

Baltie dla każdego dziecka na świecie

Prezentujemy Państwu rozmowę z Bohumirem Soukupem – programistą, autorem pakietu programów Baltie.

ROZMAWIAŁA: EWA STEMASZEK (8/2010)

Programy SGP Baltie (Baltie 2, Baltie 3, Baltie 4 C#) to narzędzia do nauki programowania. Baltie to pierwszy, całkowicie graficzny język programowania, w którym program tworzy się, przeciągając ikony.

SGP Baltie zawiera polecenia dla animacji, multimediiów, pętle, podejmowania decyzji, operatory logiczne, polecenia dla myszy, polecenia z klawiatury, polecenia do pracy z katalogami i plikami, funkcji, matematyczne. Przyjazne środowisko sprawia, że z Baltim mogą pracować nawet zupełnie małe dzieci, a możliwości funkcjonalne tworzą z niego narzędzie nawet dla całkiem zaawansowanych programistów.

Użytkownik, w zależności od swojego zaawansowania, może wybrać jeden z trzech trybów Baltie:

1. Tryb „Budowanie sceny” – najłatwiejszy do opanowania, dziecko pracuje tylko z myszką. Przy jej pomocy może w prosty sposób zbudować scenę.

2. Tryb „Czarowanie sceny” – tryb nieco bardziej zaawansowany, w którym dziecko do zbudowania sceny korzysta z pomocy czarodzieja Baltie. Aby zbudować scenę uczeń musi sterować Baltim i używać jego podstawowych poleceń.

3. Tryb „Programowanie” – to najciekawszy tryb Baltiego. W tym trybie uczeń tworzy własne multimedialne programy tylko za pomocą graficznych poleceń – ikon.

Ewa Stelmaszek: Wyczytałam w Wikipedii, że Gazeta Newsweek uznała Cię za jednego z najlepszych programistów świata. To prawda?

Bohumír Soukup: Nic mi na ten temat nie wiadomo, więc chyba nie. Nie czuję się też jednym z najlepszych programistów świata. Ale w 2003 r. Gazeta Business World opublikowała listę IT 50, czyli listę 50 osób, które zmieniły świat ICT. Na tej liście byli tacy ludzie jak Bill Gates, Michael Dell, Jeff Bezos. No i ja również znalazłem się wśród tej pięćdziesiątki.

Jestem pod wrażeniem. Zapewne to zasługa Baltiego. Powiedz mi, skąd się u Ciebie wziął się mały czarodziej Baltie? Dlaczego nie zajmujesz się jakimiś bardzo zaawansowanymi technologiami dla dorosłych?

Zasługa zarówno Baltiego, jak i wcześniejszej wersji – Baltazara. A jak do tego doszło? Na początku, w latach 80 próbowałem uczyć programowania ludzi dorosłych. Ale to było trudne, bo najpierw ludzie musieli zapomnieć to, czego sami się już nauczyli wcześniej. Potem próbowałem z dziećmi – młodszymi i młodszy. W końcu doszedłem do wniosku, że 4 klasa szkoły podstawowej jest optymalna, ażeby rozpocząć naukę programowania.

Był jednak kłopot z nauczycielami, bo nie chcieli uwierzyć, że w szkołach podstawowych można już uczyć sensownie programowania. Musiałem więc wymyślić takie narzędzie, które oprócz tego, że będzie atrakcyjne dla dzieci, będzie też łatwe dla nauczycieli. No i też to narzędzie musiało być ciekawe dla uczniów, których nie interesuje programowanie, albo po prostu nie potrafią algorytmicznie myśleć. W klasie wszyscy uczniowie muszą pracować, a nie tylko ci, którzy chcą programować.

Wtedy właśnie urodził się czarodziej Baltazar (to był rok 1993). Teraz Baltazar jest na emeryturze, bo jego świat MS-DOS-u już się skończył, więc pałeczkę przejął jego syn – Baltie, który pozwala tworzyć dowolne, nawet i 3D, programy w MS Windows.

Poświęciłeś wiele lat Baltiemu. Dlaczego?

Dlatego, że Baltie wspiera fantazję dziecka. Baltie może zrobić wszystko to, co dziecko może sobie wyobrazić. Nie ma żadnych ograniczeń, tak jak mają inne narzędzia dla dzieci. W świecie Baltiego dzieci mogą robić wszystko to, co dorośli w swoim świecie.

Jesteś Czechem. Przypuszczam, że w Czechach i na Słowacji Baltie jest bardzo popularny.

