

Warszawa, dnia 14 października 2020 r.

Poz. 935

**UCHWAŁA NR 134
RADY MINISTRÓW**

z dnia 25 września 2020 r.

zmieniająca uchwałę w sprawie ustanowienia programu wieloletniego „Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029”

Na podstawie art. 136 ust. 2 ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych (Dz. U. z 2019 r. poz. 869, z późn. zm.¹⁾) Rada Ministrów uchwala, co następuje:

§ 1. W uchwale nr 43 Rady Ministrów z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie ustanowienia programu wieloletniego „Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029” (M.P. poz. 571) w załączniku wprowadza się następujące zmiany:

1) część III otrzymuje brzmienie:

„III. Działania w ramach Programu i harmonogram ich realizacji

Nadzór nad merytorycznymi aspektami realizacji Programu będzie sprawować Rada Programowa, której przewodniczyć będzie minister właściwy do spraw informatyzacji, a w jej skład wchodzić będą przedstawiciele Ministerstwa Edukacji Narodowej, Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego, Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz wiodących uczelni mających znaczące osiągnięcia w obszarze informatyki. Do kompetencji Rady Programowej należeć będzie nadzór merytoryczny i organizacyjny nad realizacją Programu oraz przedkładanie ministrowi właściwemu do spraw informatyzacji propozycji wprowadzenia ewentualnych zmian w Programie.

1. Działania

W ramach Programu przewidziano realizację następujących działań:

- 1) stworzenie motywującego systemu rozwoju uczniów i studentów o ponadprzeciętnych zdolnościach w zakresie algorytmiki i programowania oraz projektowania gier komputerowych;
- 2) organizację pozaformalnego systemu podnoszenia zaawansowanych kompetencji cyfrowych uczniów i studentów z wykorzystaniem różnorodnych metod i form kształcenia.

Działania będą realizowane w szczególności przez:

- a) wyjazdy edukacyjne (np. obozy programistyczno-algorytmiczne, obozy projektowania gier),
- b) zajęcia e-learningowe (interaktywne webinaria),
- c) zespołowe rozwiązywanie zadań algorytmiczno-programistycznych (w formie grywalizacji),
- d) zespołowe zawody algorytmiczno-programistyczne,
- e) zespołowe konkursy na najciekawsze projekty gier komputerowych,
- f) stworzenie systemu motywacji i wsparcia metodycznego dla nauczycieli matematyki i informatyki.

2. Harmonogram

Program będzie realizowany w cyklach rocznych obejmujących swym zakresem rok szkolny/rok akademicki i uwzględniający ich specyfikę.

¹⁾ Zmiany tekstu jednolitego wymienionej ustawy zostały ogłoszone w Dz. U. z 2019 r. poz. 1622, 1649, 2020 i 2473 oraz z 2020 r. poz. 284, 374, 568, 695 i 1175.

Program będzie realizowany w dwóch ścieżkach, czyli w dwóch zdefiniowanych obszarach tematycznych. Ścieżki w ramach Programu będą realizowane przez organizacje pozarządowe lub podmioty wymienione w art. 3 ust. 3 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2020 r. poz. 1057), które zostaną wybrane w otwartych konkursach ofert. Szczegółowe zasady przyznawania dotacji zostaną każdorazowo określone we właściwym regulaminie konkursu. Regulamin konkursu będzie definiował kryteria formalne i merytoryczne oceny wniosków oraz procedurę wyboru organizacji pozarządowych lub podmiotów z art. 3 ust. 3 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie uzyskujących dotację w ramach Programu.

Program będzie realizowany w następujących ścieżkach:

1. Mistrzostwa w Algorytmice i Programowaniu

W ramach tej ścieżki wsparciem zostanie objętych:

- a) w 2019 r. w edycji pilotażowej – 20 zespołów uczniów (skupionych w kołach zainteresowań) reprezentujących szkoły ponadpodstawowe,
- b) od 2020 r. – 50 zespołów uczniowskich ze szkół ponadpodstawowych oraz 50 zespołów studenckich reprezentujących uczelnie.

