



BAT EGIN ENERGIA ARDURATSUAREKIN

— Parte hartzeko jarraibide orokorrak —

2023-2024 *Consumópolis19* eskola-lehiaketako jarduerak, "**Egin bat energia arduratsuarekin**" lema duenak, Consumópolis webgunearen bidez egiten dira. Webgune horren helbidea hau da: <https://consumopolis.consumo.gob.es/>

Dokumentu honetan zehazten dira webgune hau lehiaketaren garapenerako euskarri birtual gisa behar bezala erabiltzeko jarraibide orokorrak.

1. ATARIAN SARTZEA



1. irudia: Consumópolisen atari nagusiaren pantaila

1.1 Hizkuntza-hautatzailea

Hizkuntza aukera daiteke: gaztelania, katalana, valentziera, galiziera eta euskara. Hizkuntzarik aukeratzen ez bada, lehenespenez, gaztelaniaz irekiko da. Consumópolis hirian hizkuntza aldatu nahi baduzu, goitibeheran klik eginez ere alda dezakezu.

1.2 Zer da Consumópolis?

Consumópolisen aurkezpen-bideoa. Iraupena: 2 minutu

1.3 Nor gara?

Kontsumo Ministerioko Kontsumo Zuzendaritza Nagusiaren eta autonomia-erkidegoetan kontsumoko eskumena duten erakundeen aurkezpena.

1.4 Eskola-lehiaketa

Eskola-lehiaketarako sarbidea. Ikusi dokumentu honen 2. atala.

1.5 Kontakua

Lehiaketaren administrazioaren helbide elektronikora sartu (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) eta zalantzak eta gorabeherak argitzeko mezu elektronikoko bat bidal daiteke.

1.6 Aurreko edizioetako irabazleak

Consumópolisen azken edizioetako talde irabazleen lanak ikus daitezke. E-mailak irizpide hauen arabera iragaz daitezke: sari-maila (nazionala edo autonomikoa); autonomia-erkidegoa; Consumópolisen edizioa; eskola-zikloa.

1.7 Fitxa pedagogikoak

Parte-hartzaileek lehiaketako galderei erantzuteko balio duten fitxa pedagogikoetan sar daitezke. Online kontsulta daitezke, baita deskargatu eta inprimatu ere.

The screenshot shows the website interface for 'FITXA PEDAGOGIKOAK'. At the top, there is a navigation menu with links: ZER DA, NOR GARA?, ESKOLA LEHIAKETA, HARREMANETARAKO, IRABAZLEAK, and FITXA PEDAGOGIKOAK. A language dropdown menu is set to 'Euskara' and there is an 'IRTEN' button. Below the navigation is a blue header with the text 'FITXA PEDAGOGIKOAK'. The main content area has a title 'Fitxa lagungarri hauei esker nahi duzun guztia ikas dezakezu kontsumo arduratsuz.' followed by a short paragraph. Below this is a search bar with the placeholder text 'Sartu bilaketarako gako-hitzak', a 'Bilatu' button, and a 'Laguntza' button with an information icon. A list of five pedagogical sheets is displayed, each with a numbered icon and a link to 'IKUSI FITXA':

1	Terminoen glosarioa, alfabetikoki ordenatua	IKUSI FITXA
2	Kontsumitzailearen kontzeptua: eskubideak eta betebeharrak	IKUSI FITXA
3	Interneten eta Sare Sozialesen hizkuntzan erabiltzen diren terminoen definizioa eta azalpena (RRSS)	IKUSI FITXA
4	Publizitatea	IKUSI FITXA
5	Markak eta publizitatea	IKUSI FITXA

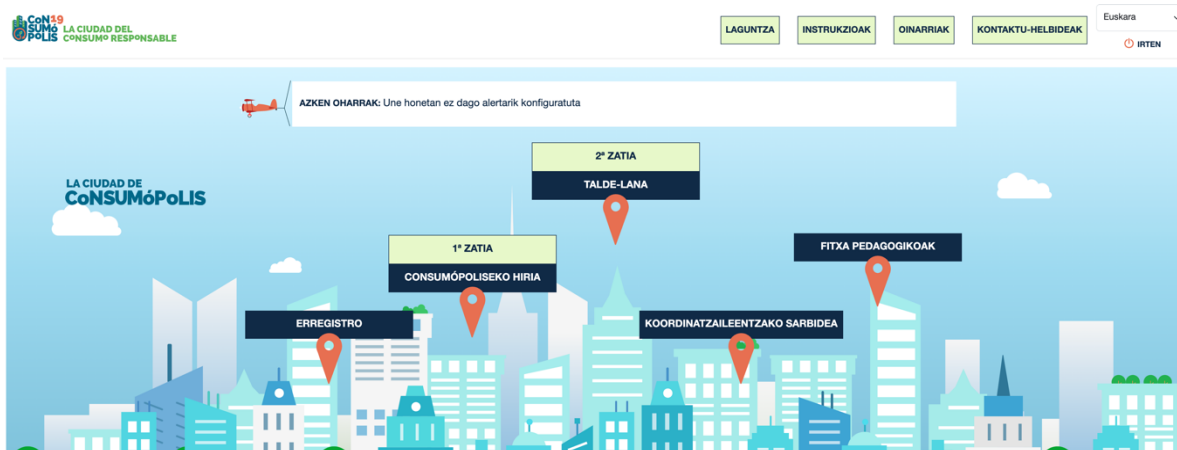
2. irudia: fitxa pedagogikoetara sartzeko interfazearen pantaila

Hitzen arabeko bilatzaile bat dago.

