

# La storia dell'ape Tina: avvio al pensiero algoritmico

a cura di L. Faes, F. Mazzini, E. Ossanna



Un bel giorno di primavera l'ape Tina si avventurò fuori dal suo alveare per esplorare il prato dal quale proveniva un intenso profumo di nigritle.

**Aiutala a raggiungere il prato delle nigritle percorrendo la strada disegnata.**

Tornata a casa Tina fece assaggiare alle sue amiche il dolcissimo polline e raccontò la sua meravigliosa esperienza alle compagne che, inebriate dall'aroma intenso del cioccolato e dal racconto, le chiesero di raggiungere il giardino incantato dei fiori di ibisco. Di buon mattino, Tina si mise in viaggio, sorvolò il laghetto delle ninfee, proseguì in direzione del parco delle zagare e finalmente arrivò al giardino dei fiori di ibisco. Fece una grande provvista di polline e felice tornò all'alveare.

**Programmate l'ape Tina in modo che raggiunga il giardino incantato dei fiori di ibisco senza uscire dal percorso segnato. Impostatela poi affinché ritorni per lo stesso percorso al suo alveare.**

**L'ape vuole mandare alle amiche in grande segretezza un codice che descriva il suo volo. Scrivete il suo codice ricordandovi che Lei potrà utilizzare una tastiera con solo numeri e lettere.**



*Elisa*

Sempre più felice dei successi ottenuti Tina si sentiva incoraggiata a tentare percorsi sempre più audaci. Aveva, infatti, sentito parlare della "grande P" un' isola inesplorata lussureggiante e profumata di semi di papavero, ne parlò con le amiche che con le antenne vibranti incoraggiarono il suo spirito d'avventura e la sua intraprendenza



**Programmate l'ape Tina in modo che percorra la grande P dei papaveri ritornando al punto di partenza nella stessa posizione.**

**Scrivete poi il codice che descriva il suo volo.**

Tina diventò l'eroina di tutto l'alveare. I suoi voli divennero sempre più avventurosi, anche se ritornava tutte le volte al suo amato alveare.

**Immaginate di essere Tina e inventatevi un volo in modo che ritorni nella posizione iniziale. Disegnate in scala il percorso e descrivetelo con il codice.**



**Inviare il codice (con il significato dei simboli che avete usato) al gruppo vicino che farà le prove di volo.**

**Confrontate poi il vostro percorso con quello da loro ottenuto.**