

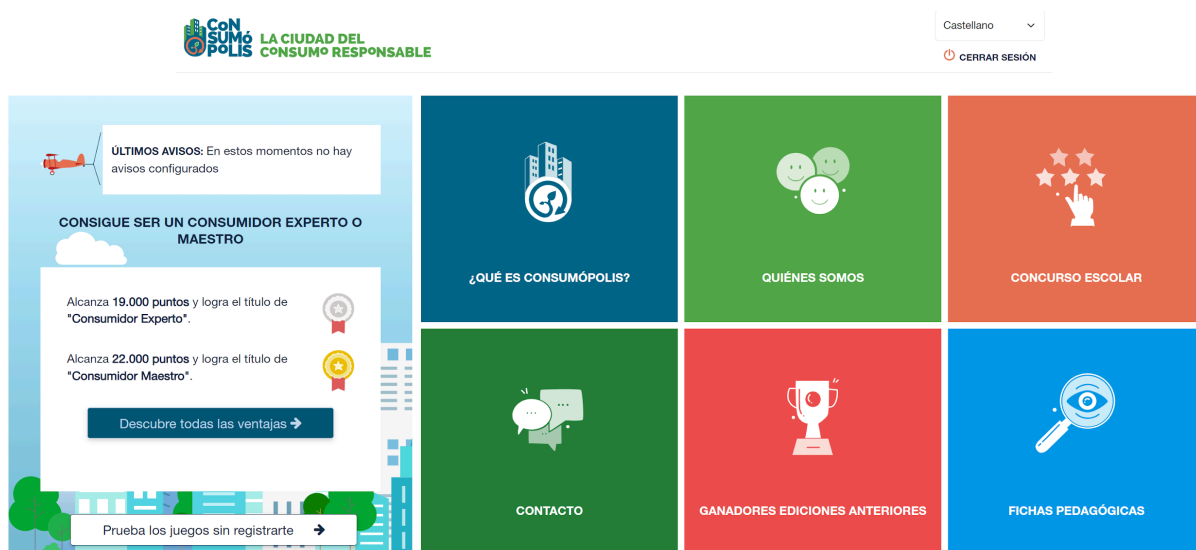
“BADAKIZU ZER KONTSUMITZEN DUZUN? EGIN BAT KONTSUMO KONTZIENTEAGO ETA SOLIDARIOAGO BATEKIN”

– Parte hartzeko argibide orokorrak –

2024-2025 ikasturteko *Consumópolis20* eskola-lehiaketaren jarduerak Consumópolis webgunearen bidez egingo dira, <https://consumopolis.consumo.gob.es/> helbidean. Aurtengo lehiaketaren leloa **“Badakizu zer kontsumitzen duzun? Egin bat kontsumo kontzienteago eta solidarioago batekin”** da.

Dokumentu honetan aipatutako webgunea zuzen erabiltzeko argibide orokorrak zehazten dira, lehiaketa garatzeko euskarri birtual gisa.

1. ATARIRAKO SARBIDEA



1. irudia: Consumópolis-eko atari nagusiaren pantaila

1.1 Hizkuntza-hautatzailea

Hizkuntza hauta dezakezu: gaztelania, katalana, valentziera, galegoa eta euskara. Hizkuntzarik hautatzen ez bada, lehenespenez, gaztelaniaz irekiko da. Consumópolis hirian hizkuntza aldatu nahi izanez gero, goitibeherakoa sakatuta hauta daiteke.

1.2 Zer da Consumópolis?

Consumópolis-en aurkezpen-bideoa. Iraupena: 2 minutu

1.3 Nor gara?

Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiaren eta autonomia-erkidegoetako kontsumoaren arloan eskumena duten erakundeen aurkezpena.

1.4 Eskola-lehiaketa

Eskola-lehiaketarako sarrera. Ikusi dokumentu honetako 2. atala.

1.5 Harremanetarako

Lehiaketaren administrazioaren helbide elektronikoan (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) sartzeko eta mezu elektronikoak bidaltzeko aukera ematen du, zalantzak eta gorabeherak argitzeko.

1.6 Aurreko edizioetako irabazleak

Consumópolis-en aurreko edizioetako talde irabazleen lanak ikus daitezke. Emaidzak honako irizpide hauen bidez iragaz daitezke: sarien maila (nazionala eta autonomia-erkidegoen mailakoa); autonomia-erkidegoa; Consumópolis-en edizioa; eskola-zikloa.

1.7 Fitxa pedagogikoak

Lehiaketako galderari erantzuteko laguntza gisa balio duten fitxa pedagogikoetan sar daiteke parte-hartzaileak. Online kontsulta daitezke, eta deskargatu eta inprimatu ere egin daitezke.

Consumópolis LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE

QUÉ ES QUIÉNES SOMOS CONCURSO ESCOLAR CONTACTO GANADORES FICHAS PEDAGÓGICAS CERRAR SESIÓN

FICHAS PEDAGÓGICAS

Aprende todo lo que deseas acerca del Consumo Responsable a través de estas completas fichas.

Alimentación, ahorro energético, seguridad en la compra de juguetes o derechos y deberes de los consumidores son sólo algunos de los temas que puedes encontrar en este gran baúl didáctico que, además, te permite hacer una búsqueda por palabras clave.