Nola erabili bilatzailea?

- Hitz bat bilatzen bada, garrantzitsua da zuzen idaztea, bilatzaileak azentu-markarekin eta gabe bereizten baititu hitzak (berdin dio letra larriak edo xeheak erabiltzen diren).
- Fitxa berean bi hitz edo gehiago bilatzen badira, bilatzailean hitzak idaztean, “+” ikurrarekin bereizi behar dira, adibidez: piramidea + elikadura.
- Fitxa desberdinetan bi hitz edo gehiago bilatzen badira, hitzak koma batez bereizita idatziko dira, adibidez: elikagaia, elikadura.
- Hitz multzo bat ordena jakin batean bilatzen bada, hitzak komatxo artean idazten dira, adibidez: "erreklamazio-orri elektronikokoak".

2. LEHIAKETAN SARTZEA



3. irudia: lehiaketaren orri nagusiaren interfazearen pantaila

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

2.1. Laguntza

(2023/10/02tik aurrera)

Lehiaketaren hainbat alderdiri buruzko *ohiko galderak eta erantzunak* biltzen dituen laguntza azkarreko dokumentu bat deskarga daiteke.

2.2. Jarraibideak

(2023/10/02tik aurrera)

Lehiaketan nola parte hartu zehatz-mehatz jasotzen duen dokumentuan sar daiteke.

2.3 Oinarriak

(2023/10/02tik aurrera)

Lehiaketak parte hartzeko bi fase ditu:

- Autonomia-erkidegoen mailako fase bat, hiri eta erkidego bakoitzean kontsumoaren arloan eskumena duten erakundeek antolatua. Fase horretan, parte hartutako maila bakoitzeko talde irabazleak hautatuko dira.
- Espainia-mailako fase bat, Kontsumo Ministerioko Kontsumo Zuzendaritza Nagusiak antolatua, non hiri eta autonomia-erkidego bakoitzean irabazle suertatzen diren taldeek parte hartuko duten.

Atal honetan dokumentu hauek eskura eta deskarga daitezke:

• **Consumópolis eskola-lehiaketaren oinarriak**, https://consumopolis.consumo.gob.es/concurso/pdfs/bases_consumopolis_es.pdf, parte hartzea eta sariak ematea arautzen dutenak.

• **2023-2024 Consumópolis19 eskola-lehiaketaren deialdiaren ebazpena**, https://consumopolis.consumo.gob.es/concurso/pdfs/convocatoria_nacional_es.pdf, sarien deialdi nazionala arautzen duena.

• **Oinarri autonomikoak edo 2023-2024 Consumópolis19 eskola-lehiaketaren deialdi-ebazpena**, lehiaketa antolatzen duten autonomia-erkidegoetan beren lurralde-eremuan parte hartzea eta autonomia-sarien deialdia arautzen dutenak.

Garrantzitsua: taldeak erregistratzeko eta lehiaketaren bi zatiak egiteko, ez da beharrezkoa autonomia-erkidegoko oinarriak edo deialdiak argitaratzea. Autonomia-erkidegoren edo hiriren batek bigarren zatia amaitu baino lehen argitaratzen ez baditu, taldeek lehiaketaren oinarri orokorretako jarraibideak, parte hartzeko jarraibide orokor hauek eta deialdi nazionalako baldintzak bete beharko dituzte. Azken horretan ezartzen denez, Kantabriako Autonomia Erkidegoak, Ceutako Hiri Autonomoak eta Melillako Hiri Autonomoak lehiaketa antolatzen ez dutenez, lurralde horietan parte hartzeko jarraibideak zehazten dira.

2.4 Harremanetarako helbideak (2023/10/02tik aurrera)

Aukera ematen du Kontsumo Ministerioko Kontsumo Zuzendaritza Nagusiaren eta lehiaketa antolatu duten autonomia-erkidegoetako eta hirietako kontsumoaren arloko erakunde eskudunen harremanetarako datuak jasotzen dituen dokumentu bat deskargatzeko.

2.5 Koordinatzaileentzako sarbidea (2023/10/02tik aurrera)

The screenshot shows the 'Panel Coordinatzailea' (Coordinator Panel) on the Consumópolis website. The page header includes the logo 'Consumópolis LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE' and navigation links: HASI, ERREGISTRO, CONSUMÓPOLISEKO HIRIA, TALDE-LANA, KOORDINATZAILEENTZAKO SARBIDEA, FITXA PEDAGOGIKOAK, and a language dropdown set to 'Euskara'. A red 'IRTEN' button is visible in the top right.

The main content area is titled 'PANEL KOORDINATZAILEA' and contains the following information:

- User information: Irakaslea: Nicolas Montigneaux Montigneaux; Zentroa: IES 'JOSEP MARIA QUADRADO'; Kokalekua: Ciutadella de Menorca. A 'Baimen-agiria' button is next to it.
- Instructions: Lehiaketaren bigarren zatian parte hartzeko, irakasleek 14 urtetik beherako nerabeen guraso edo legezko tutoreen baimena izan behar dute eta 14 urtetik gorako kasuan, nerabeen baimena. Lehiaketaren bigarren zatian, taldeko bost kideek bideo bat egin behar dute elkarlanean. Irakurri arretaz Geniallyn doako kontu bat sortzeko jarraibideak. Buttons: 'Lana egiteko jarraibideak' and 'Baimendutako doinuen zerrenda'.
- Note: Talde baten lana igotzeko, sakatu IGO LANA (beheko taula).

Below this is a section titled 'NIRE TALDEAK' (My Teams) with the instruction: 'Taldeen datuetara sartzeko, egin klik taldeen izenari'.

