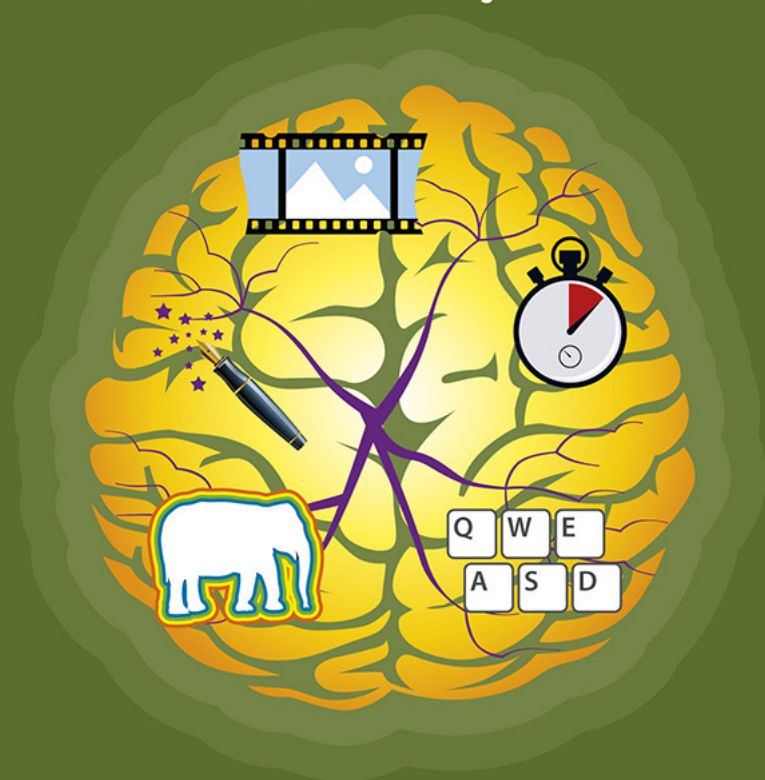


Michal Černý



# Jak učit sám sebe

s myšlenkovými mapami,  
kreativními technikami a online nástroji

Bizbooks®

# Jak učit sám sebe

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na  
[www.bizbooks.cz](http://www.bizbooks.cz)  
[www.albatrosmedia.cz](http://www.albatrosmedia.cz)

**Biz**books®

**Michal Černý**  
**Jak učit sám sebe – e-kniha**  
Copyright © Albatros Media a. s., 2016

Všechna práva vyhrazena.  
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována  
bez písemného souhlasu majitelů práv.

**ALBATROS**  **MEDIA** a.s.

Michal Černý

# Jak učit sám sebe

s myšlenkovými mapami, kreativními  
technikami a online nástroji

BizBooks  
Brno 2016

# Obsah

Místo úvodu .....	5
1. Hledání vlastní vzdělávací cesty .....	8
2. Metody učení .....	55
3. Psaní .....	73
4. Čtení .....	97
5. Kreativní techniky .....	107
6. Vizualizace informací a jejich analýza .....	126
7. Řízení času .....	159
Závěr .....	172
Nástroje odkazované v knize .....	173
O autorovi .....	176

# Místo úvodu

Kniha, která se vám dostává do rukou, se nesnaží být teoretickou nebo vědeckou příručkou, která nabídne jasnou distinkci mezi jednotlivými pojmy a bude pracovat s exaktními daty a vědeckými výzkumy. Chce být naopak praktickým průvodcem či příručkou pro každého, kdo se rozhodne vzdělávat se sám. Je přitom lhostejné, zda jste žákem základní školy nebo seniorem. Ono rozhodnutí se pro učení sebe sama, převzetí zodpovědnosti za to, co a jak se naučíme, je zcela zásadním rozhodnutím, které s sebou nese jak radost ze vzdělání jako takového, tak také zodpovědnost za úspěch i potřebu nastavení procesů této náročné činnosti.

V textu často pracujeme s pojmem student, nemáme přitom na mysli žáka či posluchače univerzity, ale libovolného člověka, který se v daný okamžik rozhodne vzdělávat se. Snažíme se nabízet koncepty, které nejsou závislé na věku, ale spíše na ochotě využívat moderní technologie a samostatně se učit.