Introduce las palabras claves para la búsqueda

- 1 Glosario alfabético de términos [Ver ficha](#)
- 2 Concepto de persona consumidora: derechos y deberes [Ver ficha](#)
- 3 Definición y explicación de los términos que se utilizan en el lenguaje de internet y de las Redes Sociales (RRSS) [Ver ficha](#)
- 4 La publicidad [Ver ficha](#)
- 5 Las marcas y la publicidad [Ver ficha](#)
- 6 Teléfonos y móviles [Ver ficha](#)

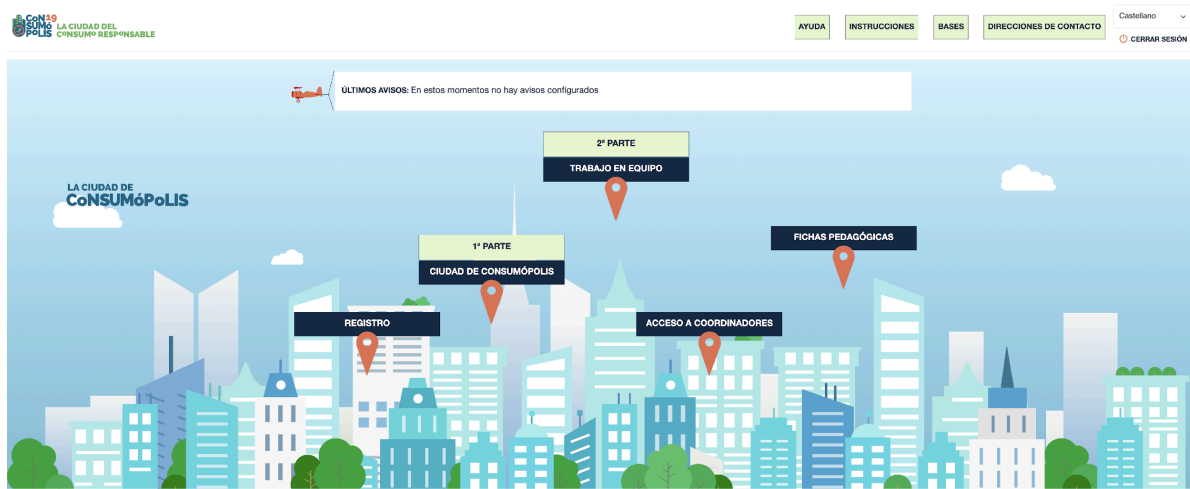
2. irudia: fitxa pedagogikoetan sartzeko interfaze-pantailak

Hitzen araberako bilatzaile bat dago.

Nola erabiltzen da bilatzailea?

- Hitz bat bilatzen denean garrantzitsua da ongi idaztea, bilatzaileak azentu-markak bereizten dituelako (ez du axola maiuskulaz edo minuskulaz idazten den).
- Fitxa batean bi hitz edo gehiago bilatzen badira, hitzak bilatzailean idazten dira “+” zeinuarekin bereizita; adibidez: elikadura + piramidea.
- Fitxa desberdinetan bi hitz edo gehiago bilatzen badira, hitzak koma batekin bereizita idazten dira; adibidez: elikadura, piramidea.
- Hitz multzo bat ordena jakin batean bilatzen bada, hitzak kakotx artean idazten dira; adibidez: “erreklamazio-orriak”.

2. LEHIAKETARAKO SARBIDEA



3. irudia: lehiaketaren orri nagusiaren interfaze-pantaila

Lehiaketaren orri nagusiak atal hauek ditu: LAGUNTZA, ARGIBIDEAK, OINARRIAK, HARREMANETARAKO HELBIDEAK, ERREGISTROA, 1. ZATIA, 2. ZATIA, KOORDINATZAILEEN SARBIDEA, FITXA PEDAGOGIKOAK.

2.1. Laguntza

(2024/10/07tik aurrera sar daiteke)

Laguntza-dokumentu bat deskarga daiteke, lehiaketaren hainbat alderdiri buruzko *Ohiko galde-erantzunak* atal bat eta guzti duena.

2.2. Argibideak

(2024/10/07tik aurrera sar daiteke)

Lehiaketan parte hartzeko modua xehe biltzen duen dokumentu honetan sar daiteke.

2.3. Oinarriak

(2024/10/07tik aurrera sar daiteke)

Lehiaketak parte hartzeko bi fase ditu:

- Autonomia-mailako fase bat, hiri eta autonomia-erkidego bakoitzean kontsumoaren eskumena duten erakundeek antolatutakoa, eta parte-hartzeko maila bakoitzeko talde irabazleak hautatuko dira bertan.
- Fase nazional bat, Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiak antolatutakoa, eta hiri eta autonomia-erkidego bakoitzeko talde irabazleek parte hartuko dute bertan.

Atal honetan honako dokumentu hauetan sartu eta horiek deskarga daitezke:

- **Consumópolis eskola-lehiaketaren oinarriak**
https://consumopolis-pre.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/Bases_Reguladoras_BOE-A-2021-15579.pdf, parte-hartzea eta sarien banaketa arautzen dituztenak.
- **2024-2025 ikasturteko Consumópolis20 eskola-lehiaketaren deialdiaren ebazpena**,
https://consumopolis-pre.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/C20_Convocat_Nacional.pdf sarien deialdi nazionala arautzen duena.
- **Consumópolis20 2024-2025 eskola-lehiaketaren oinarri autonomikoak edo deialdia egiteko ebazpena**, dagokion lurralde-eremuko parte-hartzea eta lehiaketa antolatu duten autonomia-erkidegoetako sari autonomikoen deialdia arautzen dituztenak.

Garrantzitsua: Taldeak erregistratu eta lehiaketaren bi zatiak egin ahal izateko, ez da beharrezkoa oinarri eta deialdi autonomikoak argitaratuta egotea. Bigarren zatia amaitu baino lehen autonomia-erkidego edo -hiri batek oinarriak argitaratzen ez baditu, taldeek lehiaketaren oinarri orokorrei, parte hartzeko argibide orokor hauei eta deialdi nazionalari jarraituko diete. Deialdi nazionalan zehazten da Kantabriako eta Kataluniako autonomia-erkidegoek eta Ceuta eta Melilla hiriek ez dutela lehiaketa antolatzen, eta haietan parte-hartzeko argibideak definitzen dira.

2.4 Harremanetarako helbideak

(2024/10/07tik aurrera sar daiteke)

Dokumentu bat deskarga daiteke, Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiaren eta lehiaketa antolatzen duten autonomia-erkidegoen eta -hiritako kontsumo-gaietan eskumena duten erakundeen harremanetarako datuekin.

