

Consumópolis19

BAT EGIN ENERGIA ARDURATSUAREKIN

LAGUNTZA-DOKUMENTUA

Lagun hori:

Dokumentu honetan lehiaketan sor daitezkeen zalantza ohikoenak argitzen dira, Kontsumo Arduratsuaren hirian barrena egiten duzun abentura handi honetan gustura ibiltzeko. Testua irakurri ondoren galderarik baduzu, gurekin harremanetan jar zaitezke helbide elektronikoa honetan: consultas.consumopolis@consumo.gob.es

ALDEZ AURREKO ZENBAIT KONTU

1. Pasahitzak

Pasahitzak gogoratzea (bai taldearena, bai zurea) funtsezkoa da joko osoa garatzeko. Buruz ikasi edo, beharrezkoa bada, idatzi besteek ikus ez dezaketen tokiren batean. Pasahitzak pertsonalak eta pribatuak dira; beraz, inori ez jakinaraztea gomendatzen dugu. Taldekideen pasahitzak ezagutuz gero, zuhurtziaz jokatu beharko da eta ez dira taldetik kanpo ezagutarazi beharko.

2. Irakasleen helbide elektronikoa

Erregistratzean, jarri arreta berezia *Helbide elektronikoa* eremua betetzean. Karaktere horietako edozeinetan akats bat eginez gero, ez zaizu iritsiko jaso beharreko informazioa, hala nola ekipoaren beraren baieztapena, informazio-buletinak edo antolatzaileek egokitzen dituzten beste jakinarazpen batzuk.

Berrikusi idatzi duzun helbide elektronikoa zuzena dela, letraz letra, baieztatu aurretik.

*Pasahitzak eta helbide elektronikokoak, beste datu batzuek gain, gerora aldatu edo zuzendu daitezke, baina ahalegin eta atzerapen gehigarria da beti, gutxienezko segurtasun-neurri horiek kontuan hartuz gero saihestu daitekeena.

OHIKO GALDERAK

1. Zer da Consumópolis19?

Consumópolis19 Kontsumo Zuzendaritza Nagusiak eta autonomia-erkidego hauek antolatzen duten eskola-lehiaketa da, 2023-2024 ikasturterako: Andaluzia, Aragoi, Asturiasko Printzerria, Balear Uharteak, Kanariak, Gaztela-Mantxa, Katalunia, Extremadura, Galizia, Errioxa, Murtziako Eskualdea, Gaztela eta Leongo Erkidegoa, Madrilgo Erkidegoa, Nafarroako Foru Erkidegoa, Euskal Autonomia Erkidegoa eta Valentziako Erkidegoa eta Ceuta eta Melilla hiriak. Consumópolis19-ren goiburua da «**Bat egin energia arduratsurekin**», eta Lehen Hezkuntzako hirugarren zikloan matrikulatutako gazteei zuzentzen zaie, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako maila guztietan, Oinarrizko Lanbide Heziketako ikastaroak barne, 2020-2021 edizioaz geroztik.

Lehiaketako jarduerak Consumópolisen informazio-plataformaren bidez egingo dira. eta helbidea hau da: www.consumopolis.eu. Hor, Estatuko hizkuntza ofizialen artean lehiaketan

parte hartzeko nahi duzun hizkuntza aukeratu dezakezu (gaztelania/katalana/galegoa/euskara/valentziera) lehiaketan parte hartzeko nahi dena aukera daiteke.

2. Non aurki ditzaket Consumópolis19 programan parte hartzeko jarraibideak?

Lehiaketaren orri nagusian, laguntza-dokumentu hau dagoen orri berean, «Jarraibideak» izeneko sarbide bat dago, non lehiaketaren zati guztien mekanika zehazten den.

3. Nork, nola eta non erregistratu behar dira parte hartu nahi duten taldeak?

Irakasleak dira taldeak erregistratzeko baimena duten pertsona bakarrak. Bada horretarako berariaz gaitutako atal bat, «Erregistroa», eta irakasleak galdesorta bat bete beharko du eskatutako datu guztiekin. Ondoren, mezu elektronikoa jasoko du, eta, horren bidez, pasahitza sortu eta kontua balioztatu ahal izango du, bere taldea jokatzeko has dadin.

4. Zenbat pertsonak osa dezakete talde bat?

Talde bakoitza eskola-maila bereko 5 ikasle eta irakasle batek —koordinatzaile-lanak egingo dituen lehiaketan zehar— osatuko dute.