Kniha se zaměřuje na jednotlivé metody, které je možné pro vzdělávání sebe sama použít. Snažili jsme se jít cestou jednotlivých kompetencí, které jsou často navázány na širší aktivity, jako jsou práce s infografikami, tvorba grafů, metody kritického myšlení, aktivní čtení a mnoho dalších. Věříme, že osvojit si jednotlivé techniky je užitečné nejen z pohledu sebevzdělávání, ale jde o užitečné dovednosti, které může člověk aktivně používat také v dalších oblastech, kde se mu jistě budou hodit.

Jednotlivé aktivity jsou psány co možná nejpraktičtěji, často zjednodušeně či návodně tak, aby je mohl do procesu učení sebe sama snadno implementovat také začátečník, který nemá s danou oblastí

žádné velké zkušenosti. Očekáváme, že pokročilejší čtenář si bude schopen adekvátní informace dohledat jinde.

Jistým problémem, na který jsme naráželi při tvorbě textu, bylo uspořádání kategorií – zvolená struktura není zcela jednoznačná a některé metody by bylo možné zařadit do více kategorií – psaní poznámek souvisí jak se psaním, tak také s dalšími činnostmi, podobně hranice mezi čtením a některými kreativními technikami je velice úzká.

V rámci celého textu klademe velký důraz na technologie a propojení technologií s procesem učení. Díky současným možnostem se zásadním způsobem transformuje celý proces učení, který získává významnou informační a sociální dimenzi. Učení není jasně daným, determinovaným a někým určeným procesem individuálního charakteru, ale spíše aktivním hledáním, zapojováním se do sociálních interakcí, stále více tvůrčím procesem než pasivní konzumací faktů.

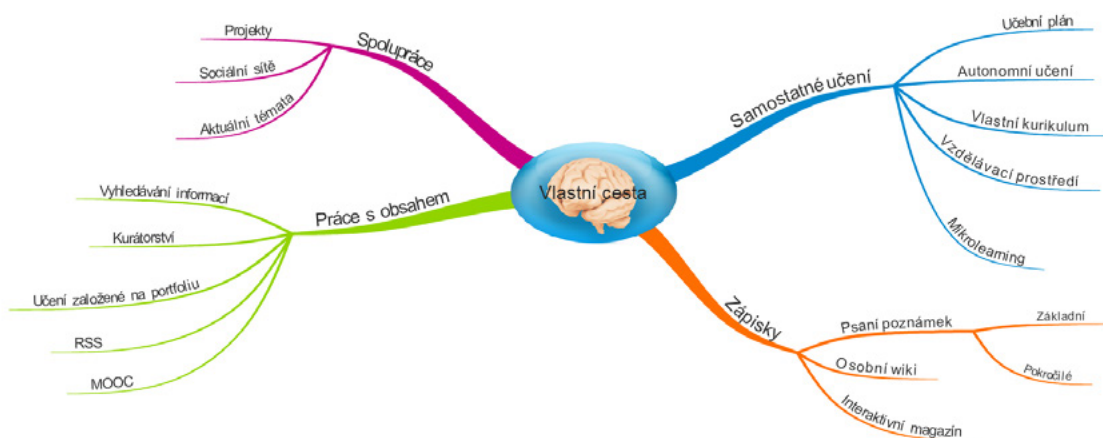
Celý text je založen na konektivistické teorii učení, která pracuje s následujícími body:

1. Poznávání je založeno na poznání rozdílných, často na první pohled protichůdných či nekompatibilních kultur, pohledů, postů či myšlenek.
2. Primární je schopnost poznávat. Vlastní znalosti jsou sice důležité, ale vzhledem k jejich dostupnosti méně než analytické a kognitivní schopnosti.
3. Tvorba komunit a navazování sociální interakce (tedy tvorba sociálního kapitálu) jsou nezbytné.
4. Důležitými schopnostmi jsou identifikace interdisciplinárních vazeb, hledání hraničních témat a nových oborů a přístupů.
5. Informace mohou podléhat změnám. Pravdivostní funkce poznání je časově závislá.
6. I neživá zařízení jsou schopna učení – viz neuronové sítě, učící se algoritmy, softwaroví agenti atp.
7. Důležitá je schopnost vlastního rozhodování, posuzování toho, co je momentálně přínosné a důležité. S měnící se realitou je třeba se neustále znovu rozhodovat.

