

**CONCURS ESCOLAR 2016-2017 SOBRE
CONSUM RESPONSABLE
Consumópolis12
INTERNET: EN FAS UN ÚS RESPONSABLE?**

Instruccions generals de participació

1. INTRODUCCIÓ

El concurs escolar 2016–2017 *Consumópolis12*, amb el lema: ***Internet: en fas un ús responsable?***, està organitzat per l'Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición (AECOSAN) i les comunitats autònomes d'Andalusia, Aragó, el Principat d'Astúries, les Illes Balears, les Canàries, Castella-la Manxa, Castella i Lleó, Catalunya, Extremadura, Galícia, La Rioja, la Comunitat de Madrid, la Regió de Múrcia, la Comunitat Foral de Navarra, el País Basc, la Comunitat Valenciana i la Ciutat de Melilla.

Les activitats del concurs es desenvoluparan a través de la **plataforma informativa de Consumópolis**, que té l'adreça següent: **www.consumopolis.es**.

2. ACCÉS AL CONCURS ESCOLAR

A la **pàgina principal** hi ha l'accés al **concurs escolar** que es desenvolupa a la Ciutat del Consum Responsable *Consumópolis*. En primer lloc, es pot seleccionar, d'entre les llengües oficials de l'Estat (castellano / català / galego / euskera / valencià), la que es desitgi per participar en el concurs.

Es podrà accedir a la zona del **concurs escolar Consumópolis12** a partir del **10 d'octubre de 2016**. En aquest document es detallen les instruccions per a la correcta utilització del portal com a suport per al desenvolupament del concurs.

3. PÀGINA DEL CONCURS ESCOLAR CONSUMÓPOLIS12

La pàgina principal del concurs escolar recull les seccions següents:

3.1. BASES

(Accessible a partir del 10/10/2016)

Des d'aquí es té accés als documents següents:

- BASES NACIONALS DEL CONCURS ESCOLAR 2016-2017 ***Consumópolis12***, que regulen la participació, la convocatòria i la concessió dels premis.
- BASES AUTONÒMIQUES DEL CONCURS ESCOLAR 2016-2017 ***Consumópolis12***, que regulen la participació en el seu àmbit territorial i la convocatòria dels premis autonòmics en aquelles comunitats autònomes que així ho decideixin.

*** IMPORTANT:** No és necessària la publicació de les bases autonòmiques per registrar els equips ni per realitzar les dues fases del concurs. En cas que les bases autonòmiques s'endarrereixin o no es publiquin, regeixen les bases nacionals i aquestes instruccions de participació.

3.2. INSTRUCCIONS GENERALS

(Accessible a partir del 10/10/2016)

Es tracta d'aquest document, que recull de manera detallada cadascun dels aspectes del concurs.

3.3. TELÈFONS I ADRECES DELS ORGANITZADORS (AECOSAN i CA)

(Accessible a partir del 10/10/2016)

Aquest botó obre un document en format PDF que recull les adreces i els telèfons de l'AECOSAN i de tots els organismes competents en matèria de consum de les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

3.4. CONTACTE

(Accessible a partir del 10/10/2016)

Dóna accés a l'adreça electrònica de l'administració del concurs (consultas@consumopolis.es) per resoldre els dubtes i les incidències que sorgeixin durant el desenvolupament del concurs i per informar sobre diversos aspectes d'aquest.

3.5. AJUDA

(Accessible a partir del 10/10/2016)

Aquest botó obre un document en format PDF que ofereix una ajuda ràpida: inclou una relació de les preguntes més freqüents i les respostes corresponents sobre diversos aspectes del concurs.

3.6. ACCÉS AL RECORREGUT CONSUMÓPOLIS FORA DE LES DATES DEL CONCURS

(Accessible del 25/04/2017 fins a l'inici de l'edició següent de Consumópolis)

Permet als professors i alumnes accedir al recorregut i a les diverses preguntes i proves de Consumópolis12 una vegada finalitzat el concurs.