Inola ere ez dira onartuko bost partaide ez dituzten taldeak. Irakasleren batek kopuru txikiagoko taldeak izango balitu, talde hori beste ikasgela batzuetako ikasleekin osa dezake, betiere eskola-ziklo berekoak badira.

Beren ezaugarri geografiko edo demografiko bereziak direla-eta, taldeak Lehen Hezkuntzako Hirugarren Zikloko ikasleekin bakarrik osatzeko zailtasunak dituzten Landa Eskola Elkartuen (CRA) kasuan, talde horiek Lehen Hezkuntzako beste zikloetako ikasleekin osatu ahal izango dira. Irakasle batek talde bat edo batzuk koordinatu ditzake, maila berekoak edo desberdinetakoak (adibidez, Lehen Hezkuntzako 5. mailako talde bat eta DBHko 2. mailako bi koordinatu ditzake). Ikasleek talde batean bakarrik parte har dezakete.

5. Zer gertatzen da nire ikasleren batek ezin badu bere parte-hartzea amaitu?

Ezinbesteko arrazoiak direla medio, taldeko kide batek lehiaketa utzi behar badu, beste batek ordezkatu ahal izango du, antolakuntzak onartu ondoren, zeinak taldeko kide berria inskribatzeko beharrezko jarraibideak emango baititu.

Aurrekoa ordeztzen duen ikasle berriak aurreko ikasleak utzitako laukien ibilbidearen fase berarekin jarraituko du. Hau da, ibilbidea ez da lehen laukitik hasiko, eta aurrekoak ordura arte lortutako puntuak izango ditu.

Ikasle-aldaketa lehiaketaren lehen fasea amaitu ondoren gertatzen bada (ibilbide osoa amaituta dago), jokalarri berriak aurreko kideak lortutako puntu guztiak izango ditu, eta bigarren fasea (talde-lana) egin ahal izango du taldeko gainerako kideekin batera.

Talde bakoitzeko ikasle-aldaketa bat baino ezin da egin.

6. Nire taldea erregistratu dut, baina ez dut jaso baieztatzeko mezu elektronikorik. Zer egin behar dut?

Baldintza normaletan, talde oso bat erregistratu bada eta sistemak behar bezala erregistratu duela adierazi badu, mezu elektronikoa bat iritsi beharko litzateke erregistro-datuetan adierazitako helbidera, berrikusi eta balioztatu dadin.

Mezu elektronikoa hori iristen ez bazaizu, antolakundearen kontsultarako posta elektronikora idatzi behar duzu, baieztapena jaso ez duzula adieraziz, taldeari jarritako izena eta dagokion ikastetxea aipatuta. Gogoan izan helbidea honako hau dela: consultas.consumopolis@consumo.gob.es. Askotan, errore hori helbide elektronikoa erregistratzean akats ortografiko bat (letraren bat aldatzea edo ordeztzea) egin delako gertatzen da; kasu horretan, mezua ez da inoiz helduko, adierazitako helbidea ez baita existitzen.

7. Ez dut nire pasahitza gogoratzen, nola berreskura dezaket?

“Koordinatzaileen sarbidea” atalean, irakasleek beren taldeen eta ikasleen datuak atzi ditzakete.

Ikasle batek pasahitza ahazten badu: ikasleak bere irakasleari gertatutakoaren berri eman behar dio eta irakasleak beste pasahitz bat sortu ahal izango du koordinatzailearen paneletik.

Irakasleak pasahitza ahazten badu: zuzenean bidali behar du mezu elektronikoa bat kontsultak.consumopolis@consumo.gob.es helbidera, pasahitza ahaztu duela edo pasahitzak, edozein arrazoiengatik, ez diola funtzionatzen azalduz. 48 ordu inguruko epean pasahitz berri bat eskainiko zaio.

8. Nire pasahitza zuzen idazten ari naiz baina sistemak okerra dela esaten dit, zer egingo dut?

Batzuetan gerta daiteke pasahitza konfiguratzeko zuriuneak utzi izana edo karaktereak trukatu izana. Pasahitza ondo idazten ari zarela egiaztatuz.

Aurreko kasuan bezala, ikasleak bere irakasleari jakinarazi beharko dio pasahitz berri bat sor dezan eta, irakaslea bada, posta elektronikoa bat bidali beharko du consultas.consumopolis@consumo.gob.es helbidera bere izena, helbide elektronikoa eta erabiltzen ari den pasahitza. Erakundeak datu guztiak berrikusiko ditu eta irakasleari irtenbide bat emango dio.