Celá kniha je koncipována tak, aby se v tomto schématu naučil čtenář učit se. Jednotlivé kapitoly jsou psané tak, že se očekává práce s nimi jednotlivě. Pokud se některé informace v knize opakují, nejde o nepozornost autora, ale právě o snahu ukázat podobné struktury v různých metodách a umožnit čtenáři, aby ke knize mohl přistupovat nelineárně, selektivně, dle svých vlastních identifikovaných zájmů a potřeb.

Podobně u jednotlivých služeb či nástrojů, které zmiňujeme, jsme se snažili o udržení jisté koherence, abychom čtenáře nenutili k práci s desítkami podobných nástrojů, které mají podobnou funkcionalitu, a mělo by být logické, že si vybere jeden, který začlení od svého vzdělávacího prostředí či portfolia používaných nástrojů.

# 1. Hledání vlastní vzdělávací cesty



Standardní vzdělávání představuje samo o sobě jistý paradox. Na jednu stranu usiluje o masifikaci vzdělání, o to, aby všichni dosáhli určitého standardu či normy, ale současně propaguje konstruktivistické paradigma, které říká, že vzdělání by mělo být orientováno nikoli na látku nebo na učitele, ale především na studenta samotného. Je to právě vzdělávaný, který se sám rozhoduje, kdy a co se chce učit, jaké má zájmy a potřeby.

Jakkoli se tento model do oblasti formálního vzdělávání přenáší jen velice obtížně u postgraduálního studia, celoživotního učení nebo volnočasového vzdělávání jde o něco zcela přirozeného. Společnost, ve které žijeme, bývá často označována jako učící se, tedy taková, ve které



nestačí mít k dispozici znalosti, které máme ze školy, ale je třeba mít schopnost se učit neustále, celý život.

Jednou z klíčových dovedností v této oblasti je tvorba osobního vzdělávacího prostředí, tedy souhrnu všech vzdělávacích zdrojů, které používáme, ale také nástrojů, které k procesu učení potřebujeme. Moderní technologie právě tuto oblast učení se proměňují zcela fundamentálním způsobem – člověk si může nechat doručovat zajímavé články prostřednictvím RSS kanálů (ty slouží pro automatické doručování obsahu z webu do různých čteček – podrobnější informace o RSS najdete v kapitole Syndikace obsahu – práce s RSS), učit se s dalšími lidmi prostřednictvím sociálních sítí, pracovat na globálních problémech nebo se třeba zapsat do MOOC (masivní otevřené online kurzy – viz kapitola MOOC).

Mezi důležité kompetence v této oblasti patří také ty, které je možné zastřešit pod pojem kurátorství – tedy schopnost informace nejen vyhledávat, ale také určitým způsobem strukturovat a organizovat, případně sdílet dále. Právě schopnost vést si takové digitální sbírky a efektivně se orientovat v online prostředí bude patřit nepochybně mezi činnosti, které jsou pro moderní proces učení zcela zásadní.

Díky stále větší otevřenosti vzdělávacích zdrojů je možné, aby si každý stanovil vlastní vzdělávací program a cíle, kterých chce dosáhnout, a pro jejich dosažení užíval zajímavé technické možnosti. Může se zapisovat do kurzů, psát, být aktivní v online komunitách, účastnit se virtuálních, ale také běžných konferencí atp. Technologie v tomto ohledu otevřely cestu ke zcela nové dimenzi a svobodě vzdělávání se, za které ale člověk musí umět převzít zodpovědnost.

Metody či kompetence, kterým se věnujeme v této části knihy, jsou zaměřené především na to, jak pomocí technologií podporovat vzdělávání se v oblastech, které člověk sám považuje za zajímavé či důležité.

## Autonomní učení

Jedním ze zajímavých konceptů výuky jazyků (ale i dalších věcí) je model autonomního učení. Vychází z myšlenky, že pedagog či spíše men-

tor do procesu vzdělávání vstupuje spíše méně a je na každém jednotlivci, jak se rozhodne v učení postupovat. Sám se kontroluje, sám si stanovuje cíle a do jisté míry určuje také obsah. Jde tedy o komplexní pojetí procesu sebeurčeného či sebeřízeného učení.