2.5 Koordinatzaileen sarbidea

(2024/10/07tik aurrera sar daiteke)

PANEL COORDINADOR

Profesor: [Editar perfil](#) [Documento autorización](#)
 Centro:
 Ubicación:
 Comunidad:

Para participar en la segunda parte del concurso, el personal docente debe disponer de la autorización de los padres o tutores legales de los menores de 14 años y de la autorización de los mayores de 14 años.
 En la segunda parte del concurso, los cinco componentes del equipo deben realizar un trabajo conjunto que consiste en un video.
 Lee con atención las instrucciones
[Instrucciones para realizar el trabajo](#) [Listado de melodías permitidas](#)
 Para subir el trabajo de un equipo, pincha en SUBIR TRABAJO (tabla inferior)

MIS EQUIPOS

Para acceder a los datos del equipo, haz click en el nombre del equipo

Equipo	Parte 1	Parte 2	Ficha virtual	
Equipo 1	100%	✓	No	Modificar equipo Ver trabajo

4. irudia: koordinatzailearen panelaren pantaila

Irakasle-koordinatzaileek bere taldeen eta taldeak osatzen dituzten ikasleen datu guztiak kontsulta ditzakete: izenak, erabiltzaileak eta pasahitzak, baita bakoitzaren lehiaketako parte-hartzeari buruzko informazio interesgarria ere: puntuazioa eta lehiaketako aurrerapena.

Informazio horretan sartzeko, irakasle-koordinatzaileak erregistratzean zehaztu dituen helbide elektronikoa eta pasahitza idatzi beharko ditu.

2.6 Erregistroa

(2024/10/07tik 2025/02/28ra arte sar daiteke)

CREAR NUEVA CUENTA COORDINADOR

Instrucciones de registro del coordinador

Para participar en Consumópolis es necesario que una persona docente del centro educativo se registre como coordinador. Para ello, debe cubrir los datos del formulario de registro. Para añadir el colegio debe localizarlo con el código postal, en caso de que el código no se muestre en el selector de Colegio, debe darlo de alta.

Una vez se cree la cuenta, la persona que se registra recibirá un correo electrónico con más instrucciones en la dirección de correo electrónico facilitada durante la creación.

Dirección de correo electrónico *

La dirección de correo electrónico no se hace pública. Solo se utilizará si es necesario ponerse en contacto con usted en relación con su cuenta o para notificaciones.

Nombre de usuario *

Varios caracteres están permitidos, incluyendo los espacios, puntos (.), guiones (-), comillas ("), guiones bajos (_) y el signo @.

PERFIL

Nombre * Primer apellido * Segundo apellido

Teléfono * Introdúzca el código postal del colegio Colegio - Introdúzca el código postal del colegio -

5. irudia: koordinatzailearen erregistro-interfazearen pantaila

Consumópolis-en parte hartzeko ikastetxeko irakasle bat koordinatzaile gisa erregistratzea. Horretarako, erregistro-inprimakiko datu batzuk bete behar dira.

Ikastetxea gehitzeko posta-kodea erabilia aurkitu behar da; kodea eskolen hautatzailean agertzen ez bada, alta eman behar diozu.

Kontua sortu ondoren, erregistratzen den pertsonak argibide gehiago dituen mezu elektronikoa jasoko du eskola sortzeko unean adierazitako helbide elektronikoan.

Koordinatzailea lehiaketaren lehen zatian eta lehen zatiko probetan sartu ahal izango da bere kredentzialekin, baina lortzen duen puntuazioa ez da lehiaketarako kontuan hartuko.

2.7 Lehen zatia: Consumópolis hiria (2024/10/07tik 2025/03/25era arte sar daiteke)



6. irudia: 10 probetan (1. zatia) eta aldagelan sartzeko pantaila

Consumópolis hiri birtualean barrenako lehiaketan planteatutako hamar probetan sar daiteke. Sartu ahal izateko, erregistratu egin behar da aldez aurretik.

ERRONKA, UZTAIA eta EGUN BAT KONTSUMITZAILEAREN BIZITZAN proba berriak 2024/11/07tik aurrera irekiko dira

2.8 Bigarren zatia: Talde-lana (2024/11/07tik 2025/04/04ra arte sar daiteke)

Talde-lanari buruzko informazio orokorra eta lana egiteko argibideetarako sarrera.

2.9 Bigarren zatia: Lanen erakusketa (2025/04/11tik aurrera sar daiteke)

Lan guztiak <https://consumopolis.consumo.gob.es/> webgunean erakutsiko dira, eta lehiaketaren bigarren zatian parte hartu duten taldeetako ikasleek ikus ditzakete.

Lanak irizpide hauen arabera bila daitezke: partaidetza-maila eta/edo autonomia-erkidegoa.

2.10 Koordinatzaileen sarbidea (2024/10/07tik 2025/04/04ra arte sar daiteke)

Koordinatzailearen panelerako sarrera, ekintza hauek egiteko

- Talde bati alta eman
- Erregistratutako taldeen datuetan sartu, taldeen datuak aldatu, 2. zatiko lanak kargatu (ikasleek egin duten lana balioztatu) eta fitxa birtuala deskargatu.

2.11 Fitxa pedagogikoak

Lehiaketako galderei erantzuteko laguntza gisa balio duten fitxa pedagogikoetan sar daitezke parte-hartzaileak. Online kontsulta daitezke, eta deskargatu eta inprimatu ere egin daitezke.

3. ERREGISTROA

(2024/10/07tik 2025/02/28ra arte sar daiteke)

3.1. Ekipoak erregistratzea

Consumópolis-en parte hartzeko irakasle-koordinatzaileak parte hartuko duten taldeak erregistratu behar ditu. Hasierako orrian, sartu Eskola-lehiaketa >> Erregistroa atalean. Talde bakoitzak parte hartuko duen mailako ikasturteetan matrikulatutako **bost ikasle** izango ditu eta ikastetxeko irakasle batek koordinatuko du (ikusirik Consumópolis eskola-lehiaketaren Oinarri erregulatzaileren 2. artikulua). Ikasle bat ezingo da hainbat taldetan erregistratu.

3.2. Erregistratzeko behar diren datuak

Izena ematean irakasle-koordinatzailearen identifikazio-datuak, ikastetxearen datuak eta talde bakoitzeko kideen datuak emango dira.

