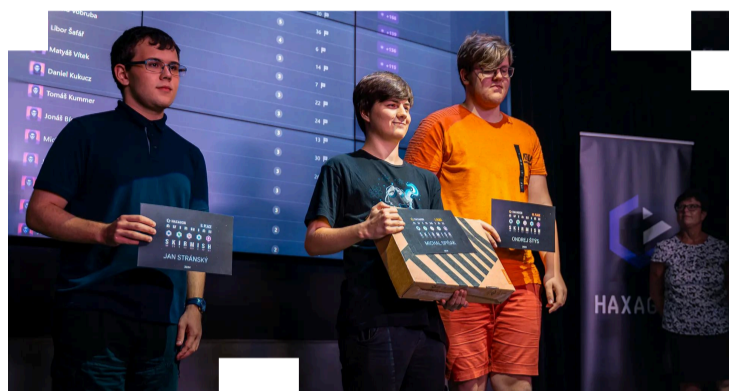




**S K I R M I S H**

**C Z E C H R E P U B L I C**

**2025**



Vítězové SKIRMISH 2024

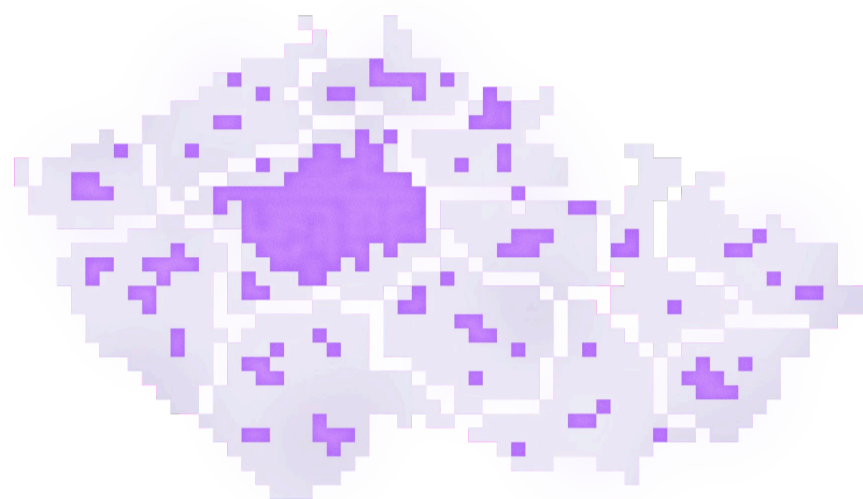
## PŘEDSTAVENÍ SOUTĚŽE

HAXAGON Skirmish Czech Republic je celorepubliková soutěž pro střední školy, která propojuje svět kybernetické bezpečnosti, IT a moderních technologií.

Podívejte se, jak vypadal [první ročník soutěže](#).

Po úspěšném prvním ročníku, kterého se zúčastnilo přes **12 000 studentů z více než 200 škol**, máme letos ještě větší ambice.

Soutěž je otevřená všem – od úplných začátečníků, až po zkušené experty, kteří hledají skutečné výzvy.



## KOMU JE SOUTĚŽ URČENA?



Pro **žáky všech středních škol** z celé České republiky



Vhodné pro **průmyslové školy, vyšší gymnázia** a další **střední odborné školy**



**Bez omezení věku** nebo počtu soutěžících

## CÍLE SOUTĚŽE SKIRMISH



**Zvýšit zájem žáků o IT a kyberbezpečnost** a motivovat je k rozvoji dovedností v oborech, na kterých je založena budoucí prosperita naší ekonomiky a ve kterých je zoufalý nedostatek odborníků.



**Umožnit školám lepší výuku IT & KB** a vyzkoušet si digitální platformu HAXAGON.



**Najít talenty** na jednotlivých školách a umožnit jim navázat spolupráci se státními a veřejnými institucemi.



**Medializovat důležitá témata** pro zvýšení povědomí o významu IT a kyberbezpečnosti.



**Podpořit spolupráci ve vzdělávání** propojením zřizovatelů, institucí, škol, učitelů a žáků napříč republikou.

# MINIMÁLNÍ ZÁTĚŽ PRO ŠKOLY A JEJICH UČITELE

3 minuty

Vedení školy vyplní přihlášku školy do soutěže.

Vše ostatní může být již jen na organizátorech a na aktivitě žáků, kteří mohou pracovat i mimo vyučování.

Ideálně dejte všem svým žákům příležitost se zapojit, vše ostatní nechte na nich.

Pověřený zástupce školy doručí všem žákům informaci o možnosti zapojit se do soutěže.

Pozvánky žákům doručíme na základě přihlášky.

## SOUTĚŽNÍ KATEGORIE

### Jednotlivci

Soutěžící s nejvyšším bodovým ziskem, v případě rovnosti rozhoduje čas.

### Nejaktivnější škola

Škola s nejvyšším bodovým ziskem v poměru k počtu žáků školy.