9. Nire pasahitza ez zait gustatzen, alda dezaket?

Ez, nortasuna ordeztu dela egiaztatzen bada edo, arazo informatikoak direla-eta, pasahitzaren ezaugarrietako batek akatsen bat sortzen badu soili-soilik ordeztuko da pasahitza.

10. Ez dut lehiaketan parte hartu nahi, baina Consumópolis19 erabili nahi dut nire ikasleekin. Posible da?

Bai, lehiaketan parte hartu nahi ez duten irakasleak 2024/04/01etik aurrera sartu ahal izango dira plataforman, Consumópolis19ren hurrengo edizioa hasi arte.

Aukera ematen die irakasle eta ikasleei Consumópolis19ren ibilbidean eta galderetan eta probetan sartzeko, lehiaketa amaitutakoan.

Ibilbide libreran sartzeko, erregistratuta zeuden irakasle eta ikasleak berriro sartu ahal izango dira erabiltzaile eta pasahitz berarekin. Erregistratuta ez badaude, jarraibideen dokumentuko 3. puntuko erregistro-jarraibideak bete beharko dituzte.

*GARRANTZITSUA: Consumópolis19ren ibilbidean parte hartu dutenek lehiaketatik kanpo lortutako puntuazioa ez da kontuan hartuko.

11. Zein da puntuazio-sistema?

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

Lehenengo zatia osatzeko, ikasleek hamar probetako bakoitzean puntuak lortu behar dituzte:

- TXATBOTA
- MEMORIA ONA
- HIZTEGIA
- BLACK FRIDAY
- NIRE IKASKIDEAK
- DEIA
- EGIA GEZURRA
- KILOWATTA
- BONBILLAK
- KARGATU MUGIKORRA

GARRANTZITSUA: ikasleak nahi beste aldiz sar daitezke hamar probetako bakoitzean, beren puntuazioa eta, beraz, taldearena hobetzeko.

Ikasle bakoitzeko eta proba bakoitzeko gehienez 2.500 puntu lor daitezke.

Hamar probak amaitzean, ikasle bakoitzak gehienez 25.000 puntu lor ditzake.

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

- 0 lauki, puntuazioa 0 bada.
- 1 lauki, puntuazioa 1etik 500era bitartekoa bada (puntu horiek barne).
- 2 lauki, puntuazioa 500 puntutik gorakoa bada.
- 3 lauki, puntuazioa 1.000 puntutik gorakoa bada.
- 4 lauki puntuazioa 1.500 puntutik gorakoa bada.
- 5 lauki, puntuazioa 2.000 puntutik gorakoa bada.

12. Zer gertatzen da taldeko kideren batek galdera guztiei erantzun ez badie, baina gainerako talde-kideek bai, guztiei erantzun badiete?

Talde honek ez du lehen fasea gainditu. Lehenengo zatia osatzeko, ikasleek hamar probetako bakoitzean puntuak lortu behar dituzte.

13. Nola lor dezaket “Kontsumitzaile Aditu” eta “Kontsumitzaile Maisu” izatea?

Lehiaketaren lehen zatian (10 proba) ikasleak abantaila batzuk lor ditzake, honako hauek lortzen baditu:

19.000 puntu guztira: ikaslea "kontsumitzaile **aditu**" bihurtzen da.

- Haren abatarrak zilarrezko domina izango du.
- Haren abatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetetz egongo da ikusgai Lehiaketaren hasierako orrian.
- Haren abatarrak konfiguratzeko aukera berriak izango ditu.

22.000 puntu guztira, ikaslea "kontsumitzaile **maisu**" bihurtzen da.

- Haren abatarrak urrezko domina izango du.

- Haren abatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetetz egongo da ikusgai Lehiaketaren hasierako orrian.
- 1.000 puntu irabaziko ditu.

14. Non deskarga dezaket fitxa birtuala?

Irakasleek Koordinatzaileen sarbidetik deskarga dezakete fitxa birtuala. Lana berrikusita eta lehiaketaren antolakuntzak onartuta dagoenean bakarrik deskarga daiteke.

Deskargatu ondoren, lana ezin da aldatu.

15. Nola jar naiteke harremanetan nire autonomia-erkidegoko erakunde eskudunarekin?

Lehiaketaren orri nagusian, laguntza-dokumentu hau aurkitu duzun orri berean, Antolatzaileen telefonoak eta helbideak izeneko sarbide bat aurkituko duzu. Bertan, zure autonomia-erkidegoko erakunde eskudunarekin edo, behar izanez gero, Kontsumo Zuzendaritza Nagusiarekin harremanetan jartzeko beharrezkoak diren datuak daude jasota.