Tradičně obsahuje tyto oblasti (či kompetence):

- Uvědomění si – student si musí sám říci, proč a co se chce naučit. Tradičně jde například o výuku cizího jazyka, ale sám si stanovuje konkrétní témata, případně metody učení. Jen pokud se člověk rozhodne, že se chce učit a dokáže popsat svoji situaci, může se ve vzdělávání někam posunout.
- Převzetí odpovědnosti – klíčový bod autonomního učení, který spočívá v tom, že zodpovědnost za výsledek nemá učitel či mentor, ale sám studující. Pobyt ve škole nebo firemní vzdělávání jsou v tomto ohledu velice příjemné, neboť když se nedostaví konkrétní výsledky, je vina (alespoň částečně) na straně lektora. Zde je třeba přijmout, že se učíme sami a sami si za své vzdělání zodpovídáme.
- Sebehodnocení – říká se, že každý člověk má tři tváře; jednu, kterou si myslí, že má, jednu, kterou má ve skutečnosti, a nakonec tu, kterou se snaží ukazovat druhým. Jestliže se má člověk něčemu naučit, musí být schopen objektivně hodnotit sám sebe, stanovit si metriky hodnocení, reflektovat svoji pozici i svůj pokrok.
- Stanovování cílů – zatímco v běžné školní výuce cíle stanovuje učitel, zde si je stanovuje každý sám. Co se chceme naučit? Kam se chceme dostat? A je to v našich reálných možnostech?

Plánování je činnost, která na stanovování cílů přirozeně navazuje. Často s ní v počátcích může pomáhat mentor, ale člověk by měl být schopen rozumně zhodnotit své možnosti a proces učení se konkrétní věci jasně naplánovat.

Monitorování průběhu učení – o různých metodách monitoringu učení píšeme v dalších kapitolách – především v Řízení času. Je důležité zvolit nějaké evaluační nástroje a kontrolu postupu, abychom případně byli schopni říci, co se nedaří a proč. Jen pokud budeme mít dobrý přehled o celém procesu, máme možnost jednotlivé problémy či chyby odstranit.

Autonomní učení většinou probíhá tak, že se student setká s mentorem (lze studovat zcela bez mentora, ale doporučujeme si někoho vhodného vybrat, i kdyby to měl být spolubydlící, rozměr určité psychologické podpory je pro téměř každého velice důležitý) a na prvním setkání projdou všechny výše uvedené body. Společně stanoví jasný postup, cíle a metody pro jejich dosažení. Pak je již záležitostí daného jedince, zda je schopen v nastaveném programu vytrvat, nebo zda se mu to nepodaří. Tradičně se do těchto činností řadí také průběžná setkání. Ta mohou mít formu setkání se s mentorem, při kterém lze řešit buď procesní či obsahovou stránku studia, anebo dochází k hromadným setkáním s dalšími studujícími.

V takovém případě jsou to obvykle studující, kdo si pro druhé natchystají nějaký workshop nebo jinou vzdělávací aktivitu, případně se mohou hodnotit sami vzájemně. Často se také zařazují nějaké společné vzdělávací bloky, které slouží jako určité záchytné body, kde lze studentům podat pomocné záchrané lano a pomoci jim se zorientovat.

Role mentora může být v různých konceptech autonomního učení různá. Především u začátečníků lze doporučit průběžnou procesní konzultaci (která ale může mít párový charakter, kdy si vybereme nějakého spolustudujícího a vzájemně si pomáháme). Čím je člověk zkušenější, tím lépe se mu samozřejmě odhadují a nastavují jednotlivé činnosti a procesy a tím více se může soustředit na samotný obsah vzdělávání.

Autonomní učení představuje zajímavou formu vzdělávání v tom slova smyslu, že pracuje s vlastní motivací a sebevzděláváním daného jednotlivce, vede ho ke schopnosti reflektovat vlastní situaci a pokrok v učení a pracovat s případnými problémy či chybou. Přitom jej nenechává zcela bez pomoci a bez průvodce, který mu může v určitých problémech pomoci či poradit.