## SOUTĚŽNÍ KOLA

### KRAJSKÉ KOLO

21. 4. – 27. 4. 2025

Úlohy pokrývají témata z oblasti kyberbezpečnosti, AI, blockchainu, digitalizace a IT.

Forma online, soutěž probíhá ve všech krajích paralelně.

Nejlepší dva studenti z každého kraje postupují do celostátního finále.

### CELOSTÁTNÍ FINÁLE

úterý 20. května 2025

Finále je zaměřeno na komplexní úlohy, které kombinují hluboké znalosti s praktickými dovednostmi.

Forma prezenčně v prostorách Next Zone při Smíchovské SPŠ a G, Praha 5.

První tři finalisté obdrží hodnotné a tematické ceny.

## PŘÍPRAVA NA SOUTĚŽ

Každá škola získá od přihlášení až do konce soutěže zdarma plnohodnotný přístup do platformy HAXAGON, který studentům zpřístupní...

**Teoretické úlohy** zaměřené na IT a kyberbezpečnost, využívané standardně při výuce, ideální pro osvojení základů.

**Battlefield**, kde si mohou procvičit své schopnosti na reálných úlohách z předchozích soutěží.

# PROČ SE ZAPOJIT?



## Inspirace a rozvoj

Seznámení se s moderními trendy, jako jsou AI a blockchain, v soutěžní formě.



## Praktické zkušenosti

Reálné úlohy inspirované skutečnými kybernetickými hrozbami, moderními technologiemi a problémy, které IT odborníci řeší v praxi.



## Odměny

Hodnotné ceny pro vítěze krajských kol i celostátního finále.



## Úlohy pro každého

Od začátečníků po experty, každá úroveň obtížnosti je pokryta, každý soutěžící má šanci bodovat, stačí se jen zapojit.

# PLATFORMA HAXAGON

HAXAGON je digitální platforma zaměřená na výuku IT a kybernetické bezpečnosti, vytvořená pro odborné střední školy a gymnázia. Připravuje se program i pro ostatní střední školy.

Studentům nabízí praktické i teoretické úlohy s prvky gamifikace, které dělají výuku poutavější, zatímco učitelům poskytuje ucelené materiály a metodické postupy ke každé úloze včetně automatického vyhodnocování výsledků studentů. Učitelům výrazně ulehčuje a zkvalitňuje pedagogickou činnost. Školám a zřizovatelům šetří náklady na další vybavení školy – HW a SW, které platforma plnohodnotně nahrazuje díky cloudovému řešení.

Soutěže, jako jsou Skirmish ČR nebo Battlefield, jsou pouze rozšířením hlavního poslání platformy, kterým je systematické vzdělávání na školách a podpora učitelů. HAXAGON je plně přizpůsoben požadavkům odborných škol i gymnázií a nabízí balíčky úloh odpovídající jejich zaměření. Celkem obsahuje nyní 160 praktických úloh z hlavních oblastí IT, další úlohy se již připravují. HAXAGON rozvíjí znalosti tisíců studentů nyní na 58 školách po celé České republice, zasmluvnění spolupráce s desítkami dalších je v pokročilé fázi.

# CO HAXAGON PŘINÁŠÍ?

## Jednoduché nasazení

Nejsou potřeba žádné složité instalace ani speciální hardware. Jediné, co HAXAGON potřebuje, je počítač s internetovým prohlížečem.

## Prostor pro talenty

Nadaní studenti si mohou porovnat síly s ostatními v **Battlefieldu** – soutěži v IT a kybernetické bezpečnosti, ve které aktivně bojuje o první místo přes 4 500 soutěžících.

## Pravidelné aktualizace obsahu

Informační technologie se vyvíjejí, a tak HAXAGON neustále rozšiřuje databázi úloh a upravuje ty stávající podle aktuálních trendů a požadavků.

## Přístup odkudkoliv

Online prostředí umožňuje přístup ke všem materiálům jak ze školy, tak z domova. Studenti si mohou snadno doplnit zameškanou látku nebo se vrátit k teorii při přípravě na test.

## Široké spektrum úloh

Platforma nabízí přes 160 úloh pokrývajících klíčové oblasti IT a kyberbezpečnosti – od obecné informatiky, přes programování až po síťové útoky a kryptografii, vše přizpůsobené moderní výuce.

## Automatické vyhodnocování úloh

Úlohy jsou navrženy tak, aby se automaticky kontrolovaly. Učitelé tak mají okamžitý přehled o postupu žáků, aniž by museli trávit čas opravováním.



# PŘIHLASTE SVÉ ŽÁKY DO SOUTĚŽE SKIRMISH

Stačí kliknout na [odkaz k přihlášce](#) a vyplnit krátký formulář, který vám zabere maximálně tři minuty.

Postaráme se o vše potřebné – zajistíme vaší škole přístup do platformy HAXAGON i všechny náležitosti k zapojení do soutěže.