Per accedir al recorregut lliure, els professors i els alumnes que ja hi estaven registrats podran tornar a entrar amb el mateix usuari i contrasenya. Si no hi estaven registrats, hauran de seguir les instruccions de registre del punt 3.8.

* **IMPORTANT:** La puntuació obtinguda pels participants en el recorregut de Consumópolis durant les dates fora del concurs no es tindrà en compte.

3.7. PERSONATGE ANIMAT

(Accessible a partir del 10/10/2016)

Animació d'un personatge de **Consumópolis** que cada concursant es podrà descarregar al seu ordinador. El personatge apareixerà a la pantalla i executarà una sèrie d'animacions (gestos, efectes sonors, etc.) que té programades.

3.8. REGISTRE

(Accessible del 10/10/2016 al 15/03/2017)

Cada equip registrat en el **concurs escolar Consumópolis12** estarà format per **cinc alumnes** matriculats a cursos d'un mateix nivell de participació i estarà coordinat per un **docent** del centre educatiu (vegeu el punt 4 de la base segona de les bases reguladores del concurs escolar Consumópolis12).

En el cas de les escoles pertanyents a una Zona d'Escolarització Rural (ZER) que, per les seves especials circumstàncies geogràfiques o demogràfiques, tinguin dificultats per formar els equips únicament amb alumnat del tercer cicle de primària, els equips esmentats podran completar-se amb alumnat dels altres cicles de primària.

El docent coordinador ha de registrar els equips des de la pantalla a la qual s'accedeix a través del botó **Registre**. A banda de les dades personals i professionals, haurà d'introduir una contrasenya personal. En el registre també haurà de quedar perfectament identificat el centre educatiu.

Un mateix **docent** podrà coordinar més d'un equip, independentment del nivell de participació, i **haurà de declarar expressament que coneix i accepta les bases reguladores del concurs** a l'espai destinat a aquesta finalitat.

A la pàgina de registre el docent haurà d'identificar el **centre educatiu** (quan n'introdueixi el codi postal apareixerà un llistat), el seu **nom i cognoms**, una **adreça de correu electrònic** i una **contrasenya**.

En aquesta pàgina queda registrades, a banda de les dades identificatives dels concursants, les dades següents:

- Nom de l'equip
- Contrasenya de l'equip
- Un *nick* o sobrenom per cadascun dels cinc components de l'equip
- Una contrasenya per cadascun dels cinc components, que crearà personalment cada concursant la primera vegada que accedeixi a la ciutat de *Consumópolis*.

Per als noms dels equips, les contrasenyes o *nicks* **no es podran utilitzar paraules malsonants, insults, ni termes ofensius, cosa que comportaria l'eliminació immediata de l'equip**.

En el nom dels equips registrats es podran utilitzar lletres de la A a la Z (llevat de les lletres ñ i ç), en majúscula o minúscula, números o el guió baix. No es podran utilitzar espais, caràcters especials o accents.

Cadascun dels concursants haurà de **confirmar expressament** el coneixement i acatament de les bases reguladores del concurs a l'espai destinat a aquesta finalitat.

El docent coordinador rebrà un missatge en el correu electrònic que hagi registrat, amb la informació de la inscripció de l'equip, en la qual s'hauran d'especificar totes les dades dels concursants, el centre educatiu i el coordinador. Haurà de comprovar detingudament que **totes les dades siguin correctes** i, si és així, **haurà de validar** les dades de l'equip per aquesta mateixa via.

IMPORTANT: L'equip no podrà començar a jugar fins que s'hagi validat aquest correu electrònic.

Una vegada validat el correu de confirmació de la inscripció de l'equip, els seus integrants podran, prèvia identificació, començar a participar en la primera fase del **concurs** des de la pàgina de la **ciutat de Consumópolis**.

3.9. ACCÉS COORDINADORS

(Accessible a partir del 10/10/2016)

Des d'aquí, els coordinadors poden consultar les dades completes dels seus equips i alumnes: **noms, nicks i contrasenyes**, així com la informació sobre la participació a **Consumópolis** de cadascun d'ells. Per fer-ho hauran d'introduir l'adreça de correu electrònic i la contrasenya personal que hagin establert prèviament en el registre.

