Časové rozvržení kurzu	126
4.3.3	Procesy výuky a učení	128
4.3.4	Hodnocení studentů	133
4.4.	Základní didaktické principy vytváření výuky podle modelu Universal design for learning (UDL)	136
4.5	E-learning a autorský zákon	138
5.	ONLINE TECHNOLOGIE VE VZDĚLÁVÁNÍ	141
5.1	Digitální (vzdělávací) technologie	141
5.2	Vybrané nástroje digitálních technologií	143

Asistivní technologie	144
Diskuzní fóra	146
E-booky	149
E-portfolia	152
Google aplikace a MS Teams ve vzdělávání	156
Hry a gamifikace	159
Komunikační nástroje a videokonference	163
LMS (systémy pro řízení učení)	169
Masivní otevřené online kurzy (MOOC)	172
Online dotazníky a ankety	178
Online sociální sítě	181
Plánování času a úkolů	185
Podcast, screencast, video streaming	188
Simulace (Lukáš Plch)	191
Vzájemné hodnocení (peer assessment)	196
Web/Blog	200
Webinář	203
Wiki (a Wikipedie)	205
6. PŘÍKLADY E-LEARNINGU V REÁLNÉ VÝUCE	210
6.1 Systém pro řízení výuky Schoology	210
6.1.1 Začlenění předmětu v rámci studovaného oboru	210
6.1.2 Cíle předmětu	212
6.1.3 Příprava výuky	212
6.1.4 Realizace kurzu a didaktická východiska	213
6.1.5 Hodnocení	214
6.2 Výuka historie v online prostředí	214
6.2.1 Začlenění předmětu v rámci studovaného oboru	214
6.2.2 Cíle předmětu	216
6.2.3 Příprava na výuku	217
6.2.4 Realizace kurzu a didaktická východiska	218
6.2.5 Hodnocení studentů	222
6.3 Vzájemné hodnocení textů v Akademickém psaní	223
6.3.1 Začlenění předmětu v rámci studovaného oboru	223
6.3.2 Cíle předmětu	223
6.3.3 Příprava na výuku	224
6.3.4 Realizace kurzu a didaktická východiska	226
6.3.5 Hodnocení studentů	227
6.4 Počítačem řízená simulační manažerská hra	228
6.4.1 Začlenění předmětu v rámci studovaného oboru	228
6.4.2 Cíle předmětu	228
6.4.3 Příprava na výuku	229

6.4.4	Realizace kurzu a didaktická východiska	230
6.4.5	Hodnocení studentů	232
7.	POZITIVA A NEGATIVA POUŽÍVÁNÍ DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ VE VZDĚLÁVÁNÍ	234
7.1	Výhody a nevýhody e-learningu – námět k zamyšlení	235
7.2	Pohledem studenta (učícího se)	236
7.2.1	Výhody	236
7.2.2	Nevýhody	238
7.3	Pohledem učitele (vyučujícího či autora)	243
7.3.1	Výhody	243
7.3.2	Nevýhody	246
7.4	Pohled poskytovatele (instituce)	249
7.4.1	Výhody	249
7.4.2	Nevýhody	251
8.	INFORMAČNÍ ZDROJE A VÝZKUM E-LEARNINGU	253
8.1	Zdroje výzkumných dat	253
8.1.1	Odborné publikace o e-learningu	254
8.1.2	Statistická data	256
8.1.3	Data a výsledky (mezinárodních) výzkumů	259
8.2	Příklady přístupů k výzkumu v oblasti e-learningu	266
8.2.1	Digitální technologie ve formálním i informálním (celoživotním) učení	266
8.2.2	Analytika učení	271
8.2.3	Fenomenografie	276
8.2.4	Kontrolované experimenty využívající skriptování ..	280
	Poznámky na závěr	284
	Summary	287
	Přílohy	292
	Literatura a zdroje	296
	Věcný rejstřík	325