Equipo	Zatia 1	Zatia 2	Ficha virtual
kidekom	0%	*	Ez

A link 'Ekipoak aldatzea' is located at the bottom right of the table.

4. irudia: koordinatzailearen panelaren pantaila

Irakasle koordinatzaileei aukera ematen die beren taldeen eta horiek osatzen dituzten ikasleen datu osoak kontsultatzeko: izenak, erabiltzaileak, bai eta horietako bakoitzak lehiaketan parte hartzeari buruzko beste informazio interesgarri bat ere: puntuazioa eta lehiaketan izandako aurrerapena.

Informazio hori eskuratzeko, beharrezkoa da irakasle koordinatzaileek erregistratzean aldeztuetatik ezarritako helbide elektronikoa eta pasahitz pertsonala sartzea.

2.6 Erregistroa

(2023/10/02tik 2024/02/19ra)

Consumópolisen parte hartzeko, beharrezkoa da ikastetxeko irakasle bat koordinatzaile gisa erregistratzea. Erregistratzeko, inprimakiko datuak bete behar ditu.

The screenshot shows a web interface for creating a new coordinator account. At the top, there is a navigation menu with links: HASI, ERREGISTRO, CONSUMÓPOLISEKO HIRIA, TALDE-LANA, KOORDINATZAILEENTZAKO SARBIDEA, FITXA PEDAGOGIKOAK, and a language dropdown set to Euskara. Below the menu is a blue header with the text "SORTU KOORDINATZAILEA KONTU BERRIA". The main content area is titled "Koordinatzailearen izena emateko jarraibideak". It contains instructions in Basque: "Consumópolisen parte hartzeko beharrezkoa da hezkuntza zentroko irakasle batek koordinatzaile gisa izena ematea. Horretarako, izena emateko formularioan dauden datuak bete behar dira. Ikastetxea gehitzeko posta-kodearekin kokatu behar da, kodea Eskola hautatzailean agertzen ez bada, erregistratu behar duzu. Kontua sortu ondoren, erregistratzen den pertsonak mezu elektronikoa bat jasoko du argibide gehiagorekin, sorreran emandako helbide elektronikoa." Below the text is a form with two input fields: "Posta elektronikoa" and "Erabiltzaile izena". A note below the second field says: "Karaktere bereziak onartuak daude, hutsuneak, puntuak (.), gidolak (-), kakotzak (!), azpigiak (,) eta @." Below the form is a section titled "PROFILA" with three input fields: "Izena", "Abizena", and "Bigarren abizena".

5. irudia: koordinatzailearen erregistro-interfazearen pantaila

Ikastetxea gehitzeko, posta-kodearekin aurkitu behar da. Kodea ez bada agertzen Ikastetxeen hautatzailean, alta eman behar zaio.

Kontua sortu ondoren, erregistratzen den pertsonak jarraibide gehiago dituen mezu elektronikoa bat jasoko du erregistratzean adierazitako helbide elektronikoa.

2.7 Lehen zatia: Consumópolis hiria

(2023/10/02tik 2024/03/18ra)



6. irudia: 10 probetara (1. zatia) eta jantzitegira sartzeko pantaila

Consumópolis hiri birtualaren lehiaketan planteatutako hamar probetan sar daiteke. Sartu ahal izateko, aldezturik erregistratu egin behar da.

2.8 Bigarren zatia: Talde-lana (2023/10/02tik 2024/04/02ra)

Talde-lanari buruzko informazio orokorra, lana egiteko argibideetarako sarbidea eta baimendutako doinuen zerrenda.

2.9 Bigarren zatia: Lanen erakusketa (2024/04/11tik aurrera)

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

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

2.10 Koordinatzaileentzako sarbidea (2023/10/02tik 2024/04/02ra)

Panel koordinatzaileentzako sarbidea, ekintza hauek egiteko:

- Talde bati alta eman
- Erregistratutako ekipoen datuak eskuratu, ekipoaren datuak aldatu, 2. zatiko lanak igo eta fitxa birtuala deskargatu.

2.11 Fitxa pedagogikoak

Parte-hartzaileek lehiaketako galderari erantzuteko balio duten fitxa pedagogikoetan sar daiteke. Online kontsulta daitezke, baita deskargatu eta inprimatu ere.

3. ERREGISTROA

(2023/10/02tik 2024/02/19ra)

3.1. Ekipoen erregistroa

Consumópolisen parte hartzeko, parte hartzen duten taldeak erregistratu behar dituzte irakasle koordinatzaileek. Hasierako orrialdean, sartu Eskola-lehiaketa >> Erregistroa atalean.

Talde bakoitza partaidetza-maila bereko ikasturtetan matrikulatutako **bost ikaslek** osatuko dute, eta ikastetxeko irakasle batek koordinatuko du (ikus Eskola-lehiaketa arautzen duten oinarrien 2. artikulua).

3.2. Erregistratzeko beharrezko datuak

Inskripzioan irakasle koordinatzaileen, ikastetxearen eta talde bakoitzeko kideen identifikazio-datuak ematen dira.

Irakasle koordinatzaileek inprimakia bete behar dute eskatzen diren datuekin. * duten eremuak nahitaezkoak dira.

Posta-kodea bete ondoren, sisteman alta emandako ikastetxeetan agertuko dira, kode horrekin lotuta. Ikastetxea sisteman ez badago, bat sor daiteke "Sortu eskola berria" aukeratuz.

