

DOCUMENT D'AJUDA

Benvolgut/uda amic/iga:

Aquest document resol els dubtes més freqüents que poden sorgir al llarg del concurs i farà que gaudeixis al màxim d'aquesta gran aventura per la ciutat del Consum Responsable.

Si després de llegir aquest text tens preguntes per fer, pots contactar amb nosaltres a l'adreça de correu electrònic: consultas@consumopolis.es

CONSIDERACIONS PRÈVIES

1. Contrasenyes

Recordar les contrasenyes (tant la de l'equip com la vostra personal) és fonamental per al desenvolupament de tot el joc. Memoritzeu-les o, si cal, anoteu-vos-les en algun lloc que no estigui a l'abast de qualsevol persona. Les contrasenyes són personals i privades, i, per tant, aconsellem que no les comuniqueu a ningú. Si sabeu contrasenyes dels companys d'equip, cal que sigueu prudents i no les doneu conèixer fora del grup.

2. Correu electrònic dels professors

Al registrar-vos, poseu una atenció especial quan empleneu el camp Correu electrònic. Un error en qualsevol dels caràcters faria que no arribés la informació que heu de rebre, com ara la confirmació de l'equip mateix, els butlletins informatius o altres notificacions que l'organització consideri oportunes.

Si us plau, comproveu, lletra per lletra, que l'adreça de correu que heu escrit és la correcta abans de confirmar-la.

* Tant les contrasenyes com les adreces de correu electrònic, i altres dades, poden ser modificades o corregides posteriorment, però això sempre suposa un esforç i un retard extra que es pot evitar si es tenen en compte aquestes mesures de seguretat mínimes.

PREGUNTES FREQUENTS

1. Què és Consumópolis13?

Consumópolis11 és el concurs escolar que organitzen l'Agència Espanyola de Consum, Seguretat Alimentària i Nutrició (AECOSAN) i les comunitats autònomes d'Andalusia, Aragó, Principat d'Astúries, Illes Balears, Canàries, Castella-la Manxa, Castella i Lleó, Catalunya, Extremadura, Galícia, La Rioja, Comunitat de Madrid, Regió de Múrcia, Comunitat Foral de Navarra, Comunitat Valenciana i la Ciutat de Melilla i Ceuta, per al curs escolar 2017-2018.

Consumópolis13 té per títol **En la publicitat: tot s'hi val?** i s'adreça a joves matriculats en el tercer cicle d'educació primària i en tots els cursos d'educació secundària obligatòria.

Les activitats del concurs es desenvolupen per mitjà de la **plataforma informativa de Consumópolis**, l'adreça de la qual és **www.consumopolis.es**, en què es pot seleccionar, entre les llengües oficials de l'Estat (castellano/català/galego/euskara/valencià), la llengua que es vulgui per participar en el concurs.

2. On puc trobar les instruccions per participar a Consumópolis13?

En la pàgina principal del concurs, la mateixa on heu trobat aquest document d'ajuda, hi ha un accés per accedir a les **Instruccions**, que detallen la mecànica de totes les parts del joc.

3. Qui, com i on s'han de registrar els equips que vulguin participar-hi?

Els professors/res són les úniques persones autoritzades per registrar-hi equips. Hi ha una secció habilitada expressament per a això, «Registre», a la qual el docent ha d'entrar i ha d'emplenar el qüestionari amb totes les dades que es demanen. Posteriorment, el docent rebrà un correu electrònic que haurà de comprovar i validar per tal que el seu equip pugui començar a jugar.

4. Quantes persones poden formar un equip?

Cada equip ha d'estar integrat per 5 alumnes del mateix nivell escolar de participació i un docent que ha de fer de coordinador/a responsable durant tot el concurs.

De cap manera no s'accepten equips amb un nombre de participants diferent de cinc. En el cas que algun docent es trobi en la situació de tenir equips amb un nombre inferior, els pot completar amb alumnes d'altres classes, però sempre dins del mateix cicle escolar.

En el cas dels centres rurals agrupats (CRA) que, per les circumstàncies geogràfiques o demogràfiques especials en què es troben, tinguin dificultats per formar els equips únicament amb alumnat del tercer cicle de primària, els equips es poden completar amb alumnat dels altres cicles de primària.

Un professor pot coordinar un o diversos equips, del mateix o de diferents nivells (per exemple, pot coordinar un grup de 5è de primària i dos de 2n d'ESO).

Els alumnes només poden formar part d'un equip.

5. Què passa si algun dels meus/meves alumnes no hi pot completar la participació?

Si, per causes de força major, un membre de l'equip ha d'abandonar el concurs, pot ser substituït per un altre, prèvia acceptació per part de l'organització, la qual donarà les instruccions necessàries per procedir a la inscripció del nou membre de l'equip.

L'alumne nou substituït de l'anterior ha de continuar per la mateixa fase del recorregut de caselles que hagi deixat l'alumne anterior, és a dir, no ha de començar el recorregut des de la primera casella, i té els punts que el seu antecessor hagi aconseguit fins llavors.

Si el canvi d'alumne es produeix quan ja s'ha acabat la primera fase del concurs (tot el recorregut ja ha estat completat), el jugador nou té igualment tots els punts obtinguts pel company anterior i pot procedir a fer la segona fase (Treball en equip) juntament amb la resta de l'equip.

Només es permet un canvi d'alumne per equip.