## Knowlesův učební plán

Jestliže se člověk rozhodne, že se chce vzdělávat samostatně, stojí před volbou, do jaké míry má využít nějakých standardizovaných postupů či metod a do jaké míry je pro něj vzdělávání se radostí a svobodnou činností, která vede k sebezrovoji. Obecná zkušenost, kterou má zřejmě

každý, je taková, že čím více člověk určitou činnost formalizuje, tím méně jej baví.

V oblasti vzdělávání se lze identifikovat dvě základní situace, které postup rozdělují na více formalizovaný a více intuitivní:

- **Malé projekty:** jestliže se člověk chce naučit tvořit odrážkový seznam ve Wordu nebo háčkovat čepici, nesporně k tomu nepotřebuje využívat robustních nástrojů pro formalizaci. Stačí jen začít a danou dovednost či znalost člověk získá do jednoho či dvou dní.
- **Velké projekty:** jestliže se rozhodnete, že chcete být historikem specializujícím se na církevní dějiny let 1948–1989 nebo odborníkem na vzdělávací technologie, je jasné, že jde o dlouhodobý proces formování se. V takovém případě je možné využití nějakého systému formalizace vzdělávání.

Formalizací přitom nemáme na mysli vstup do vzdělávací instituce či školy, ale spíše zavedení si nějakých pravidel či postupů, které pro učení budeme využívat, a metod ověřování toho, zda se nám to daří. V takovém případě nemusí být provozní zátěž výrazná a umožní člověku identifikovat v delším časovém horizontu problémy, se kterými je možné se vypořádat.

Jedním z nejznámějších andragogických modelů je koncept smlouvy se sebou samým. Člověk vytvoří závazný (se svým svědomím) dokument, který má určité náležitosti a podle kterého se bude řídit. Sama tvorba dokumentu je podstatná, neboť jednak integruje vnitřní motivaci (chci se něco naučit a vím proč) s vnější (když už mám smlouvu, tak bych ji měl dodržet), ale současně pomáhá člověku pojmenovat a identifikovat to, o co mu skutečně jde.

Propagátorem myšlenky smlouvy je v klasické pedagogice například Daltonská škola, v případě zmíněné andragogiky model Malcolma Knowlese. Ten je jednoduchý a poměrně návodný, takže jej lze doporučit jako základ pro vlastní vzdělávací kontrakt:

1. **Vzdělávací cíle** – v této položce by měl člověk jasně identifikovat to, co je předmětem jeho učební snahy – stát se historikem, naučit se hrát na klavír atp. Tyto cíle by měly být SMART, tedy dosažitelné

- v reálném čase a jasně ohraničené. Projekt stát se intelektuálem je možná záslužný, ale obtížně použitelný.
2. Posloupnost kroků k jejich dosažení – věnuje se pojmenování toho, jak zmíněných cílů dosáhneme. Čím je cíl komplexnější a náročnější, tím více kroků bude třeba učinit. Kroky by měly být konkrétně pojmenované a zasazené do nějakého časového rámce. Jejich smyslem je nejen vytyčení cesty, ale stanovení nějakých elementů, které je možné kontrolovat.
  3. Záznam o učebních činnostech – ve smlouvě obsahuje popis kvantifikátorů, které budeme sledovat, případně nástroje, které lze pro měření využívat. Například můžeme mít metriku měření času stráveného učením se anglických slovíček, kterou realizujeme prostřednictvím Toggla.
  4. Metody evaluace se věnují tomu, kdy a jakým způsobem bude probíhat zpětná vazba. V této oblasti lze například stanovit určité kontrolní body, kdy porovnáme záznamy o činnosti s kroky a můžeme stanovit případná příslušná opatření.

Jednotlivé kroky mohou být spojeny s různými technologickými prostředky na jejich realizaci. Mají těsnou návaznost na PLE, v rámci kterého rozvíjíme práci se zdroji a budování komunit, případně volbu nástrojů, které slouží k uskutečňování cílů. Velkým pomocníkem mohou být také nástroje, které se věnují práci s časem a jeho organizací, které mohou být spojeny jak s bodem třetím, tak také s dvojkou, neboť umožňují provádět jisté plánování.