Datuak betetakoan, irakasle koordinatzaileek "Sortu kontu berria" botoia sakatu beharko dute. Mezu elektronikoa jasoko da posta elektronikoa, erregistroa osatzeko eta pasahitza ezartzeko, saio-hasiera bakarreko esteka baten bidez.

Saioa hasteko sakatzean, sortutako profila eta pasahitza ezartzeko eremuak agertuko dira.

Idatzi pasahitza, berretsi pasahitza eta gorde. Hizkuntza lehenetsia ere aukeratu ahal izango da.

Ondoren, koordinatzaileak taldeei alta eman ahal izango die.

Irakasle koordinatzaileak edozein unetan sartu eta alda ditzake ikasleen erregistro-datuak. Eskola-zikloa ezin izango da aldatu ikasleren bat jolasten hasi bada. Ezinbesteko kasuetan, taldeko kide baten edo, hala badagokio, irakasle koordinatzailearen ordezkari beste bat jarri ahal izango da, erakundeak onartu ondoren, eta horrek taldekide berria edo taldeko koordinatzailea inskribatzeko beharrezko jarraibideak emango ditu.

Taldeen, pasahitzen edo erabiltzaileen izenetan ezin dira hitz itsusiak, irainak eta termino iraingarriak erabili. Baldintza horietako edozein ez betetzeak taldea berehala deskalifikatzea dakar.

3.3 Oinarriak eta pribatutasun-politika onartzea

Erregistroa osatu ahal izateko, irakasle koordinatzaileek eta taldeko kide bakoitzak berriaz adierazi behar dute oinarri arautzaileak, pribatutasun-politika eta datuak babesteko politika irakurri eta onartzen dituztela, eta izena emateko eremuaren amaieran horretarako gaitutako laukitxoak markatu behar dituzte.

3.4 Erregistroa berrestea

Talde bakoitzaren erregistroa amaitutakoan, irakasle koordinatzaileek posta elektronikoz jasoko dute taldearen inskripzioaren baieztapena, eta bide beretik baliozkotu beharko dute.

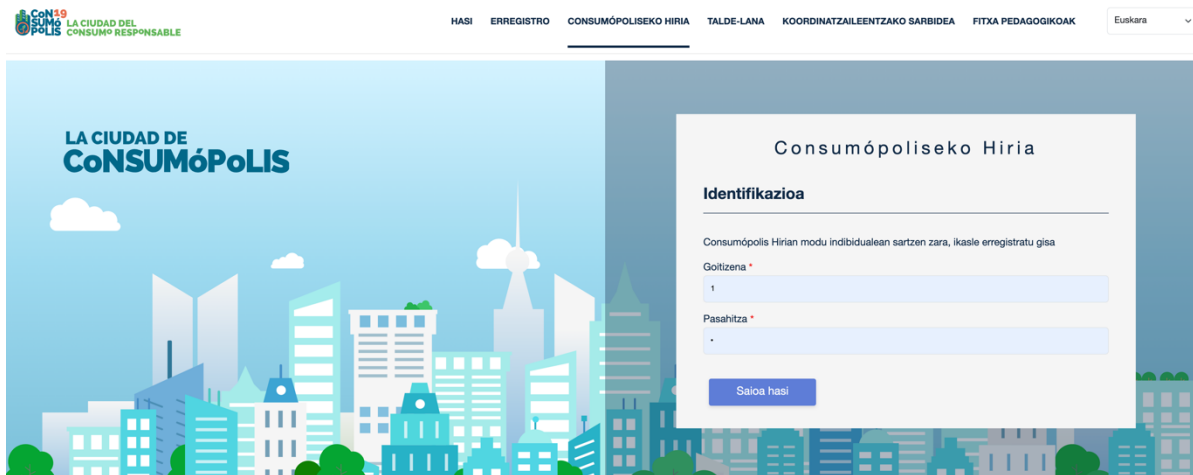
4. LEHEN ZATIA: CONSUMÓPOLIS HIRIA

(2023/10/02tik 2024/03/18ra egin daiteke)

4.1 Probetan sartzeko identifikazioa

Consumópolis hiri birtualera banaka sartzen da, erregistratutako lehiakide gisa. Lehiakidea lehenengo zatiko probetan lehen aldiz sartzen bada, hau egin behar du:

1. Irakasleak emandako erabiltzailea eta pasahitza idatzi. Parte-hartzaileak pasahitza gogoratzen ez badu edo pasahitza aldatu nahi badu, koordinatzaileak berri bat sor dezake koordinatzailearen paneletik. Parte-hartzailearen izena eta bi abizenak ere aldatu ahal izango ditu.
2. Jantzigelan pertsonaia konfiguratu.



7. irudia: identifikazio-pantaila

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

4.2 Jantzigela / Pertsonaia birtuala



8. irudia: jantzigelaren pantaila (ikasleen pertsonaia birtuala)

Taldeko kide bakoitzak pertsonaia birtual bat konfiguratu behar du. Horretarako, jantzigela bat dauka, eta identifikatu ondoren sar daiteke bertara. Pertsonaia hori izango da taldekidearen irudia hiri birtualeko proba guztietan, eta azken sailkapenean ere agertuko da, erabiltzaile-izenarekin eta taldeko beste kideen izenekin batera. Anonimotasuna gordetzeko, parte-hartzaileak erabiltzaile-izenarekin agertzen 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 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 probetan beren puntuazioa eta, ondorioz, taldearena hobetzeko.

Ikasle bakoitzeko eta proba bakoitzeko gehienez ere 2.500 puntu lor daitezke. Lehen zatia amaitzean, ikasle bakoitzak gehienez ere 25.000 puntu lor ditzake.