3.10. FITXES PEDAGÒGIQUES

(Accessible a partir del 10/10/2016)

Conté les fitxes pedagògiques que serviran de suport als concursants per respondre les preguntes del concurs. Es presenten en format PDF, i es poden consultar en línia o descarregar per imprimir-les o consultar-les posteriorment.

Totes les fitxes que s'han elaborat en les edicions anteriors de **Consumópolis** estan actualitzades i agrupades per temes. S'ofereix també un **cercador** de paraules clau per obtenir informació sobre les fitxes.

3.11. RECORREGUT PER LA CIUTAT DE CONSUMÓPOLIS. PRIMERA FASE

(Accessible del 10/10/2016 al 07/04/2017)

S'accedeix a la **ciutat de Consumópolis** de forma individual, com a concursant registrat.

Si hi accediu per primera vegada, heu de fer el següent:

1. Introduir la clau del vostre equip.
2. Introduir el vostre *nick*.
3. Crear una contrasenya personal, que queda incorporada al registre.
4. Confirmar la vostra contrasenya.
5. Configurar el vostre personatge al Vestidor (vegeu el punt 4.1.1.).

Si ja hi heu accedit alguna vegada, heu de fer el següent:

1. Introduir el vostre *nick*.
2. Introduir la vostra contrasenya personal.

Una vegada identificat, s'obre una pantalla amb l'accés al tauler del joc i a les eines del concurs que es detallen a l'**apartat 4**.

3.12. CLASSIFICACIÓ

(Accessible en un termini màxim de dues setmanes a partir del 07/04/2017)

Inclou la puntuació final dels equips que han **acabat la primera fase**, ordenats de major a menor puntuació. Les dades es poden consultar a nivell nacional i per comunitat autònoma. S'hi reflectiran les dades següents dels equips:

- Nom
- Punts obtinguts en la part pedagògica
- Respostes errònies
- Punts obtinguts en la part lúdica
- Punts extra del Banc de punts
- Punts totals
- Número de la casella fins a la qual ha arribat cada jugador.

* **IMPORTANTE:** En aquesta classificació no apareixen els equips en els quals algun dels seus components no hagi acabat el recorregut, ja que no es considera superada la primera fase del concurs. Si els coordinadors desitgen saber la puntuació dels seus equips o a quina casella s'han quedat els seus concursants poden esbrinar-ho a través de la secció "Accés coordinadors".

3.13. TREBALL EN EQUIP. SEGONA FASE

(Accessible del 15/10/2016 al 07/04/2017)

Per poder-hi accedir, els coordinadors i concursants s'hauran d'identificar amb el seu correu electrònic o *nick* i contrasenya.

3.13.1. AJUDA: Instruccions específiques per al treball en equip

(Accessible del 15/10/2016 al 07/04/2017)

Aquest primer apartat facilita la informació necessària perquè tots els equips sàpiguen en detall com realitzar el treball. És imprescindible **llegir el document** de les **instruccions específiques per al treball en equip** per fer-lo. Aquestes instruccions es detallen a l'**apartat 6** d'aquest document. Els treballs que no segueixin aquestes instruccions seran exclosos del concurs.

3.13.2. PUJAR EL TREBALL EN EQUIP

(Accessible del 15/10/2016 al 07/04/2017)

A través d'aquest accés els coordinadors de cada grup hauran de pujar el blog creat pel seu equip. El professor només podrà pujar els treballs dels equips **els cinc components dels quals hagin completat el recorregut**.

3.13.3. TRAMESA FITXA VIRTUAL DEL TREBALL

Una vegada pujat el treball, el professor ha d'imprimir la fitxa virtual corresponent i enviar-la, dins el termini establert i en la forma escaient, als organismes competents en consum de les comunitats autònomes que participen en aquesta edició del concurs, les adreces postals i les dades de contacte dels quals es troben a la pàgina principal del concurs escolar Consumópolis. El termini de presentació de les sol·licituds vindrà determinat per a cada comunitat autònoma en la convocatòria autonòmica corresponent, en qualsevol cas, amb temps suficient per complir el termini previst a l'apartat 5 del capítol II - Convocatòria nacional.