Z praktických důvodů se doporučuje smlouvu skutečně napsat, někteří přikládají povinnost vlastnoručního podpisu, což ale nepovažujeme za nutné, jakkoli to pro někoho může působit motivačně. Jde o smlouvu se sebou samým, tedy o dokument, který má podpořit osobní rozvoj jednotlivého člověka. Jestliže zjistí, že mu smlouva z různých důvodů nevyhovuje, je možné a dobré ji změnit. Ne snad takovým způsobem, že ji předěláváme každý týden, neboť se člověku nedaří plnit zhora nic, ale spíše tak, aby lépe vyhovovala jeho vzdělávacím potřebám a pracovnímu tempu a nasazení.

## Osobní vzdělávací prostředí

Osobní vzdělávací prostředí PLE (z anglického personal learning environment) zahrnuje různé zdroje, které v online prostoru používáme pro své vzdělávání, ale také běžné zdroje, jako jsou knihy, skripta atp.). Základní myšlenka je taková, že jde o koncept, který člověku umožní přemýšlet o zdrojích a oblastech svého vzdělávání a současně mu pomůže vyřešit problém informačního přetížení.

Díky internetu nalezneme jen velice málo oblastí, v nichž by se chtěl člověk vzdělávat a které jsou informačně chudé a málo pokryté. Zatímco ještě před dvaceti lety bylo možné mít všechny dostupné zdroje k tématu k dispozici a pracovat s nimi, dnes musíme dělat aktivní výběr sami. Nelze sledovat vše (dokonce ani podstatnou část) toho, čím daná oblast žije, především tehdy, když se jí jako vědci či akademici aktivně nevěnujeme.

Obecně tedy obsahuje především:

- RSS kanály, které jsou pro nás zajímavé, a sledujeme je.
- Blogy s oborovým obsahem.
- Odkazy na sociální sítě, případně výběr hashtagů či osobností, které sledujeme.
- Různé wiki, weby a další platformy, kde lze získávat vzdělávací obsah.
- Seznamy doporučené četby a anotovanou četbu z minulosti.
- Odkazy na zajímavé MOOC kurzy či další OER (otevřené vzdělávací zdroje – z anglického Open educational resources).
- Widgety, které mohou být vzdělávací funkci.

K čemu je PLE vlastně dobré? Na jednom místě jsou organizovány všechny věci, které potřebujeme pro učení. To znamená, že když máme na práci určitý vyhrazený čas, nemusíme se rozptylovat ničím dalším, věnovat čas vyhledávání informací či článků atp. Některá řešení umějí díky RSS načíst celé stránky a pak během čtení není člověk rušen změnou vzhledu jednotlivých materiálů a může s nimi konzistentně pracovat.

PLE dává také dobrý obraz o tom, co daný jednatel považuje za skutečně důležité pro daný obor nebo oblast. Může tak jít o základ mentoringu nebo také o inspiraci pro další studenty. Ostatně není nic výjimečného, že se části PLE (například bez osobních dat a výpisků) běžně sdílejí. Navštívit prostředí někoho, kdo se učí totéž co my, je velice užitečné, neboť jednak můžeme pozorovat jiný přístup, než je u nás zvykem, ale také se můžeme nechat inspirovat použitými zdroji. Jednou z potenciálních nevýhod PLE je, že ve chvíli, kdy je člověk časově zdroji saturován a nemá čas studovat více, může relativně snadno upadnout do určitého myšlenkového stereotypu či kontextu, ze kterého není snadné se dostat ven.