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

- 0 karratu, puntuazioa 0 bada.
- 1 karratu, puntuazioa 1 eta 500 puntu artekoa bada (puntuazio hori barne).
- 2 karratu, puntuazioa 500 puntutik gorakoa bada.
- 3 karratu, puntuazioa 1.000 puntutik gorakoa bada.
- 4 karratu, puntuazioa 1.500 puntutik gorakoa bada.
- 5 karratu, puntuazioa 2.000 puntutik gorakoa bada.

4.4 Proba bakoitzaren xehetasunak

PROBAREN IZENA	TXATBOTA
----------------	----------

DESKRIBAPENA	Lehiakideak alegiazko pertsonaia batekin hitz egingo du, eta kontsumo arduratsuarekin zerikusia duten 4 galdera egingo dizkio, behar bezala erantzun ditzan. Alegiazko pertsonaiak iruzkin batzuk egingo ditu, desberdinak izango direnak lehiakideak emandako erantzunen arabera.
PUNTUAZIOA	Erantzun egoki bakoitzeko 625 puntu lortuko dira.
PROBAREN IZENA	HIZTEGIA
DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak bitan moztutako hitz batzuk berrosatu behar ditu. Horretarako, hitzaren lehen zatian sakatu behar da, eta, ondoren, bigarren zatian. Jokoak bost zailtasun-maila proposatzen ditu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila: hitz bat moztuta / Gehieneko denbora: 7 segundo. • 2. maila: 2 hitz moztuta/Gehieneko denbora: 15 segundo. • 3. maila: 4 hitz moztuta/Gehieneko denbora: minutu 1. • 4. maila: 7 hitz moztuta/Gehieneko denbora: minutu 1 eta 30 segundo. • 5. maila: 11 hitz moztuta/Gehieneko denbora: 2 minutu eta 30 segundo. <p>Maila bakoitza gainditzeko, lehiakideak hitz guztiak berrosatu eta galdera bat asmatu behar du (hiru erantzun posible). Huts egiten badu, partida amaituko da.</p>
PUNTUAZIOA	Puntuazioa lehiakideak berrosatu dituen hitz-kopuruaren arabera izango da: 100 puntu hitz bakoitzeko.
PROBAREN IZENA	EGIA GEZURRA
DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak “Egia” edo “Gezurra” erantzun behar die zenbait baieztapeni. Asmatzen badu, maila bat aurrera egingo du, eta huts egiten badu, abiapuntura itzuliko da. Zenbat eta gehiago aurreratu, orduan eta zailagoa izango da galdera.</p> <p>Proba honetan puntuak lortzeko, jokalaria 90 segundo ditu, eta bost galdera asmatu behar ditu jarraian.</p>
PUNTUAZIOA	<p>2000 + denbora-bonua. Denbora-bonua = $500 \times (\text{erabili gabeko denboraren } \%)$.</p> <p>Adibidez: lehenengo biak asmatzen baditu, hirugarrena huts egiten badu eta beste bost baieztapenak asmatzen baditu, eta guztira 60 segundo behar baditu, 2.167 puntu. Kalkuluaren xehetasunak = $2000 + (500 \times (90-60/90))$.</p>

PROBAREN IZENA	MEMORIA ONA
DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak 5 mailako taula ditu aukeran, lauki- eta puntu-kopuru desberdinekin:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 16 lauki: 100 puntura arte irabaz ditzake. • 20 lauki: 200 puntura arte irabaz ditzake. • 25 lauki: 300 puntura arte irabaz ditzake. • 30 lauki: 600 puntura arte irabaz ditzake. • 36 lauki: 1.200 puntura arte irabaz ditzake. <p>Lehiakideak maila bat aukeratzen du. Taula batean ikono batzuk agertzen dira. Segundo baten ondoren, ikonoak desagertu egiten dira. Lehiakideak hatzarekin edo saguarekin adierazi behar du ikonoak non dauden. Ikonoak aurkitzeko, 30 segundo ditu gehienez.</p> <p>Komodina: "C" botoiak bi segundoz ikonoak bistartzeko aukera ematen du. Behin bakarrik erabil daiteke komodina. Lehiakideak "C" botoia erabiltzen badu, puntuen erdia baino ezin du irabazi.</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 behar du. Saiakera bakarra du.</p>
PROBAREN IZENA	DEIA
DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak bideo bat ikusiko du, eta, bertan, Interneteko erabiltzaile batek engainu bat dela uste duenari buruz bizi izandako esperientzia kontatzen du, eta aholkua eta laguntza eskatzen ditu. Kontakizuna entzun ondoren, hartu behar duen erabakia aholkatu behar dio erabiltzaileari, hiru aukeretako bat hautatuta.</p> <p>Partida bakoitzak 2 bideo ditu.</p> <p>Proba honetan puntuaziorik handiena lortzeko, lehiakideak bi aldiz sartu behar du proban eta beti asmatu behar du.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa asmatutako kopuruaren araberakoa da:</p> <p>1 asmatuta: 625 puntu</p> <p>2 asmatuta: 1.250 puntu</p> <p>Partida desberdinetan lortutako puntuak pilatzen dira, gehienez 2.500 puntura iritsi arte.</p>
PROBAREN IZENA	BLACK FRIDAY

