



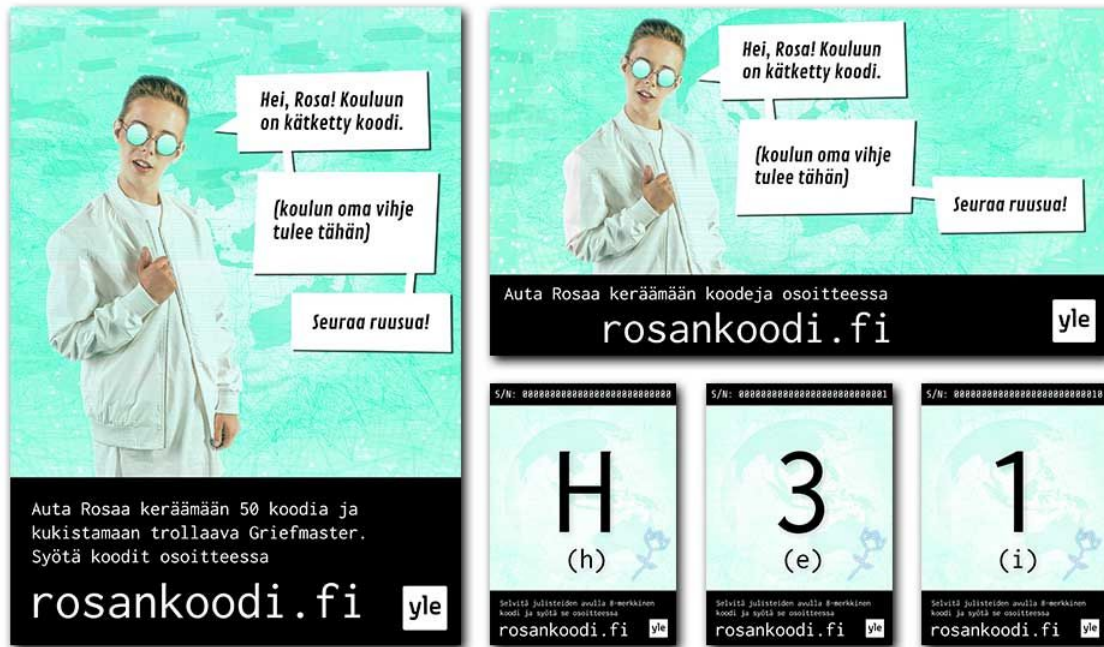
Alakouluissa etsitään Rosan koodia 4.10.2016 - 31.1.2017

Yle ja Koodiaapinen kutsuvat kaikki Suomen alakoulut osallistumaan 7-12-vuotiaille suunnattuun Rosan koodi -peliin. Osallistuminen viihteellis-pedagogiseen peliin vaatii vain pienen satsauksen eli koodiarvoituksen kätkemisen koulun tiloihin. Yle toimittaa mukaan ilmoittautuneille kouluille projektiin liittyvän kattavan materiaalipaketin ja auttaa mahdollisuuksien mukaan tehtävän toteutuksessa.

Rosan koodi innostaa lapsia ohjelmoinnin maailmaan ja on tarkoitettu helpottamaan kasvattajien haasteita kouluissa, harrastuskerhoissa ja kotona. Rosan koodi -pelin ydinideana on kerätä 50 koodia keskenään hyvin erilaisista digitaalisista ympäristöistä sekä fyysisistä tiloista ja seurata päähenkilö Rosan tarinaa.

Rosan koodi -peli alkaa 4.10.2016 ja päättyy 31.1.2017. Osallistuminen on helppoa:

- 1) Päätä, mihin tiloihin haluat pelin sijoittaa. Paikkoja voi olla yhdestä kahdeksaan.
- 2) Tulosta 8 kirjainvihjettä ja sijoita ne valitsemiisi kohteisiin. Yhdessä kohteessa voi olla useita vihjeitä. Vihjeet sijoitetaan satunnaisessa järjestyksessä, koska niistä löytyy järjestys binäärikoodin muodossa.
- 3) Luo arvoitus, joka ohjaa lapset kirjainvihjeiden jäljille.
- 4) Kirjoita arvoitus yleiseen tilaan kiinnitettävään julisteeseen tai digitaalisen näytön kuvaan. Se voi olla esimerkiksi: "Vihjeet löytyvät rappusten luota."
- 5) Pidä mahdollisuuksien mukaan kirjaa vihjeiden suosioista koulussa, jotta projektin yhteenvedossa tiedetään miten hyvin lasten aktivointi on onnistunut.



Lapset pelaavat peliä pääasiassa vapaa-ajallaan, mutta se sopii osaltaan myös oppitunneille. Etenkin peliin liittyviä Scratch-tehtäviä voidaan käyttää osana oppituntien ohjelmointiopetusta. Toimitamme kouluille pelin pedagogisesta materiaalista vielä erikseen oman tietopaketin lokakuun alkupuolella. Rosan koodi ei ole sellaisenaan opetusmateriaalia, mutta se viihteellisellä tavalla madaltaa lapsen kynnystä innostua ohjelmoinnista.

Pelätessään lapsi kerää koodeja seuraamalla johtolankana olevaa ruusua. Rosan koodi -animaatiosarjan supersankari-päähenkilö Rosa tekee ihan samaa. Hän pelastaa maailman pahalta Griefmasterilta keräämällä koodeja.

Koulujen lisäksi muita Rosan koodi -peliareenoita ovat esim. Scratch, Minecraft, Instagram ja YouTube. Reaalimaailman puolella peliä voi pelata koulujen lisäksi myös kirjastoissa, museoissa ja luontokeskuksissa.

Ilmoittaudu mukaan: <https://goo.gl/forms/WfwlaPgAdvLPLqGk2>

Lisätietoa Rosan koodista:

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/06/17/rosan-koodi-tulossa-syksylla>

Liity Rosan koodista kiinnostuneille ammattilaisille tarkoitettuun Facebook -ryhmään:

<https://www.facebook.com/groups/1083816304990662/>

Yhteyshenkilöt:

Tuottaja Wesa Apro, 040-8682684, wesa.aapro@yle.fi

Toimitussihteeri Mari Keinänen, 0400-129536, mari.keinanen@yle.fi

Koodiaapisen koordinaattori Tarmo Toikkanen, tarmo.toikkanen@iki.fi