Irakasle-koordinatzaileak eskatzen diren datuekin bete beharko du inprimakia. * duten eremuak nahitaezkoak dira.

Posta-kodea betetzen denean, kode horrekin sisteman alta emandako ikastetxeak agertuko dira. Ikastetxea sisteman ez badago, ikastetxe bat sor daiteke "Sortu eskola berria" hautatuta.

Datuak osatu ondoren, irakasle-koordinatzaileak "Sortu kontu berria" botoia sakatu beharko du. Erregistroa osatzeko mezu elektronikoa jasoko du bere helbide elektronikoa, eta pasahitza ezarri beharko du saio-hasiera bakarrekiko esteka baten bidez.

Saioa hasteko botoia sakatzean sortu den profila eta pasahitza ezartzeko eremuak erakutsiko dira.

Bete pasahitza, berretsi pasahitza eta gorde. Hizkuntza lehenetsia ere hauta daiteke.

Koordinatzaileak, ondoren, taldeei alta eman ahal izango die.

Irakasle-koordinatzaileak noiznahi atzitu eta alda ditzake bere ikasleen erregistro-datuak. Eskola-zikloa ezin izango da aldatu ikasleren bat jokatzeko hasia bada. Ezinbesteko arrazoiak direla medio, taldeko kide batek edo irakasle-koordinatzaileak lehiaketa utzi behar badu, beste batek ordezkatu ahal izango du, antolakuntzak onartu ondoren, eta azken horrek taldeko kide edo koordinatzaile berria inskribatzeko beharrezko jarraibideak emango ditu.

Taldearen izenetan, pasahitzetan edo erabiltzaileetan ezin da erabili hitz itsusirik, irainik eta hitz iraingarriak. Baldintza horiek betetzen ez badira, berehala kanporatuko da taldea.

3.3 Oinarriak onartzea eta pribatutasun-politika

Erregistroa osatzeko, irakasle-koordinatzaileak eta taldeko kide bakoitzak berriaz adierazi beharko dute Oinarri erregulatzaileak, Pribatutasun-politika eta Datuen babeserako politika irakurri dituztela eta onartzen dituztela, izena emateko eremuan xede horretarako gaitutako koadroak markatuta.

3.4. Erregistroaren berrespena

Talde bakoitza erregistratzen amaitu ondoren, taldearen izen-ematea berresten duen mezu elektronikoa jasoko du irakasle-koordinatzaileak, eta hark bide bera erabiliz balioztatu egin beharko du.

4. LEHEN ZATIA: CONSUMÓPOLIS HIRIA

(2024/10/07tik 2025/03/25era egin daiteke)

4.1 Probetan sartzeko identifikazioa



7. irudia: identifikazio-pantaila

Banaka sartzen da Consumópolis hiri birtualera, erregistratutako lehiakide gisa. Lehiakidea probetan lehen aldiz sartzen denean, hau egin behar du:

1. Irakasleak eman dizkion erabiltzailea eta pasahitza idatzi. Gogoratzeko ez bada, irakaslea ikaslearen kontuan sartu daiteke, eta datuak ere alda ditzake ikasleak hala nahi izanez gero.
2. Pertsonaia konfiguratu aldagelan.

Lehiakidea identifikatu ondoren, leiho bat irekiko da, lehiaketako tresnetan eta probetan sartzeko.

4.2 Aldagela / Pertsonaia birtuala



8.

irudia: aldagelaren pantaila (ikaslearen pertsonaia birtuala)

Taldeko kide bakoitzak pertsonaia birtual bat konfiguratu behar du eta, horretarako, aldagela bat dauka, identifikatu ondoren sartu ahal izango dena. Pertsonaia horrek hiri birtualean egiten dituen probetan irudikatuko du eta azken sailkapenean ere agertuko da, erabiltzaile-izenaren eta taldeko beste kideen alboan. Anonimotasuna gordetzeko, pertaiaideak erabiltzaile-izenarekin agertuko dira une oro webgunean.

4.3 Probetan sartzeko interfazea

Consumópolis hiri birtualak ikasleek egin beharreko 10 proba ditu. Ez dago ordena espezifikorik, ikasleak nahi duten ordenan sartu daitezke probetan.

Lehenengo zatia osatzeko, ikasleek hamar probetako bakoitzean puntuak lortu behar dituzte: “MEMORIA ONA”, “HIZTEGIA”, “BLACK FRIDAY”, “NIRE IKASKIDEAK”, “ERRONKA”, “EGUN BAT KONTSUMITZAILEAREN BIZITZAN”, “EGIA GEZURRA”, “KILOWATTA”, “CONSUMÓPOLIS-EN UZTAIA” ETA “KARGATU MUGIKORRA”

GARRANTZITSUA: ikasleak nahi beste aldiz sartu daitezke probetan, beren puntuazioa eta, beraz, taldearena hobetzeko.

Ikasle bakoitzak eta proba bakoitzean gehienez lor daitezkeen puntuazioa 2.500 puntukoa da.

Ikasle bakoitzak lehen zatia amaitzean gehienez lor dezakeen puntuazioa 25.000 puntukoa da.

Proba bakoitzean sartzeko binetan agertzen diren laukiek proban lortutako puntuazioa sinbolizatzen dute.

- 0 lauki puntuazioa 0 bada.

- Lauki 1, puntuazioa 1etik 500era bitartekoa bada (puntu horiek barne).
- 2 lauki puntuazioa > 500 bada.
- 3 lauki puntuazioa > 1.000 bada.
- 4 lauki puntuazioa > 1.500 bada.
- 5 lauki puntuazioa > 2.000 bada.