Opiekę nad zespołem sprawować będzie od 1 do 3 nauczycieli/wykładowców. Będą oni objęci wsparciem mającym na celu podniesienie ich kompetencji metodycznych oraz merytorycznych. W ramach uczestnictwa w Programie będą otrzymywać wynagrodzenie za prowadzenie zajęć.

Uczniowie i studenci wchodzący w skład poszczególnych zespołów będą podnosić swoje kompetencje w zakresie algorytmiki i programowania na przykład przez:

- 1) udział w wykładach i szkoleniach prowadzonych przez autorytety naukowe z obszaru informatyki (zajęcia tradycyjne i e-learningowe);
- 2) udział w wyjazdach edukacyjnych dedykowanych rozwojowi umiejętności informatycznych;
- 3) realizację zadań z zakresu informatyki i matematyki w formie grywalizacji między zespołami;
- 4) zawody finałowe „Mistrzostw w Algorytmice i Programowaniu” w programowaniu zespołowym.

Trzy najlepsze zespoły spośród zespołów uczniowskich i studenckich (klasyfikacje oddzielne) otrzymają atrakcyjne nagrody – dopuszcza się, by były to wyjazdy krajowe lub zagraniczne o charakterze edukacyjnym, podczas których uczestnicy będą mogli zapoznać się ze sposobami wykorzystania informatyki i matematyki w różnych obszarach gospodarki i przemysłu, lub nagrody rzeczowe.

2. Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych

W ramach tej ścieżki wsparciem zostanie objętych:

- a) w 2019 r. w edycji pilotażowej – 10 zespołów uczniów ze szkół ponadpodstawowych,
- b) od 2020 r. – 25 zespołów uczniów ze szkół ponadpodstawowych i 25 zespołów studentów reprezentujących uczelnie.

Opiekę nad zespołem sprawować będzie od 1 do 3 nauczycieli/wykładowców. Będą oni objęci wsparciem mającym na celu podniesienie ich kompetencji metodycznych oraz merytorycznych. W ramach uczestnictwa w Programie będą otrzymywać wynagrodzenie za prowadzenie zajęć.

Uczniowie i studenci wchodzący w skład poszczególnych zespołów będą podnosić swoje kompetencje w zakresie algorytmiki i programowania w szczególności przez:

- 1) udział w wykładach i szkoleniach prowadzonych przez uznane autorytety z branży gamingowej (w szczególności zajęcia tradycyjne i e-learningowe ze specjalistami w zakresie projektowania fabuły, programowania, technik przetwarzania obrazu i dźwięku, grafiki komputerowej);
- 2) udział w wyjazdach edukacyjnych dedykowanych rozwojowi projektowania gier;
- 3) rozwijanie projektów gier komputerowych w zespołach uczniowskich/studenckich pod opieką nauczycieli/wykładowców;
- 4) finałowy konkurs z prezentacją projektów gier komputerowych.

Trzy najlepsze zespoły spośród zespołów uczniowskich i studenckich (klasyfikacje oddzielne) otrzymają atrakcyjne nagrody – dopuszcza się, by były to zorganizowane wyjazdy krajowe lub zagraniczne o charakterze edukacyjnym, podczas których uczestnicy będą mogli zapoznać się z przemysłem gamingowym, lub nagrody rzeczowe.”;

2) część V otrzymuje brzmienie:

„V. Finansowanie Programu

Źródłem finansowania Programu będą środki będące w dyspozycji ministra właściwego do spraw informatyzacji.

Koszty realizacji Programu będą kształtować się w poszczególnych latach następująco:

Rok	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	SUMA
Wydatki ogółem w mln zł	0,6	4	9	9	9	9	9	9	9	9	6,2	82,8

Łączna kwota wydatków w Programie – 82,8 mln zł – obejmuje koszty przeprowadzenia 10 edycji, w tym pierwszej o charakterze pilotażowym w latach 2019–2020, zgodnie z opisem przedstawionym w części III Programu. Każda z edycji obejmie 2 ścieżki: „Mistrzostwa w Algorytmice i Programowaniu” oraz „Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych”.

§ 2. Uchwała wchodzi w życie z dniem następującym po dniu ogłoszenia.

Prezes Rady Ministrów: *M. Morawiecki*