Els participants de la Comunitat Autònoma de Cantàbria i de la Ciutat de Ceuta hauran de presentar la fitxa virtual a l'AECOSAN, a la seva seu del C/ Príncipe de Vergara 54, Madrid 28006, a través del seu registre o bé en qualsevol dels registres i oficines previstos a l'article 38.4 de la Llei 30/1992, en el període comprès entre el **15 d'octubre de 2016** i el **7 d'abril de 2017**, ambdues dates incloses.

3.13.4. EXPOSICIÓ DELS TREBALLS

(Accessible a partir del 14/04/2017)

Tots els treballs s'exposaran en aquest espai, que podrà ser visitat pels concursants i els docents coordinadors.

S'implantarà un sistema de votació popular per valorar els treballs. El termini per votar finalitzarà el **30 d'abril de 2017**. Aquestes votacions **no tindran cap valor** a efectes de la concessió dels premis del concurs estipulats en les **bases**.

Es podran cercar els treballs seguint els criteris següents:

- . Per cicle escolar
- . Per comunitat autònoma

4. ACCÉS AL CONCURS DE LA CIUTAT DE CONSUMÓPOLIS12

(Accessible del 10/10/2016 al 07/04/2017)

Només es podrà entrar en aquesta pàgina en la forma prevista en el punt **3.1**.

Una vegada identificat el concursant, s'accedeix a una pantalla en la qual es troba el tauler del joc **Consumópolis12**, que permetrà desenvolupar la primera fase del concurs. També s'accedeix a les **eines**.

4.1. EINES

Les eines que s'han posat a disposició dels concursants per facilitar i fer més amena la seva participació en aquesta primera fase del concurs escolar **Consumópolis12** són les següents:

4.1.1. VESTIDOR

Cada concursant ha de configurar un personatge, que serà present durant la seva participació en les activitats del concurs i en la classificació, amb les opcions de personalització següents:

- Noi-noia
- Expressió de la cara
- Paleta de colors per a la pell dels personatges
- Diferents tipus de cabell/paleta de colors de cabell
- Complements per al cap
- Peces de vestir per a les parts superior i inferior per a nois i noies
- Diferents decorats per ubicar el personatge: platja, muntanya, ciutat, oficina, etc.
- Accessoris: mascota, monopatí, pilota, etc.

4.1.2. FITXES PEDAGÒGIQUES

Les mateixes a què s'accedeix des de la pàgina inicial.

4.1.3. PUNTUACIÓ

Indica la puntuació del concursant i de l'equip.

4.1.4. SALA DE JOCS

Accés a la sala d'una varietat de jocs de Consumópolis. En cap cas els punts obtinguts jugant afectaran o influiran en els punts del concurs.

4.2. TAULER I PUNTUACIÓ DEL JOC *CONSUMÓPOLIS 12*

El disseny de la **ciutat de Consumópolis** està adaptat per a ser usat com a tauler virtual de joc, amb **30 caselles**, en què els concursants es desplacen casella a casella seguint un ordre predefinit.

L'objectiu del joc és completar el recorregut per la **ciutat de Consumópolis**, per a la qual cosa cal respondre correctament **20 preguntes individuals**, resoldre les **tres proves d'Ordena les lletres**, **tres proves de 4 imatges per a 1 paraula** i **quatre proves d'El millor dels 4** (dues rondes de preguntes contra uns altres tres jugadors virtuals). Totes les preguntes i proves (30) són obligatòries.

Les caselles que formen el tauler són, per tant, de quatre tipus:

4.2.1. Preguntes individuals (OBLIGATÒRIES)

Caselles: 1, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 24, 25, 27, 28 i 30.

El concursant ha de respondre 20 preguntes relacionades amb el CONSUM RESPONSABLE. A cada casella el concursant disposa de dos intents.