DESKRIBAPENA	<p>Lehiakideak (hatzarekin edo saguarekin) kamisetarainoko ibilbidea marraztu behar du, eskaintza txarrak saihestuz eta ona aprobetxatuz, une horretan ikusgai egongo ez direnak.</p> <p>Eskaintza engainagarri baten gaintik pasatzen bada, partida amaitu egingo da.</p> <p>Eskaintza onaren gaintik pasatzen bada, bonus bat lortuko du puntuazioan. Ikonoak aurkitzeko, 30 segundo ditu gehienez.</p> <p>Komodina: "C" botoiari esker, segundo batez ikus daitezke ikonoak (eskaintza ona eta eskaintza engainagarriak). Bi aldiz bakarrik erabili daiteke komodina.</p> <p>Jokoak maila desberdinak ditu.</p> <p>Maila batetik bestera igarotzeko, lehiakideak arroparen etiketei, eskaintzei, sustapenei, beherapenei, deskontuei eta arroparen erosketari buruzko galdera bat asmatu behar du.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa ikonoak aurkitzeko behar den denboraren, eskaintza onaren gaintik pasatu izanaren eta gaitutako mailaren arabera da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaituta: 300 puntu + 100 puntu eskaintza onaren gaintik pasatzen bada + denbora-bonua: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 2. maila gaituta: 600 puntu + 200 puntu eskaintza onaren gaintik pasatzen bada + denbora-bonua: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaituta: 900 puntu + 300 puntu eskaintza onaren gaintik pasatzen bada + denbora-bonua: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaituta: 1.200 puntu + 400 puntu eskaintza onaren gaintik pasatzen bada + denbora-bonua: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaituta: 1.500 + 500 puntu eskaintza onaren gaintik pasatzen bada + 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, lehiakideak erabaki behar du erakusten zaion argazkia ikaskideetako batena den. 3 segundo ditu erabakitzeko. Huts egiten badu, partida amaitu egingo da.</p> <p>Probak 5 zailtasun-maila ditu. Maila bakoitzean, lehiakideak galdera bat asmatu behar du. Lehiakideak huts egiten badu, aurrera egingo du, baina ez du punturik lortuko.</p> <p>Aurpegi-kopurua maila bakoitzean:</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 kopuruaren arabera da.
PROBAREN IZENA	BONBILLAK
DESKRIBAPENA	Lehiakideak argi guztiak itzali behar ditu. Denbora mugatua du. Bonbillak taula batean aurkezten dira. Bonbilla batean sakatzean, ingurukoak aldatu egiten dira. Probak 5 maila ditu. Mailaz pasatzeko, lehiakideak bonbilla guztiak itzali eta galdera bat asmatu behar du.
PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa lortutako mailaren eta lehiakideak gainditutako azken mailan erabili duen denboraren arabera da.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaindituta*: 400 puntu + denbora-bonua: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaindituta: 800 puntu + denbora-bonua: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 1.200 puntu + denbora-bonua: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaindituta: 1.600 puntu + denbora-bonua: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 2.000 puntu + denbora-bonua: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). <p>* Gainditutako maila: lehiakideak bonbilla guztiak emandako denboran itzaltzea lortzen duenean gainditzen da maila. ** Erabili gabeko denbora: (mailaren gehieneko denbora — jokalaria argi guztiak itzaltzeko behar duen denbora) / mailaren gehieneko denbora. (Gainditutako azken mailako denbora bakarrik 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 %: $(300 - 75) / 300 = \% 75$ PUNTUAK: $1.200 + (300 \times \% 75) = 1.425$</p>
PROBAREN IZENA	KARGATU MUGIKORRA
DESKRIBAPENA	Lehiakideak karga-puntuetatik igaro behar du mugikorra, adierazitako ordenan. Ikono hauek ukitzen baditu: “Sare sozialak”, “Bideoa”, “Telefonoa” edo “Kokapen geografikoa”, bateriaren maila jaitsi egiten da. Bateria-maila Ora iristen bada, partida amaitu egingo da. Probak 5 maila ditu. Mailaz pasatzeko, lehiakideak karga-puntu guztietatik igaro behar du adierazitako ordenan, eta galdera asmatu behar du.
PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa lortutako mailaren eta lehiakideak gainditutako azken mailan erabili duen denboraren arabera da.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaindituta*: 400 puntu + denbora-bonua: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaindituta: 800 puntu + denbora-bonua: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 1.200 puntu + denbora-bonua: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %).

	<ul style="list-style-type: none"> • 4. maila gaindituta: 1.600 puntu + denbora-bonua: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 2.000 puntu + denbora-bonua: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). <p>* Gainditutako maila: lehiakideak bonbilla guztiak emandako denboran itzaltzea lortzen duenean gaintitzen da maila.</p> <p>** Erabili gabeko denbora: (mailaren gehieneko denbora — jokalaria argi guztiak itzaltzeko behar duen denbora) / mailaren gehieneko denbora. (Gaintitutako azken mailako denbora bakarrik hartzen da kontuan)</p> <p>4. MAILAN huts egiten duen jokalaria baten puntuazioaren adibidea (gehieneko denbora gaintituta)</p> <p>3. MAILAKO argiak itzaltzeko jokalaria denbora: 75 segundo</p> <p>Erabili gabeko denboraren %: $(120 - 75) / 300 = \% 37,5$</p> <p>PUNTUAK: $1.200 + (300 \times \% 37,5) = 1.312,5$</p>
PROBAREN IZENA	KILOWATTA
DESKRIBAPENA	Probak 5 maila ditu. Lehiakideak objektu bakoitza bere erabilera-denborari lotu behar dio, kilowatt batekin. Mailaz pasatzeko, objektu guztiak behar bezala lotu behar ditu erabilera-denborarekin, eta galdera asmatu behar du.
PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa lortutako mailaren eta lehiakideak gaintitutako azken mailan erabili duen denboraren araberakoa da.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaintituta*: 400 puntu + denbora-bonua: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaintituta: 800 puntu + denbora-bonua: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaintituta: 1.200 puntu + denbora-bonua: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaintituta: 1.600 puntu + denbora-bonua: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaintituta: 2.000 puntu + denbora-bonua: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). <p>* Gaintitutako maila: lehiakideak objektu guztiak emandako denboran behar bezala erabiltzeko denborarekin lotzea lortzen duenean gaintitzen da maila.</p> <p>** Erabili gabeko denbora: (Mailaren gehieneko denbora — Jokalaria objektuak bere erabilera-denborarekin lotzeko behar duen denbora) / Mailaren gehieneko denbora. (Gaintitutako azken mailako denbora bakarrik hartzen da kontuan)</p> <p>4. MAILAN huts egiten duen jokalaria baten puntuazioaren adibidea (gehieneko denbora gaintitzen du)</p> <p>3. MAILAKO objektuak lotzeko jokalaria denbora: 75 segundo</p> <p>Erabili gabeko denboraren %: $(90-75) / 90 = \% 16,7$</p> <p>PUNTUAK: $1.200 + (300 \times \% 16,7) = 1.250$</p>