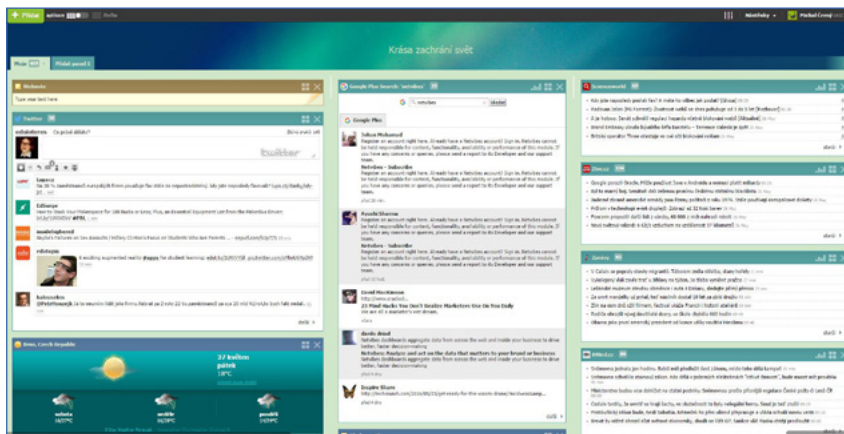
Jednou za čas je možné PLE použít také jako podklad pro reflektivní hodnocení (sebe)vzdělávání, kdy se díváme na to, co a proč studujeme, a můžeme přemýšlet nad tím, zda jde o to, co skutečně chceme, nebo vinou organické tvorby se celá věc posunula někam jinam, než jsme měli v úmyslu. Každopádně doporučujeme chápat PLE jako stále nehotový projekt, do kterého lze neustále přidávat, ale ze kterého se také může odebírat.

Možností, jak ho technicky realizovat, je více. V evropském prostředí se vyvíjela platforma ROLE, která by vše měla komplexně propojit a aplikovat do prostředí důležité aspekty pedagogických teorií. Většina lidí však využívá některá jednodušší řešení:

- Netvibes je asi nejnámější službou. Funguje tak, že si na plochu lze umísťovat widgety, které mohou být různého druhu – od RSS čteček až po postity či kalkulačku. Pro každé téma si lze přitom poskládat takovou stránku vlastní. Zajímavá je také integrovaná čtečka, která umožňuje vybrané články či kanály příjemně číst, aniž by člověka rušila jejich grafická různorodost.
- igHome pracuje velice podobně – widgety jsou rozděleny na Gmail, kalendář, Feedly, Záložky, mapy, obrázky, videa, novinky a data z Google disku. Především pokud používáte Google služby, jde o velice zajímavý nástroj.
- Jolicloud nabízí trochu jiný koncept, který je založený na myšlence, že jednotlivé služby jsou integrovány do jediného rozhraní, což sni-

žuje nutnost se během studia mezi jednotlivými nástroji přepínat.

- Startific připomíná nějaký webový desktop. Nabízí velice neobvyklé řešení v podobě plochy, na kterou se umísťují aplikace, widgety a ikony. Člověk tak má k dispozici vlastní desktop, ale určený jen pro vzdělávání.



*Netvibes umožňuje poskládat si vlastní obrazovku z jednotlivých widgetů dle vlastních studijních či informačních potřeb.*

## Microlearning

Microlearning vychází z předpokladu, že se lidé sice chtějí učit, ale současně na to nemají ve svém uspěchaném životě či práci dostatek času. Druhým východiskem je, že vzdělávání je možné věnovat čas, který je v průběhu dne vnímán často jako ztracený – čekání na tramvaj nebo jízda v ní, čekání na jídlo v restauraci atp. Člověk má k dispozici relativně hodně krátkých časových úseků, které je možné pro učení použít.

Microlearning je vzdělávání založené na myšlence, že se učíme po dobu 30 sekund až sedmi minut (někdy se udávají jiná čísla: 1,5–3 minuty, případně 3–7 minut – námi zmíněný interval je tedy extrémní) a během této doby se musíme něco dozvědět, zjistit, naučit. Neznámá to tedy, že bychom běžné učení rozdělili na krátké intervaly, ale že