4.4 Proba bakoitzaren xehetasunak

PROBAREN IZENA	ERRONKA
DESKRIBAPENA	<p>Proba 2 jokalariren arteko erronka geroratu bat da.</p> <p>Jokalari batek eskola-maila bera duen beste edozein jokalariri erronka egin diezaioke. Adi: ezin zaio eskola bereko jokalari bati erronka jo. Proban puntu gehien lortzen dituen jokalaria irabaziko du erronka.</p> <p>Erronkari ekiteko jokalaria (A) aurkari bat (B jokalaria) aurkitu behar du. Bilatzaileak eskola-maila bereko jokalaria erakutsiko ditu.</p> <p>Aurkaria identifikatu ondoren, A jokalaria partida bat egingo du eta 5 galderari erantzun die ahalik eta azkarren.</p> <p>Une horretan A jokalaria ez du jakingo asmatu duen, ezta lortu duen puntuazioa ezagutu ere. Mezu bat bidaliko zaio B jokalariai.</p> <p>B jokalaria mezu bat jasoko du bere joko-interfazean eta erronka onartzen duen edo baztertzen duen erantzun behar du. Baliogabetzen badu, jakinarazpen bat bidaliko zaio A jokalariai, erronka baliogabetu dela adieraziz. Onartzen badu 5 galdera horiek berak erantzun beharko ditu ahalik eta azkarren.</p> <p>Une horretatik aurrera, B jokalaria bere puntuazioa eta A jokalariaen puntuazioa ezagutuko ditu, baita erronka irabazi duen edo ez jakin ere.</p> <p>A jokalaria mezu bat jasoko du erronkaren emaitzarekin.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Erronka baten puntuazioa: asmatutako erantzun bakoitzarekin 50 puntu irabazten dira. Erronka batean gehienez 250 puntu irabaz daitezke.</p> <p>Puntu gehien lortzen duen jokalaria irabaziko du erronka. Berdinketetan, denbora gutxienean erantzun duen jokalaria irabaziko du (5 galderak erantzuteko denborak gehituta).</p> <p>Probako puntuazioa; jokalaria batek nahi adina erronka egin ditzake. Probako puntuazioa kalkulatzeko, puntuaziorik</p>

	handienarekin irabazitako hamar erronka soilik hartuko dira kontuan.
PROBAREN IZENA	HIZTEGIA
DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak bitan zatitutako hitz batzuk berregin beharko ditu. Horretarako, hitzaren lehen zatia sakatu behar da eta, gero, bigarren zatia. Jokoak bost zailtasun-maila proposatzen ditu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila: hitz zatitu 1 / Gehieneko denbora: 7 segundo. • 2. maila: 2 hitz zatitu / Gehieneko denbora: 15 segundo. • 3. maila: 4 hitz zatitu / Gehieneko denbora: minutu 1. • 4. maila: 7 hitz zatitu / Gehieneko denbora: minutu 1 eta 30 segundo. • 5. maila: 11 hitz zatitu / Gehieneko denbora: 2 minutu eta 30 segundo. <p>Maila bakoitza gainditzeko, lehiakideek hitz guztiak berregin eta galdera bat asmatu behar dute (hiru erantzun posible). Huts eginez gero, partida amaituko da.</p>
PUNTUAZIOA	Lehiakideak berregin dituen hitz kopuruaren arabera izango da puntuazioa: 100 puntu/hitza.
PROBAREN IZENA	EGIA GEZURRA
DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak “egia” ala “gezurra” erantzun behar dio baieztapen sorta bati. Asmatzen badu, maila bat egingo du aurrera eta, huts egiten badu, abiapuntura itzuliko da. Zenbat eta gehiago egin aurrera, orduan eta zailagoa izango da galdera.</p> <p>Jokalariak 90 segundo ditu proba honetan puntuatzeko, eta bost galdera asmatu behar ditu jarraian.</p>
PUNTUAZIOA	<p>2000 + denbora-bonua. Denbora-bonua = 500 x (erabili gabeko denboraren %).</p> <p>Adibidez: lehen biak asmatzen badituzu, hirugarrena huts egiten baduzu eta gainerako bost baieztapenak asmatzen badituzu eta guztira 60 segundo behar badituzu, zure puntuazioa hau izango da: 2167 puntu. Kalkuluaren xehetasunak = 2000 + (500 x (90-60/90)).</p>
PROBAREN IZENA	MEMORIA ONA

DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak koadro kopuru eta puntu kopuru desberdineko 5 mailaren artean aukera dezake:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 16 koadro: 100 puntura arte irabaz daitezke. - 20 koadro: 200 puntura arte irabaz daitezke. - 25 koadro: 300 puntura arte irabaz daitezke. - 30 koadro: 600 puntura arte irabaz daitezke. - 36 koadro: 1.200 puntura arte irabaz daitezke. <p>Lehiakideak maila bat aukeratuko du. Hainbat ikono agertzen dira taulan. Segundo baten ostean, ikonoak desagertu egiten dira. Lehiakideak hatzarekin edo saguarekin adierazi behar du non dauden ikonoak. 30 segundo daude gehienez ikonoak kokatzeko.</p> <p>Komodina: "C" botoiak bi segundoz ikonoak ikusteko aukera ematen du. Komodina behin bakarrik erabil daiteke. Lehiakideak "C" botoia erabiltzen badu, puntuen erdia soilik irabaz daiteke.</p> <p>Asmatzen badu, adierazitako puntuak irabaziko ditu. Baina, huts egiten badu, partida horretan pilatutako puntu guztiak galduko ditu.</p> <p>Jarraitzeko, lehiakideak galdera bati erantzun behar dio, eta erantzuna asmatu. Saiakera bakar bat dago.</p>
PROBAREN IZENA	EGUN BAT KONTSUMITZAILEAREN BIZITZAN
DESKRIBAPENA	<p>Kontsumitzaile batek bere eguna kontatzen du mugikorrarekin ateratako argazkien eta audioen bidez.</p> <p>Jokalariak kontsumitzailearen mugikorraren pantaila ikusten du. Argazkien eta audioen lehen sortaren ostean, galdera bat agertuko da 3 erantzun posiblerekin. Jokalariak erantzun bat hautatu behar du. Aukeratutako erantzunaren arabera argazki bat eta audio bat agertuko dira.</p> <p>Proban zehar jokalariak 5 galderari erantzun behar die.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Jokalariak galdera bat asmatzen badu 500 puntu lortzen ditu, huts egiten badu, 0 puntu. Probaren gehieneko puntuazioa 2.500 puntukoa da.</p>
PROBAREN IZENA	BLACK FRIDAY

DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak kamisetara arteko bidea egin beharko du (hatzarekin edo saguarekin), eskaintza txarrak baztertu eta onak aprobetxatuz, baina une honetan ikusi ezin direnak.</p> <p>Eskaintza engainagarri baten gaintik pasatzean, partida amaitu egingo da.</p> <p>Eskaintza onaren gaintik pasatzen bada, puntuazio-bonus bat lortuko du.</p> <p>30 segundo daude gehienez ikonoak kokatzeko.</p> <p>Komodina: "C" botoiarekin segundo batez ikus daitezke ikonoak (eskaintza onak eta eskaintza engainagarriak).</p> <p>Komodina bi aldiz bakarrik erabil daiteke.</p> <p>Jokoak maila desberdinak ditu.</p> <p>Maila batetik bestera pasatzeko, lehiakideak arroparen etiketarekin, eskaintzekin, promozioekin, deskontuekin, beherapenekin eta arroparen erosketarekin lotutako galdera bat asmatu behar du.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa ikonoak aurkitzeko behar den denboraren, eskaintza on baten gaintik pasatzearen eta maila gainditzearen arabera da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaindituta: 300 puntu + 100 puntu eskaintza on baten gaintik pasatuz gero + Denbora-bonua: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 2. maila gaindituta: 600 puntu + 200 puntu eskaintza on baten gaintik pasatuz gero + Denbora-bonua: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 900 puntu + 300 puntu eskaintza on baten gaintik pasatuz gero + Denbora-bonua: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaindituta: 1200 puntu + 400 puntu eskaintza on baten gaintik pasatuz gero + Denbora-bonua: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 1500 puntu + 500 puntu eskaintza on baten gaintik pasatuz gero + Denbora-bonua: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %).
PROBAREN IZENA	NIRE IKASKIDEAK

DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak ikaskide berrien aurpegiak buruz ikasi behar ditu. Ez dago denbora-mugarik.</p> <p>Gero, erakusten zaion argazkia bere gelako ikaskideetako batena den erabaki behar du lehiakideak. 3 segundo ditu erabakitzeke. Huts eginez gero, partida amaituko da.</p> <p>Probak 5 zailtasun-maila ditu. Maila bakoitzean lehiakideak galdera bati erantzun behar dio. Huts egiten badu, lehiakideak aurrera egingo du baino ez du punturik lortuko.</p> <p>Maila bakoitzeko aurpegi kopurua:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila: 12 • 2. maila: 16 • 3. maila: 20 • 4. maila: 28 • 5. maila: 44
PUNTUAZIOA	Azken puntuazioa galderei emandako erantzun zuzenen arabera izango da.
PROBAREN IZENA	CONSUMÓPOLIS-EN UZTAIA
DESKRIBAPENA	<p>Proba uztaia ahalik eta denbora gutxienean buelta ematean datza, akatsik egin gabe eta zehaztutako denbora (150 segundo) pasatu baino lehen.</p> <p>Jokalariak ordena alfabetikoan agertzen diren hitzak asmatu behar ditu.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Hitz bakoitzean, jokalariak asmatzen badu 80 puntu irabaziko ditu; huts egiten badu, 20 puntu galduko ditu, txanda-pasa egiten badu, 0 puntu lortuko ditu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jokalariak denbora-muga gainditzen badu, partida amaituko da. - Jokalariak uztaia denbora-muga baino lehen osatzen badu, erabilitako denborarekiko proportzionala den bonusa lortuko du: Bonusa = 500 puntu x (geratzen den denboraren %). <p>Adibidez: Jokalari batek uztaia 100 segundotan osatzen du eta 20 hitz asmatzen ditu: $20 \times 80 \text{ puntu} + (500 \times (\text{geratzen den denboraren } \%))$ lortuko ditu.</p> <p>Geratzen den denboraren $\% = (150-100)/150 = \% 33$.</p> <p>Jokalariaren puntuazioa = $1600 + (500 \times \% 33) = 1767$ puntu.</p>

PROBAREN IZENA	KARGATU MUGIKORRA
DESKRIBAPENA	<p>Jokalariak bere mugikorra karga-puntuetatik pasatu behar du adierazitako ordenan. "Sare sozialak", "Bideoa", "Deia" edo "Kokapen geografikoa" ikonoak ukitzen baditu, bateriaren maila jaitsiko da. Bateriaren maila Ora iristen bada, partida amaitu egingo da.</p> <p>Probak 5 maila ditu. Mailaz pasatzeko, lehiakideak karga-puntu guztietatik pasatu behar du adierazitako ordenan, eta galdera asmatu.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa lehiakideak lortu duen mailaren eta gainditu duen azken mailan erabili duen denboraren arabera izango da</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaindituta*: 400 puntu + denbora-bonusa: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaindituta: 800 puntu + denbora-bonusa: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 1.200 puntu + denbora-bonusa: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaindituta: 1.600 puntu + denbora-bonusa: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 2.000 puntu + denbora-bonusa: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). <p>*Maila gaindituta: denbora-mugaren barruan lehiakideak karga-puntu guztiak pasatzea lortzen duenean gainditzen da maila.</p> <p>**Erabili gabeko denbora: mailaren gehieneko denbora - jokalaria karga-puntu guztietatik pasatzeko behar duen denbora) / mailaren gehieneko denbora (gainditutako azken mailaren denbora soilik hartzen da kontuan).</p> <p>4. MAILAn huts egiten duen jokalaria baten puntuazioaren adibidea (gehieneko denbora gaindituta): 3 MAILAko argiak itzaltzeko jokalaria denbora: 75 segundo Erabili gabeko denboraren %: $(120 - 75)/120 = \% 37,5$ PUNTUAK: $1.200 + (300 \times \% 37,5) = 1.312,5$</p>
PROBAREN IZENA	KILOWATTA
DESKRIBAPENA	<p>Probak 5 maila ditu. Lehiakideak objektu bakoitza kilowatt-etan adierazitako erabilera-denborarekin lotu beharko du. Maila gainditzeko objektu bakoitza ongi lotu beharko dio bere erabilera-denborari, eta galdera bati erantzun.</p>

PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa lehiakideak lortu duen mailaren eta gainditu duen azken mailan erabili duen denboraren arabera izango da</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaindituta*: 400 puntu + denbora-bonusa: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaindituta: 800 puntu + denbora-bonusa: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 1.200 puntu + denbora-bonusa: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaindituta: 1.600 puntu + denbora-bonusa: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 2.000 puntu + denbora-bonusa: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). <p>*Maila gaindituta: denbora-mugaren barruan lehiakideak objektu guztiak erabilera-denbora zuzenarekin lotzen dituen gaindituko du muga.</p> <p>**Erabili gabeko denbora: mailaren gehieneko denbora - jokalaria objektuak erabilera-denborarekin lotzeko behar duen denbora / mailaren gehieneko denbora (gainditutako azken mailaren denbora soilik hartzen da kontuan).</p> <p>4 MAILAn huts egiten duen jokalaria baten puntuazioaren adibidea (gehieneko denbora gaindituta): 3 MAILAko objektuak lortzeko jokalaria denbora: 75 segundo Erabili gabeko denboraren %: $(90-75)/90 = \% 16,7$ PUNTUAK: $1.200 + (300 \times \% 16,7) = 1.250$</p>
------------	---

4.5 Ikasle “Kontsumitzaile adituak” edo “Kontsumitzaile maisuak”

(2024/10/07tik aurrera sar daiteke)

Banaka puntuazio jakin batera iristen diren ikasleek abantaila sorta bat lortuko dute:

Guztira **19.000 puntu** lortzen dituzten ikasleek "**Kontsumitzaile aditu**" titulua lortzen dute.

- Abatarrak zilarrezko domina izango du.
- Abatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetean egongo da ikusgai lehiaketaren hasierako orrian.
- Abatarrak konfiguratzeko aukera berriak izango ditu.

22.000 puntu lortzen dituzten ikasleek "**Kontsumitzaile maisu**" titulua eskuratuko dute:

- Abatarrak urrezko domina izango du.
- Abatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetean egongo da ikusgai lehiaketaren hasierako orrian.
- Ikasleak 1000 puntu irabaziko ditu.

4.6 Diploma egiaztatzailea

Hamar probak osatu eta puntuak lortu dituzten lehiakide guztiek diploma ziurtatzaile bat lortuko dute, eta plataformatik bertatik deskarga daiteke diploma hori.

4.7 Probetan lehiaketako datatik kanpo sartzea

(2025/04/05etik Consumópolis-en hurrengo edizioa hasi arte)

Lehiaketa amaitu ostean, Consumópolis-eko probetan modu librean sar daiteke.

Ez da kontuan hartzen, lehiaketatik kanpo, partaideek Consumópolis-en probetan lortutako puntuazioa.

Aukera hori Consumópolis-en edizio honetatik hurrengo edizioa hasi arte egongo da erabilgarri.

5. BIGARREN ZATIA: TALDE-LANA

(2024/11/07tik 2025/04/04ra egin daiteke)

5.1 Baimena eta onespena

Lehiaketaren bigarren zatian parte hartzeko, irakasleak 14 urtez azpikoen gurasoen edo legezko tutoreen baimena/onespena eta 14 urtetik gorako baimena/onespena izan behar ditu.

ERREGISTROA ETA KOORDINATZAILEEN SARBIDEA eremuan deskarga daiteke baimenaren/onespenaren dokumentua.

5.2 Talde-lanaren ezaugarriak

Lehiaketaren bigarren zatian, *newsletter* digital bat edo online eskura daitekeen informazio-buletin bat egin behar da. Taldeko **bost kideek** elkarrekin ikastetxeko *newsletter* edo informazio-buletin bat egin behar dute, eta Consumópolis-en **20. edizioko lema nagusiarekin** erlazionatutako albisteak izan behar ditu:

Badakizu zer kontsumitzen duzun? Egin bat kontsumo kontzienteago eta solidarioago batekin.

Newsletterren edo informazio-buletinaren helburua eskola-, familia- eta gizarte-mailako irakurleei kontsumo arduratsuari buruzko informazioa ematea izango da.

Ikasleek gara ditzaketen ideia batzuk izan daitezke:

- ekopostureoa / Greenwashing-a (ekologia faltsua) / Eko moda
- erosketak berdeak
- marketin berdea
- produktuen iraungarritasuna
- produktuen etiketak
- Eko influencerrak
- konponketa, konpongarritasuna eta bigarren eskuko produktuak.

Era berean, fitxa pedagogikoak kontsultatzea gomendatzen da lana egiteko.

Lan egiteko ezinbestekoa izango da *newsletterra* edo informazio-buletina **Consumópolis-en plataforman egitea**. Plataforma horrek editatzeko eta sortzeko tresna desberdinak izango ditu, atal desberdinak sortzeko (iritzi-artikuluak, irudiak, YouTube-ko bideetarako estekak eta abar). Horretarako, ikasleak lana egiteko interfazean sartu ahal izango dira. Interfaze hori komuna izango da taldeko 5 kideentzat, eta gailu desberdinetatik editatu ahal izango da, eta beraz, une horretan talde horretako beste kide bat konektatuta badago, lehen ikasle horrek egindako aldaketak ikusi ahal izango ditu. 5 kideek lana amaitzen dutenean, “amaituta” botoia sakatuko dute, lanaren koordinatzaileak aurrerago adieraziko den moduan lana bidaltzeko.

Lana errazago egin ahal izateko, ikasleek honako dokumentu hauek izango dituzte:

- Lana egiteko argibideen dokumentua
- Newsletterren adibidea
- Newsletterra egiteko tutoriala

5.3 Talde-lanaren eskakizunak:

Eskakizun teknikoak

Newsletterrak edo informazio-buletinak egitura hau izango du:

- a. Goiburua
- b. Sarrera
- c. Artikuluak
- d. Orri-oina

Atal bakoitzaren eskakizunak xehetasun handiagoz azalduko dira “lana egiteko argibideen dokumentuan”.