Puntuació preguntes individuals:

- Primer intent si la resposta és correcta: s'obtenen 10 punts
- Segon intent si la resposta és correcta: s'obtenen 6 punts
- Tercer intent: no s'obté cap punt

La puntuació màxima per a cada concursant és de $20 \times 10 = 200$ punts.

La puntuació màxima per a tot l'equip és de $5 \times 200 = 1.000$ punts.

Els punts obtinguts pels membres d'un equip se sumen automàticament i apareixen en la classificació final.

4.2.2. Proves “Ordena les lletres” (OBLIGATÒRIES)

Caselles 2, 11 i 20.

A cada casella el concursant ha d'esbrinar tres paraules les lletres de les quals apareixen desordenades. Per a cada paraula disposa de 40 segons. Hi ha l'opció de consultar una pista.

Puntuació “Ordena les lletres”

Per cada paraula encertada s'obtenen **5 punts**.

Si el jugador obre una pista, la seva puntuació final es divideix entre dos.

La puntuació màxima, **per casella**, per a cada concursant, és de 5 punts X 3 paraules = 15 punts.

La puntuació màxima, **per les tres caselles**, per a cada concursant, és de 3 caselles X 15 punts = **45 punts**.

La puntuació màxima per a tot l'equip és de 5 X 45 = **225 punts**.

4.2.3. Prova “4 imatges per a 1 paraula” (OBLIGATÒRIES)

Caselles 5, 17 i 26.

A cada casella el concursant ha d'esbrinar tres paraules a través de quatre imatges. Per a cada paraula disposa de 40 segons. Hi ha l'opció de consultar una pista.

Puntuació “4 imatges per a 1 paraula”

Per cada paraula encertada s'obtenen **5 punts**.

Si el jugador obre una pista, la seva puntuació final es divideix entre dos.

La puntuació màxima, **per casella**, per a cada concursant, és de 5 punts X 3 paraules = 15 punts.

La puntuació màxima, **per les tres caselles**, per a cada concursant, és de 3 caselles X 15 punts = **45 punts**.

La puntuació màxima per a tot l'equip és de 5 X 45 = **225 punts**.

4.2.4. Prova “El millor dels quatre” (OBLIGATÒRIES)

Caselles 8, 14, 23 i 29.

La prova “El millor dels 4” simula un joc/concurs virtual de preguntes i respostes. A cada casella, el concursant s'enfronta a dues rondes de preguntes contra uns altres 3 jugadors virtuals. Cada jugador haurà de contestar, per torns, a preguntes plantejades sobre consum responsable.

Puntuació prova “El millor dels quatre”

A cada ronda de preguntes que es plantegi, el concursant podrà triar una de les 3 modalitats de respostes disponibles:

- Duet: dues respostes possibles. Si l'encerta, guanya 2 punts *
- Quartet: quatre respostes possibles. Si l'encerta, guanya 4 punts *
- Mestre: el jugador ha d'escriure la resposta correcta. Si l'encerta, guanya 10 punts *

- **IMPORTANT:** Aquests punts només serveixen per determinar la classificació dels concursants al final de la prova.

Al final de les dues rondes de preguntes:

El concursant que acabi primer guanya **30 punts**.

El concursant que acabi segon guanya **15 punts**.

El concursant que acabi tercer guanya **5 punts**.

El concursant que acabi quart no obté puntuació.

La puntuació màxima per a cada concursant en les quatre proves és de 4 caselles X 30 punts = **120 punts**.

La puntuació màxima per a tot l'equip és de 5 X 120 = **600 punts**.

4.2.5. Puntuació TOTAL DEL RECORREGUT CONSUMÓPOLIS 12

La puntuació màxima total que pot aconseguir un equip al final del recorregut és de **2.050 punts**.

5. TREBALL EN EQUIP – INSTRUCCIONS ESPECÍFIQUES

.(Accessible del 15/10/2016 al 07/04/2017)

Es tracta de la segona activitat de **Consumópolis12**.

