

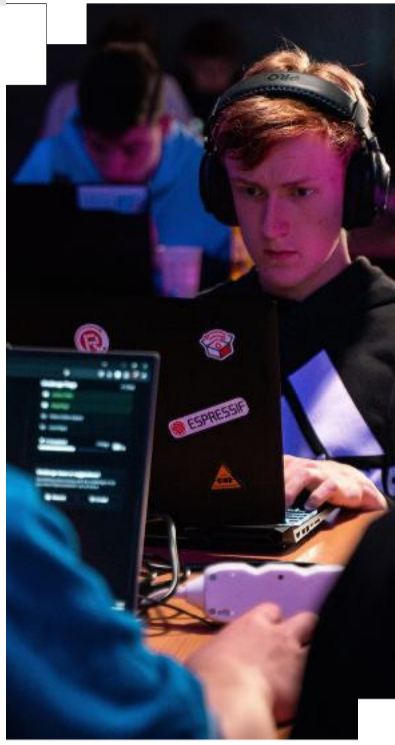


S K I R M I S H



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

2026



Vítězové SKIRMISH 2025

PŘEDSTAVENÍ SOUTĚŽE

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

Po úspěšném druhém ročníku, kterého se zúčastnilo **7 899 studentů z 284 škol**, má soutěž v roce 2026 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.

SOUTĚŽNÍ KATEGORIE



Jednotlivci

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



Nejaktivnější škola

Škola s nejvyšším poměrem žáků se ziskem aspoň jednoho bodu ku počtu žáků školy.

MINIMÁLNÍ ZÁTĚŽ PRO ŠKOLY A JEJICH UČITELE

Pouze několik minut

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.

Žáci se přihlásí do platformy pomocí QR kódu unikátního pro každou školu.

SOUTĚŽNÍ KOLA

KRAJSKÉ KOLO

6.-17. 4. 2026

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

Forma online, soutěž probíhá ve všech krajích paralelně.

Z každého kraje postoupí do celorepublikového finále dva nejúspěšnější účastníci a maximálně 12 dalších nejúspěšnějších soutěžících z celé ČR nezávisle na pořadí v krajském kole.

CELOSTÁTNÍ FINÁLE

14. května 2026

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

Forma prezenčně v prostorách Next Zone při Smíchovské SPŠaG, Praha 5.

První tři finalisté obdrží hodnotné a tématické ceny z rukou ministra školství, mládeže a tělovýchovy Roberta Plagy.

PŘÍPRAVA NA SOUTĚŽ

Každá škola získá v období od 16. března do 14. května zdarma plnohodnotný přístup do platformy HAXAGON, který všem 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.

NOVÉ KURZY V HAXAGONU

Nový obsah v HAXAGONu vzniká přímo na základě zpětné vazby stovek učitelů informatiky. Jejich podněty stále převádíme do konkrétního obsahu, který postupně přidáváme na platformu. Kurzy Hardware a Periferie jsou již dostupné. Aktuálně připravujeme kurzy Počítačové sítě a Autorský zákon a licence, v dalších krocích plánujeme Bezdrátové technologie a zvažujeme také legislativu kybernetické bezpečnosti včetně NIS2.

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, gymnázia a 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 CZ nebo Battlefield, jsou pouze rozšířením hlavního poslání platformy, kterým je systematické vzdělávání na školách a podpora učitelů. HAXAGON je plně přizpůsoben požadavkům odborných škol, gymnázií i ostatních středních škol a nabízí balíčky úloh odpovídající jejich zaměření. Celkem obsahuje nyní 386 praktických úloh z hlavních oblastí IT, průběžně jsou přidávány další úlohy. HAXAGON rozvíjí znalosti desetitisíců studentů nyní na 134 školách po celé České republice.

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 14 800 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 386 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 několik minut.

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