Tak rzeczywiście jest. Na początku XXI wieku Ministerstwa na Słowacji i w Czechach zakupiły Baltiego dla wszystkich szkół podstawowych i gimnazjów. Trochę to trwało, ale przez cały czas ilość uczniów rzeczywiście korzystających z Baltiego systematycznie wzrasta. W roku 2009 w tych dwóch państwach z Baltiego w domu korzystało 6000 uczniów,

a dopiero jesteśmy na początku naszych projektów „Informatyka Twórcza z Baltie” i „Young Developers”. Baltie jest rzeczywistym językiem programowania na poziomie Pascala, BASICa, C, no i ma jeszcze rozszerzenia o animacje, dźwięki, grafikę.

Czy jeszcze gdzieś poza Czechami i Słowacją dzieci w szkołach korzystają z Baltiego?

Zdziwisz się, ale z Baltiego korzystają uczniowie w 70 państwach (oprócz wersji czeskiej, słowackiej i polskiej mamy też wersję angielską, hiszpańską i niemiecką). W naszych konkursach w ubiegłym roku uczestniczyli uczniowie z Czech, Słowacji, Polski, Holandii, Ukrainy i Białorusi. W tym roku szkolnym chcielibyśmy umożliwić udział w konkursach dzieciom z jeszcze większej ilości państw.

Nie zdziwię się, bo wpisanie w Google „+Baltie +sgp” daje ponad 300.000 linków. Ale powiedz, jak to jest możliwe, że Baltie jest programem zarówno dla dziecka z pierwszej klasy, jak dla ucznia liceum? Trochę mi się to wydaje science-fiction.

To nie jest science-fiction, ale pomysł, który udało mi się zrealizować i o ile wiem jestem ciągle jedyny na świecie.. Myślałem tak – dziecko bardzo szybko się wszystkiego uczy, dlaczego więc miałyby się uczyć najpierw LOGO, później BASICa, później Pascala i na koniec C, C++, C#?

Zrobiłem to odwrotnie, nie stworzyłem nowego ograniczonego języka programowania, ale wzięłem najbardziej nowoczesne technologie dla dorosłych, potem jeszcze poprawiłem te technologie, na to nałożyłem zupełnie nowy, graficzny interfejs i takie narzędzie dałem dzieciom. To oznacza, że dziecko, uczeń, student, dorosły, rozwijając się nie ma potrzeby zmiany narzędzia programowania. Przez cały czas korzysta z Baltiego, tylko korzysta z coraz bardziej zaawansowanych opcji. Maluch buduje za pomocą myszy, młodszy uczniowie sterują Baltiem, a starsi uczniowie już programują – bajki, programy do nauczania, gry, programy użytkowe i w każdym momencie mogą widzieć swój kod źródłowy w C#. W każdej fazie uczą się rozwiązywać problemy, trenują algorytmiczne myślenie, a też i uczą się jak prezentować swoją pracę,

A w jaki sposób nauczyciele muszą się przygotować, aby wykorzystać Baltiego na lekcjach?

Baltie jest tak zrobiony, że nie wymaga bezpośredniej pomocy nauczyciela. Uczeń może samodzielnie pracować z aplikacją już od najmłodszych lat. Wystarczy zainstalować Baltiego, pokazać uczniom, gdzie jest audiowizualny program uczący (w Helpie) i zostawić ich przy komputerach. Można do tego wykorzystać próbną licencję Baltiego, nie trzeba licencji kupować od razu. A potem, za tydzień, dwa umożliwić kilka uczniom, żeby pokazali w klasie, co już umieją zrobić z Baltie. Trzeba tylko zarejestrować uczniów na serwerze SGP (na stronie www.baltie.pl), żeby uczniowie mieli Baltiego w domu.

Uczniowie mogą potem brać udział w konkursach, żeby prezentować swoje prace, a tych bardziej zaawansowanych obejmujemy opieką projektu „Young developers”. Oczywiście, jeśli nauczyciel będzie razem z dziećmi zaangażowany w twórczą pracę z Baltiem, to jest to nieocenione wsparcie dla dzieci.

Na koniec – powiedz o swoich marzeniach. Co byś chciał? Do czego dążysz?

Chciałbym, aby wszystkie dzieci na świecie korzystały z Baltiego, wymieniały się swoimi programami. Aby dzięki Baltiemu zaczęły się komunikować dzieci z różnych krajów już od szkoły podstawowej. Aby uczyły się poznawać jeden drugiego, wspólnie rozwiązywać problemy. Aby razem z swoimi „otwartymi” nauczycielami stworzyły międzynarodową twórczą sieć.

Artykuł pochodzi z „Gazety Szkolnej” nr 48/2010