



E-MAIL A HESLO

E-MAIL

E-MAIL \*

HESLO \*

PŘIHLÁSIT SE

## Materialist

Materialist je moderní platforma pro tvorbu a sdílení interaktivních vzdělávacích materiálů, která nachází uplatnění nejen ve školství, ale i v pracovním prostředí. Umožňuje vytvářet prezentace, skripta, plakáty, kvízy nebo další kreativní formy výuky — vše v jednom přehledném prostředí.

Pro plnohodnotné používání aplikace je potřeba si vytvořit účet. Díky registraci budete moci spravovat své materiály, tvořit nové, nebo se zapojit do komunity autorů.

Pokud jste zde jen jako účastník prezentace (například student nebo posluchač), stačí naskenovat QR kód nebo otevřít odkaz, který vám předal prezentující. Není potřeba se registrovat.

Chcete se o aplikaci dozvědět víc? Podívejte se na naši hlavní stránku, kde najdete ukázky, funkce i důvody, proč si Materialist zamilujete.

VYTVOŘIT ÚČET



HLAVNÍ STRÁNKA

PODMÍNKY POUŽÍVÁNÍ

ZÁSADY OCHRANY OSOBNÍCH ÚDAJŮ



Vítej, Matěj Cajthaml



Hledat...

VYTVOŘENO MNOU

SDÍLENO SE MNOU

1 / 1

PŘEDCHOZÍ

DALŠÍ



SSPŠ

Smíchovská SPŠ

upraveno před 4 dny  
vytvořeno před 11 dny



předmětu a  
střední šk

OSE Přípravy na vysokost  
studium

OSE PVS: Reflexe předmět...

upraveno před dnem  
vytvořeno před 4 dny





PŘIDAT SNÍMEK +

Reflexe předmětu a střední školy

OSE Přípravy na vysokoškolské studium

Bc. Matěj Cajthaml

1. snímek

Opakování

- Reflexe učebň, příprava na didaktické testy
- Statistika absolventů VŠ
- Impostor syndrom a fear of missing out
- FOMO a digitální myšlení
- Stress a jak s ním pracovat
- Sebeodvěra vs. perfekcionismus
- Realistické cti, SMART

2. snímek

Well-being poster

3. snímek

Vyhoření

- Ne pouze únavu, dlouhodobé vyčerpání
- Přetěžování, dlouhodobý tlak na výkon
- Fyzické příznaky - jaké příznaky?
- Časoprostor, práce na well-beingu
- Ústředí si říci o pomoc

4. snímek

# Reflexe předmětu a střední školy

OSE Přípravy na vysokoškolské studium

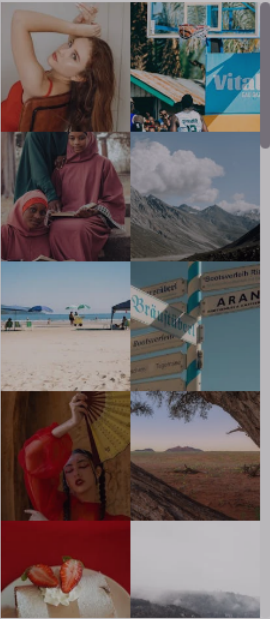
Bc. Matěj Cajthaml





ZPĚT

Hledat mezi obrázky



Reflexe  
předn  
střed  
  
OSE Přípra  
vysokoškols  
  
Bc. Matěj Cajthaml

Předvolby editoru

Udržet editor přizpůsobený rodiči

Pokud je povoleno, editor se při změně velikosti vždy přizpůsobí rodičovskému prvku.

☒ Povoleno

Počet přichytávání při otáčení

Počet přichytávacích bodů při otáčení objektu (pomocí SHIFT při otáčení).

24

Vzdálenost přichytávání při pohybu

Minimální vzdálenost pro přichytávání objektu při pohybu. Pokud je povoleno, editor přichytí objekt k mřížce z ostatních prvků v uvedené vzdálenosti.

10

Transformace pro každý objekt

Pokud je povoleno, transformace (otáčení a změna měřítka) bude aplikována na jednotlivé objekty místo na vybranou skupinu.

☒ Povoleno

Limit historie

Limit zásobníku historie. Pokud je dosažen limit, editor odstraní nejstarší záznamy. Může ovlivnit výkon.

100

ULOŽIT

# Opakování

- Reflexe slohů, příprava na didaktické testy
- Statistiky absolventů VŠ
- Impostor syndrom a fear of missing out
- Fixní a růstové myšlení
- Stres a jak s ním pracovat
- Sebedůvěra vs. perfekcionismus
- Realistické cíle, **SMART**



# Vítej, Matěj Cajthaml



VYTVOŘENO MNOU

SDÍLENO SE MNOU >

1 / 1

PŘEDCHOZÍ

DALŠÍ



## SSPŠ

### Smíchovská SPŠ

upraveno před 4 dny

vytvořeno před 11 dny



### Reflexe

### předmětu

### střední šk

OSE PVS: Reflexe ...