Legezko eskakizunak

Irakasle-koordinatzaileak lanean parte hartu behar duten hamalau urtez azpiko ikasle bakoitzaren gurasoen edo legezko tutoreen baimena edo hamalau urtetik gorako onespena bildu behar du, hemen aurkituko duen baimen-dokumentua erabiliz:

https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/docs/authorisation/autorizacion_padres_es.doc

Baimen hori falta bada, lana baliogabetzat joko da.

Lana Estatuko edozein hizkuntza koofizialetan aurkez daiteke.

Leloak, izenburuak edo esloganak eta irudiek edo lanean sartutako beste edozein edukik ez dute hizkuntza-akatsik izan behar. Lana egiterakoan, balioetan oinarritutako hezkuntzaren printzipioak errespetatu behar dira. Berauek errespetatzen ez dituzten lanak baliogabetu egingo dira.

Lana pedagogikoa izatea (helburu didaktiko edo hezigarri batekin) eta haurrei eta gazteei bideratutakoa izatea baloratuko da, baita kontsumo arduratsuaz, osasungarriaz, jasangarriaz eta solidarioaz hausnartzea ere.

Lanean jasotako irudiek edo beste edozein edukik ezin dituzte egile-eskubideak edo jabetza intelektuala urratu.

Inola ere ezin izango dira eduki bortitzak, xenofoboak, sexistak, edo pornografikoak, difamatzailerak, lizunak edo mehatxagarriak jarri, ohorearen eta norberaren irudiaren eskubidearen aurka egiten dutenak, legez kanpoko jarduerak eta zerbitzuak bultzatzen edo iragartzen dituztenak, hirugarrenen ondasun edo eskubideak kaltetzen dituztenak, edo Espainiako legeria edozein modutan urratzen dutenak.

Irakasleek bidalitako materialak originala izan behar du, eta lehiaketaren antolatzailea ez da hirugarrenek aurkez ditzaketen erreklamazioen erantzule izango.

Aurreko baldintza horiek betetzen ez badira, lana berehala baliogabetuko da.

5.4 Talde-lana kargatzea

Talde-lana amaitzean, irakasle-koordinatzailea **kargatu lana** atalean sartuko da. Atal horretan adierazi behar da:

- Taldearen izena.
- Lanaren izenburua.
- Berretsi **kargatu lana** aukera.

Lana kargatu ondoren, irakasle-koordinatzaileak ezin izango du aldatu.

Taldeko bost kideek 1. zatiko 10 probak amaitu eta puntuak eskuratu badituzte soilik kargatu ahal izango dute lana Consumópolis-eko plataforman.

Talde batek lan bakarra karga dezake bere espazio birtualean.

5.5 Talde-lana baloratzeko irizpideak

KOHERENTZIA - 40 puntura arte

Lehiaketaren helburuetara egokitzea eta aldaketarekiko hausnarketa kritikoa eta motibatzailea bultzatzea.

SORMENA ETA ORIGINALITASUNA - 20 puntura arte

Gainerako taldeetatik nabarmentzen eta bereizten duten norbere baliabideak eta askotarikoak erabiltzea, markak, logotipoak, irudi ezagunak edo erregistratuak erabili gabe.

AURKEZPENA - 20 puntura arte

Edukien aurkezpen argi eta ordenatua, azken emaitza ulergarria eta adigarria eskainiz.

KALITATE TEKNIKOA - 15 puntura arte

Tresna eta teknika grafikoak, ikus-entzunezkoak, informatikoak edo lana egiteko erabilitako beste edozein tresna edo teknika motaren erabilera eta domeinua, baita egindako lanaren konplexutasun-maila ere.

HIZKUNTZA-KALITATEA - 5 puntura arte

Hizkuntza-baliabideak zuzen erabiltzea: gramatika, ortografia eta lexikoa (ez-sexista).

5.6 Fitxa birtuala eta baimen-/onespen-dokumentua deskargatzea eta bidaltzea

Fitxa birtuala deskargatzea: lana plataformara kargatu ostean, irakasle-koordinatzaileak dagokion **fitxa birtuala** deskarga dezake, lanaren datuak dituen dokumentua: erreferentzia, taldearen izena, kideak eta izenburua.

Lana berrikusita dagoenean eta lehiaketaren antolakuntzak onartu duenean bakarrik deskarga daiteke fitxa birtuala.

Lanaren fitxa birtuala deskargatu ondoren, lana ezin da aldatu.

Baimen-/onespen-dokumentua: lehiaketaren bigarren zatian parte hartzeko, irakasleak 14 urtez azpikoen gurasoen edo legezko tutoreen baimena eta 14 urtetik gorakoen onspena izan behar ditu.

Fitxa birtuala eta baimen-dokumentua bidaltzea: fitxa birtuala, baimen-dokumentua eta parte hartzeko eskaera, erkidegoak hala eskatzen badu, lehiaketa antolatu duten autonomia-erkidegoetara bidali beharko dira, autonomia-erkidegoak egindako deialdian adierazitako epean. Epe hori nahikoa izan behar da deialdi nazionalean aurreikusitako epea betetzeko.

Kantabriako, Kataluniako autonomia-erkidegoetako eta Ceuta eta Melilla autonomia-hirietako parte hartzaileek Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiaren fitxa birtuala aurkeztu behar dute, deialdi nazionalean zehazten den moduan.

5.7 Lehiaketaren amaiera

Plataformara kargatu eta lanaren fitxa birtuala deskargatzen denean amaituko da taldeen lehiaketako parte hartzea. Une horretatik aurrera, kontsumoko agintariek aurrez aipatu diren administrazio-eskakizunak bete diren berrikusten amaitu ondoren, epaileek oinarri erregulatzaileretan zehaztutako irizpideen arabera lehiaketako taldeen partaidetza ebaluatzen hasteko epea hasiko da, lehenik fase autonomikoan eta, gero, fase nazionalean.