4.5 Ikasle “Kontsumitzaile adituak” edo “Kontsumitzaile maisuak” (2023/10/02tik aurrera)

Banaka puntuazio jakin bat lortzen duten ikasleek abantaila batzuk lortuko dituzte:

Guztira **19.000 puntu** lortzen dituzten ikasleek “**Kontsumitzaile aditu**” titulua lortuko dute.

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

Guztira **22.000 puntu** lortzen dituzten ikasleek “**Kontsumitzaile maisu**” titulua lortzen dute.

- Abatarrak urrezko domina bat izango du.
- Abatarra, erabiltzaile izenarekin batera, astebetetz ikusgai egongo da lehiaketaren hasierako orrian.
- Ikasleak 1.000 puntu irabaziko ditu.

4.6 Diploma egiaztatzailea

Hamar probak amaitu eta puntuatu dituzten lehiakide guztiek diploma egiaztatzaile bat lortzen dute, plataformatik bertatik zuzenean deskarga daitekeena.

4.7 Probetara lehiaketa-datetatik kanpora sartzea

(2024/04/03tik Consumópolisen hurrengo edizioa hasi arte)

Lehiaketa amaitutakoan, Consumópoliseko probetan sar daiteke.

Ez da kontuan hartzen lehiakideek Consumópoliseko probetan lehiaketa-datetatik kanpo lortzen duten puntuazioa.

Aukera hau Consumópolisen edizio honen amaieratik hurrengo hasi arte dago erabilgarri.

5. BIGARREN ZATIA: TALDE-LANA

(2023/10/02tik 2024/04/02ra egin daiteke)

5.1 Baimena eta adostasuna

Lehiaketaren bigarren zatian parte hartzeko, 14 urtetik beherakoen gurasoen edo legezko tutoreen baimena eta 14 urtetik gorakoen onespena izan behar dute irakasleek.

Baimenaren/Onespenaren dokumentua KOORDINATZAILEEN ERREGISTROA eta SARBIDEA eremuan deskarga daiteke.

5.2 Talde-lanaren ezaugarriak

Lehiaketaren bigarren zatia musika-bideo bat egitean datza. **Taldeko bost kideek** elkarrekin musika-bideo bat egin behar dute, **Consumópolisen 19. edizioko lelo** nagusiarekin lotutako abesti baten letra eta koreografia asmatuta. Hau da leloa:

Bat egin energia arduratsuekin

Musika-bideoaren helburua izango da eskola-, familia- eta gizarte-ingurunea konbentzitzea energia modu arduratsuan erabiltzeko beharraz, arlo honetan praktika berritzaile onak ezagutaraziz.

Hauek dira ikasleek gara ditzaketen ideia batzuk:

- Nola aurreztu energia (argia, gasa, ura, berogailua, gailu elektrikoaren bateriak...) etxean/eskolan/lagunekin...
- Nola aurreztu energia produktuen kontsumoan (etiketa energetikoa, pila kargagarriak, kontsumo txikiko bonbillak, bigarren eskuko arropa...).
- Garraio jasagarria.
- Nola aurreztu kontsumo eta aisialdi teknologikoan (sare sozialen energia-kostua, giga-kontsumoa, mugikorren/tableten erabilera...).

- Faktura energetikoa.
- Nola aurreztu energia klima-aldaketari aurre egiteko.
- Energia berriztagarrien eta/edo ez-berriztagarrien abantailak eta desabantailak.
- Autokontsumo energetikoa.

Lana egiteko fitxa pedagogikoak kontsultatzea gomendatzen da.

Lana egiteko, bi fitxategi kargatu beharko dira espazio birtualera; batetik, musika-bideoa eta, bestetik, abestiaren letra.

5.3 Talde-lanaren betekizunak:

Baldintza teknikoak

Irakasle koordinatzaileek lanean parte hartu behar duten hamalau urtetik beherako adingabe bakoitzaren bi gurasoen edo legezko tutoreen baimena edo hamalau urtetik gorako bakoitzaren onespina jaso behar dute. Horretarako, esteka honetan eskura daiteke baimen-dokumentua:

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

Baimen hori ematen ez bada, lana deskalifikatu egingo da.