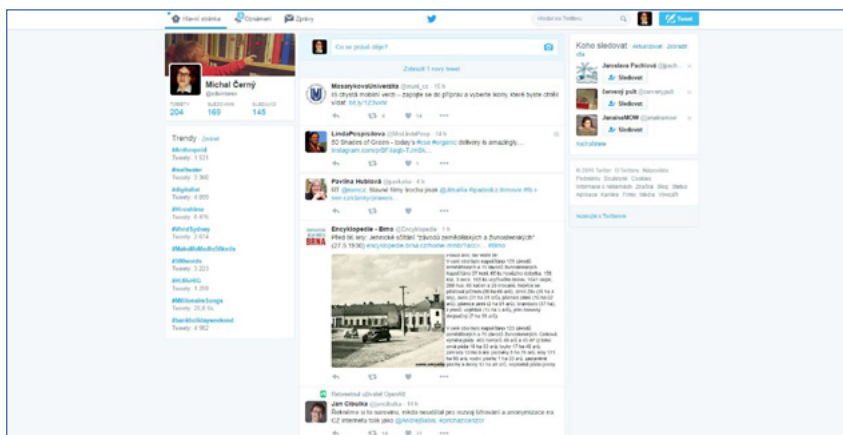
se pracuje s krátkým vzdělávacím obsahem, který vždy přinese něco zajímavého a nového. Člověk si může po daném bloku říci, co si z učení odnesl.

Mezi nejčastější formy microlearningu, které jsou spojeny s technologiemi, lze zařadit:

- Hraní krátkých her na tabletu či telefonu, které mají edukační rozměr – může jít o drobnosti rozvíjející paměť nebo početní dovednosti (jako třeba sudoku), případně soutěžní kvízové hry, situační hry atp. Jde o jednu z nejzábavnějších činností, které se lidé věnují rádi.
- Čtení krátkých textů – do RSS čtečky si lze umístit zdroje, které jsou pro oblast našeho vzdělávání zajímavé, a ve volných chvílích si je číst. Čtečka dělá výběr toho zajímavého, a pokud volíme texty do jedné stránky, zvládne je průměrný čtenář v daném limitu snadno přečíst, pokud jde o běžný text.
- Twitter – existuje řada projektů, které se věnují vzdělávání pomocí Twitteru,<sup>1</sup> Facebooku nebo podobných platforem. Uživatel dostává na svoji aplikaci novinky či vzdělávací obsah velice krátkého rozsahu, který si může kdykoli přečíst.
- Videá jsou zřejmě nejčastějším předmětem microlearningu, byť třeba v hlučné dopravě nejsou úplně ideální. Velkou výhodou je možnost jejich přesného časového naplánování.
- Flash cards jsou kartičky, která mají na každé straně nějakou informaci a užívají se typicky pro paměťové učení například v dějepise, v cizích jazycích, při osvojování pojmů atp. Lze s nimi pracovat jak v digitální, tak i v papírové podobě.

Někdy se udává, že microlearning je určen především pro takové učení, které je založené na práci s pamětí. Je pravda, že nejvyšší patra intelektuální činnosti, která pracují s analýzou či tvorbou vlastních děl, se touto formou rozvíjejí obtížně, ale limity jsou často jen v představitosti

<sup>1</sup> Jen namátkou lze zmínit účet @ManagementTip, který se věnoval vzdělávání manažerů, kuchařský @cookbook nebo @140university. Jednotlivé aktuální projekty je třeba hledat, neboť často jde o aktivity s časovým omezením.



*Twitter je nejen populární sociální síť, ale také cenný zdroj informací a inspirací.*

studentů či autorů vzdělávacího obsahu než v metodě samotné. Záleží tedy na každém jedinci, s jakými formami a druhy vzdělávacích objektů chce pracovat.

To, jakou formu microlearningu zvolíme, záleží do velké míry na tématu, kterému se chceme věnovat, a na časech a místech, která pro učení chceme využívat. Například při jízdě tramvají nejsou praktická videa, protože jsou špatně slyšet a člověk se na ně nemůže příliš dívat. Pro udržení si přehledu v oboru, ve kterém se pohybujeme, jsou ideální krátké články či blogové příspěvky.

Mezi aplikace či služby, které lze pro microlearning využít, patří například:

- **Twitter** se dá používat na běžném počítači, ale v oblasti microlearningu se jeví jako mnohem efektivnější využití mobilní aplikaci. Typický „nuget“ obsahuje krátkou informaci s faktem a odkaz pro další studium.
- **Feedly** lze použít pro sledování RSS kanálů a videokanálů a jejich přehledné třídění do kategorií. Mezi zdroje doporučujeme přidávat jen ty, které jsou koncipovány jako skutečně krátké a člověk je zvládne přečíst do několika málo minut s vysokou mírou pochopení a ne zcela vysokým soustředěním. Výhodné je, že na jednom