6. He registrat el meu equip, però no he rebut cap correu electrònic de confirmació; què he de fer?

En condicions normals, si s'ha registrat un equip complet i el sistema ha indicat que s'ha fet correctament, ha d'arribar un correu electrònic a l'adreça que s'hagi indicat en les dades de registre per tal que sigui revisat i validat.

En el cas que aquest correu electrònic no us arribi, cal que escrigueu a l'adreça electrònica de consulta de l'organització, amb indicació que no s'ha rebut la confirmació, juntament amb el nom que es va posar a l'equip i el centre escolar a què pertany. Recordeu que el correu és **consultas@consumopolis.es**. Moltes vegades, aquest error és degut a un error ortogràfic (canvi o substitució d'alguna lletra) en el registre de l'adreça de correu electrònic, i, en aquest cas, el correu electrònic mai no arriba a l'adreça indicada, perquè no existeix.

7. No recordo la meva contrasenya; què puc fer per recuperar-la?

Des de la secció «Accés Coordinadors», els professors poden accedir a totes les dades dels seus equips i alumnes, dades entre les quals hi ha les contrasenyes.

- Si és un alumne qui oblida la contrasenya: l'alumne ha d'informar el seu professor del que ha succeït i aquest li recordarà les seves dades.
- Si és un professor qui oblida la contrasenya: cal que enviï directament un correu electrònic a **consultas@consumopolis.es** en què expliqui que ha oblidat la contrasenya o que, per la raó que sigui, la contrasenya no funciona. En un període aproximat de 48 hores se li recordarà la contrasenya.

8. Escric bé la contrasenya, però el sistema em diu que és incorrecta; què he de fer?

Com en el cas anterior, l'alumne ha d'informar el seu professor perquè aquest confirmi si la contrasenya que està escrivint és la correcta; si es tracta del professor, ha d'enviar-nos un correu electrònic a **consultas@consumopolis.es** en què indiqui el seu nom, l'adreça electrònica i la contrasenya que utilitza. Des de l'organització, revisarem totes les dades i comprovarem on és el possible error.

De vegades, pot passar que en configurar la contrasenya s'hagin deixat espais lliures o s'hagin intercanviat caràcters, de manera que el sistema indicarà que hi ha un error.

9. La meva contrasenya no m'agrada; puc canviar-la?

No, un canvi de contrasenya es fa exclusivament si es dóna un cas comprovat de suplantació d'identitat o si, per problemes informàtics, algun dels caràcters de la contrasenya produeix algun error.

10. No vull participar en el concurs, però vull utilitzar Consumópolis12 amb els meus alumnes. Puc fer-ho?

Sí, els professors que no vulguin participar en el concurs podran accedir a la plataforma a partir del 23/04/2018 i fins a l'inici de l'edició següent de Consumópolis.

La plataforma permet als professors i alumnes accedir al recorregut i a les diverses preguntes i proves de Consumópolis13 una vegada finalitzat el concurs.

Per accedir al recorregut lliure, els professors i els alumnes que ja 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 del document d'instruccions.

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

11. Quin és el sistema de puntuació?

- 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.

- 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 $5 \text{ punts} \times 3 \text{ paraules} = 15 \text{ punts}$.

La puntuació màxima, **per les tres caselles**, per a cada concursant, és de $3 \text{ caselles} \times 15 \text{ punts} = 45 \text{ punts}$.

La puntuació màxima per a tot l'equip és de $5 \times 45 = 225 \text{ punts}$.

- 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 $5 \text{ punts} \times 3 \text{ paraules} = 15 \text{ punts}$.

La puntuació màxima, **per les tres caselles**, per a cada concursant, és de $3 \text{ caselles} \times 15 \text{ punts} = 45 \text{ punts}$.

La puntuació màxima per a tot l'equip és de $5 \times 45 = 225 \text{ punts}$.

- 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**.

12. Què passa si algun membre de l'equip no ha contestat totes les preguntes però la resta de l'equip sí que ho ha fet?

Aquest equip no supera la primera fase.

Es considera que un equip ha finalitzat la primera part i, per tant, pot passar a la segona part quan tots 5 integrants de l'equip han contestat les **20 preguntes individuals** i els **5 jocs**. Les preguntes del **Banc de Punts són optatives** i en cap cas no limiten l'accés a la segona part.

13. No sabem com fer el treball en equip. On podem aconseguir informació?

A la pàgina inicial del concurs, la mateixa on es troba aquest document d'ajuda, hi ha un accés anomenat “**Instruccions**” que obre un document en PDF. En el punt 5. **TREBALL EN EQUIP**, hi ha detallades les instruccions específiques i la guia docent (en PDF) per a l'elaboració del treball en equip. A més, al botó “**SEGONA FASE**”

també podeu trobar totes les indicacions que heu de seguir per al desenvolupament del treball.

14. La participació en “Consuquizz: Qui serà l’alcalde de Consumópolis?” afecta o influeix en la puntuació dels equips en el concurs?

No, aquesta aplicació és **independent** del concurs, no n’és una part obligatòria i no influeix de cap manera en la puntuació dels equips. És opcional, individual i de caràcter exclusivament lúdic.

15. Com puc posar-me en contacte amb l’organisme competent de la meva comunitat autònoma?

En la pàgina principal del concurs, la mateixa on heu trobat aquest document d’ajuda, hi ha un accés al document **Telèfons i adreces dels organitzadors**, que recull les dades necessàries perquè pugueu posar-vos en contacte amb l’organisme competent de la vostra comunitat autònoma o amb l’Agència Espanyola de Consum, Seguretat Alimentària i Nutrició (AECOSAN), si escau.