Baldintza hauek betetzen ez dituzten musika-bideoak deskalifikatu egingo dira:

- Plataforman eskaintzen diren doinuak bakarrik erabil daitezke, eskubiderik gabekoak.
- Bideoak 90 segundoko iraupena izango du gehienez.
- Onartutako bideo-formatuak: mp4, m4v, mov, wmv, avi, mpg.
- Ahal dela, bideoa ikuspegi horizontalean grabatuko da.
- Abestiaren letrarako onartutako formatuak: pdf.
- Bideoaren gehieneko pisua: 150 Mb.
- Leloak, izenburuak edo esloganak, abestiaren letrak eta irudiek edo lanean sartutako beste edozein edukik ez dute hizkuntza-akatsik izan behar.

Lana egitean, balioetan oinarritutako hezkuntzaren printzipioak errespetatu behar dira.

Lana pedagogikoa (helburu didaktikoa eta helburu hezitzailea dituena) eta haur eta gazteentzako egokitua izatea baloratuko da, baita kontsumo arduratsu, osasungarri, jasangarri eta solidarioari buruzko erreferentziak izatea ere.

Lana estatuko edozein hizkuntza ofizialetan aurkez daiteke.

Lege-betekizunak

Lanean jasotako irudiek edo beste edozein edukik ezin dituzte egile-eskubideak edo jabetza intelektuala urratu. Parte-hartzaileak ez du hirugarrenik sartuko lanetan.

Inola ere ezin izango dira eduki bortitzak, xenofoboak, sexistak edo pornografikoak, difamatzailak, lizunak edo mehatxagarriak jarri, ohorearen eta norberaren irudiaren eskubidearen aurka egiten badute, legez kanpoko jarduerak eta zerbitzuak bultzatzen edo

iragartzen badituzte, hirugarrenen ondasun edo eskubideak kaltetzen badituzte, edo Espainiako legeria edozein modutan urratzen badute.

Epaimahaiak deskalifikatu egingo ditu aipatutako edukiak dituzten lanak, egile-eskubideak edo jabetza intelektualeko eskubideak urratzen dituztenak edo hirugarrenen datu pertsonalak dituztenak.

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

Aurreko baldintzetako edozein ez betetzeak lana berehala deskalifikatzea dakar.

5.4 Talde-lana kargatzea

Talde-lana amaitu ondoren, irakasle koordinatzaileak **Kargatu lana** atalean sartuko dira. Atal horretan informazio hau eman behar da:

- Taldearen izena.
- Lanaren izenburua.
- Bideoaren (mp4, m4v, mov, wmv, avi, mpg) eta abestiaren letraren (pdf) fitxategiak hautatu
- Berretsi **Kargatu lana**.

Behin lana kargatuta, irakasle koordinatzaileek ezin dute lan hori aldatu.

Taldeko **bost kideek 1. zatiko 10 probak osatu eta horietan puntuatu duten** taldeen lanak soilik karga daitezke Consumópoliseko plataforman.

Talde bakoitzak lan bakarra karga dezake bere espazio birtualean.

5.5 Talde-lana baloratzeko irizpideak

KOHERENTZIA – Gehienez 40 puntu

Lehiaketaren helburuetara egokitzea eta aldaketa eragiteko hausnarketa kritikoa eta motibatzailea sustatzea.

SORMENA ETA ORIGINALITASUNA – Gehienez 20

Baliabide propioak eta askotarikoak erabiltzea, nabarmentzeko eta gainerako taldeetatik bereizteko; markak eta logotipoak/irudi ezagunak/erregistratuak erabili gabe).

AURKEZPENA – Gehienez 20 puntu

Edukiak argi eta txukun azaltzea, erraz ulertzeko moduko azken emaitza eskainiz.

KALITATE TEKNIKOA – Gehienez 15 puntu

Erabiltzen diren tresna eta teknika grafikoak, ikus-entzunezkoak, informatikoak edo bestelakoak maneiatzea eta menderatzea, eta egindako lanaren konplexutasun-maila.

HIZKUNTZA-KALITATEA – Gehienez 5 puntu

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

5.6 Fitxa birtuala eta Baimenaren/Onespenaren dokumentua deskargatzea eta bidaltzea

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

Fitxa birtuala deskargatzeko, lehiaketaren antolakuntzak lana berrikusi eta onartu behar du.

Lanaren fitxa birtuala deskargatu ondoren, lana ezin da aldatu.

Baimenaren/Onespenaren dokumentua: lehiaketaren bigarren zatian parte hartzeko, 14 urtetik beherakoen gurasoen edo legezko tutoreen baimena eta 14 urtetik gorakoen baimena izan behar dute irakasleek.

Fitxa birtuala eta baimenaren dokumentua bidaltzea: fitxa birtuala, baimenaren dokumentua eta parte hartzeko eskaera, baldin eta erkidegoak hala eskatzen badu, lehiaketa antolatzen duten autonomia-erkidegoetara bidali behar dira, beren autonomia-deialdian adierazitako epean. Epe horrek nahikoa izan behar du deialdi nazionalen aurreikusitako epea betetzeko.

Kantabriako Autonomia Erkidegoko, Ceutako Hiri Autonomoko edo Melillako Hiri Autonomoko parte-hartzaileek Kontsumo Ministerioaren Kontsumo Zuzendaritza Nagusian aurkeztu behar dute fitxa birtuala, deialdi nazionalen aurreikusitakoaren arabera.

5.7 Lehiaketaren amaiera

Taldeek lehiaketan parte hartzea lana plataformara igo eta fitxa birtuala deskargatzen denean amaitzen da. Une horretatik aurrera hasiko da epaimahaiak taldeek lehiaketan duten parte-hartzea ebaluatzeko epea, oinarri arautzaileetan ezarritako irizpideen arabera.