Pro: Matěj Cajthaml



### OSE PVS: Reflexe ...

upraveno před dnem

vytvořeno před 4 dny





JAK CHCEŠ BÝT OSLOVEN \*

E-MAIL \*

HESLO \*

HESLO ZNOVU \*





REGISTROVAT SE

Po registraci budete vyzváni k potvrzení registrace pomocí odkazu v zadaném e-mailu.

Registrací souhlasíte s podmínkami používání a zásadami ochrany osobních údajů.

[PODMÍNKY POUŽÍVÁNÍ](#)

[ZÁSADY OCHRANY OSOBNÍCH ÚDAJŮ](#)

- Extending
- Plugins** 
  - First steps**
  - Editor 
  - Player 
  - API
  - Blocks
  - Examples
  - Manifest
  - Philosophy
  - Publishing
  - Security
  - Application source 

# First steps

Before you can do anything with plugins in Materialist, you need to learn a few things:

- You have to have a Materialist account and be logged in to use and develop plugins.
- [Materialist](#), which explains how to use Materialist and what it is. You should be familiar with the basics of Materialist before you start creating plugins.
- [Plugin philosophy](#), which explains how plugins work and what they are, what you can do and what you can't do.
- [Plugin security](#), which explains how **we make** sure that plugins are safe to use.

Then you can start creating your first plugin. This documentation will help you understand how to do that.

## Creating a new plugin

All plugins can have a [Editor code](#) and/or a [Player code](#). The Editor code is the code that runs in the editor and can be used to create and edit the content of the material. The Player code is the code that runs in the player while the material is being played (watched, presented, etc.). You can create a plugin that only has one of them, or both of them.

## Step-by-step guide

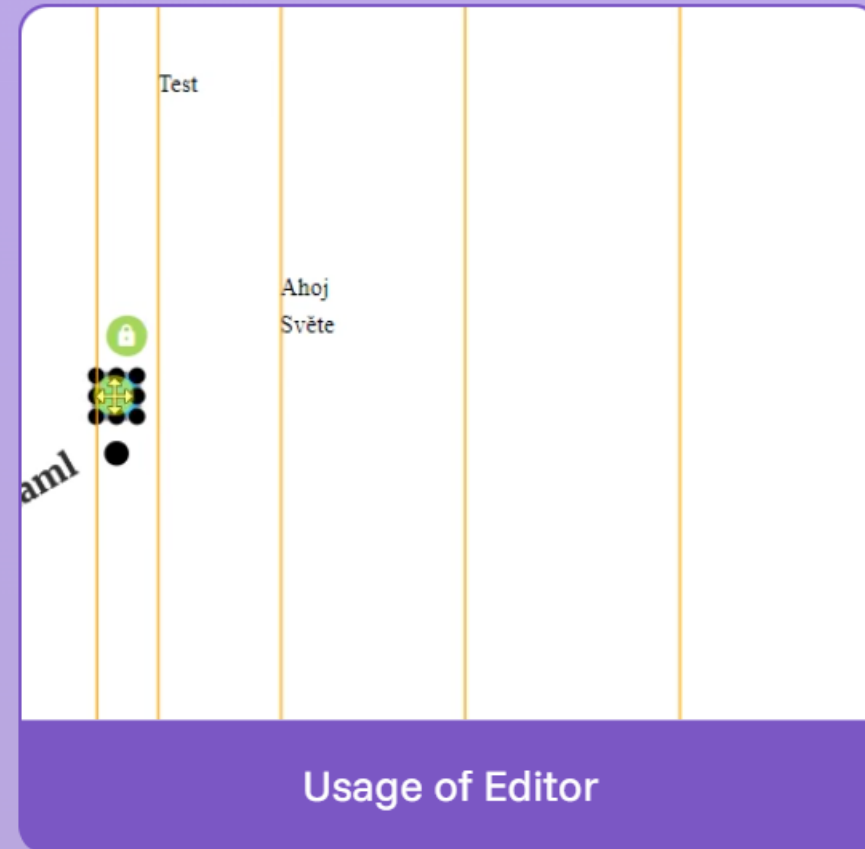
- Creating a new plugin
- Step-by-step guide
  - 1. Create a new folder
  - 2. Create a new files
  - 3. Initialize types
  - 4. Testing and publishing
- Prepared plugin base
- Next steps
- Examples



[Why Materialist?](#)[About Us](#)[Join Us](#)[Sample Materials](#)[Documentation](#)[Change language](#)[Go to App](#)

# Creating Materials with a Clear Purpose

Every material created for education matters. With Materialist, you create presentations and study materials that are not just beautiful but also highly effective. Our goal is to make creation easier for you and help students understand the material better – whether during classes or for self-study. Start creating today and become part of a community that's changing how we learn and teach.

[Start Creating](#)[Why Materialist](#)



# Reflexe předmětu a střední školy

OSE Přípravy na  
vysokoškolské studium

Bc. Matěj Cajthaml

