

Краще за все починати занурення у світ комп'ютерного «мислення» та машинних алгоритмів з 4-5 класу, коли дитяча свідомість ще не зашорена стереотипами. Однак у цьому віці діти ще не мають достатнього рівня математичної освіти і, крім того, у них ще недостатньо сформовано абстрактне мислення.

Автори проекту пропонують зробити це за допомогою візуалізації усіх базових алгоритмічних конструкцій – лінійних, розгалужених та циклічних. Обрано для цього професійну сучасну мову Python та її стандартний модуль turtle. За допомогою виконавця Черепашка цього модуля діти спочатку починають малювати нескладні малюнки, потім вчаться організовувати інтерактивне спілкування з комп'ютером, створюючи нескладні комп'ютерні іграшки, і, нарешті, занурюються у математичний світ графів та фрактальних зображень.

Рекомендується дітям від 10 до 14 років (5-8 класи) в залежності від загального рівня математичної підготовки.