En aquesta edició els equips hauran de crear un blog en què es reflecteixi un ús responsable d'Internet i de les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació) des del punt de vista de consum. Això implica l'estudi i la reflexió sobre qüestions com les següents: les vies d'accés a Internet; les maneres d'usar les xarxes socials; els tipus de productes TIC consumits; la reflexió sobre els riscos que tenen o com realitzar un consum responsable d'aquests productes; compra segura i responsable; drets i obligacions de les persones consumidores; formes de pagament segur...

5.1. REQUISITS DE L'OBERTURA DEL BLOG

- El professor haurà d'obrir un compte a les plataformes gratuïtes de blogs: www.blogger.com, www.wordpress.com, etc.
- Triarà un dels dissenys que ofereix la plataforma.
- Donarà un nom al blog: la URL del blog haurà de contenir el nom de l'equip seguit de la paraula "Consumópolis12". Per exemple, si l'equip es diu *californians*, el nom haurà de ser: www.californiansconsumopolis12.blogspot.com
- El blog ha de tenir un títol atractiu:
 - . Haurà de tenir un to positiu, clar i concís.
 - . Pot estar escrit en prosa, en vers o ser un joc de paraules que en el seu conjunt tingui sentit, o un vídeo o imatge.
 - . Ha de ser inèdit i original i no ha d'haver estat premiat en cap altre concurs.
- Les faltes d'ortografia en qualsevol dels apunts faran que el treball quedi desestimat automàticament.
- El blog haurà de contenir un apartat de "Qui som", on es detalli l'equip i per qui està coordinat.

5.2. REQUISITS DEL BLOG

- Haurà d'incloure tres entrades que s'hauran de referir necessàriament als temes següents:
 - . Les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC): en fem un ús responsable?
 - . Comerç electrònic: és segur?
 - . Els jocs en línia: hi ha altres alternatives de lleure?

(Vegeu la **Guia docent per a la realització del treball en equip**)

- Les entrades podran incloure contingut audiovisual, bé de creació pròpia, bé mitjançant enllaços que no vulnerin els drets d'autor.
 - Si s'hi inclou un vídeo, haurà de tenir una durada màxima d'entre un i dos minuts. Si es tracta d'un text, l'extensió de l'entrada no podrà superar els mil caràcters sense espais.
 - Les entrades no podran incloure publicitat (imatges de marques de productes o serveis existents); ni persones famoses o reconegudes (esportistes, polítics, cantants, etc.) o personatges de ficció reconeguts (sí personatges de creació pròpia). Tampoc símbols que facin al·lusió expressa a xarxes socials, programes o pàgines d'Internet existents.
 - Cap entrada no contindrà imatges o continguts violents, sexistes, racistes, homòfobs o qualsevol altre contingut contrari als valors de respecte als altres, igualtat, pau i democràcia.
 - Una vegada finalitzat l'accés al concurs no es podrà modificar, reescriure ni eliminar cap contingut pujat en el blog.
- * **IMPORTANT:** Els materials utilitzats (imatges, àudios, cançons, sons, vídeos, etc.) no poden vulnerar els drets d'autor.

5.3. PUJADA DEL TREBALL A LA PLATAFORMA

- Una vegada finalitzat el blog:
 - . El professor entrarà a la plataforma habilitada per a la segona fase del concurs.
 - . Copiarà la URL del blog i pujarà una captura de pantalla on es vegi com està el blog en el moment en què el puja.
 - . En l'accés a la segona fase del concurs es podrà visionar un document detallat del pas a pas per obrir el blog correctament.

Els equips que tinguin problemes tècnics que els dificultin o impedeixin pujar el blog hauran d'enviar un correu electrònic a l'adreça de l'administració del concurs (consultas@consumopolis.es), des d'on se'ls indicarà, per la mateixa via, el procediment que han de seguir.

5.4. ACABAMENT DEL CONCURS

Una vegada que el docent hagi pujat el blog correctament es donarà per finalitzada la participació en el concurs. A partir d'aquest moment, el jurat avaluarà, un per un, els blogs, juntament amb la qualificació numèrica de la primera fase per determinar els guanyadors.