

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czernica, dnia 04.11.2019 r.

MTP.271.1.188.2019.EZ/AF

ZAPYTANIE OFERTOWE

**„Zakup wraz z dostawą pomocy dydaktycznych i wyposażenia do trzech szkół na terenie Gminy Czernica w ramach realizowanego projektu: Projekt „Szkoly Gminy Wrocław i Gminy Czernica to kompetencji skarbnica”
- Część 7 – J. ANGIELSKI.**

1. Warunki formalno-prawne zapytania ofertowego

- 1.1. Zamawiający: Gmina Czernica, ul. Kolejowa 3, 55-003 Czernica.
- 1.2. Przedmiotowe zapytanie ofertowe przeprowadzane jest z wyłączeniem przepisów ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo zamówień publicznych (tj. Dz. U. z 2019 r., poz. 1843 – dalej „ustawa Pzp”), na podstawie art. 4 pkt 8 tejże ustawy.
- 1.3. Zamawiający wybierze ofertę uznaną za najkorzystniejszą spośród prawidłowo złożonych ofert.
- 1.4. Zamawiający pozostawi bez oceny oferty z rażąco niską ceną w stosunku do przedmiotu zamówienia i budzące wątpliwości, co do możliwości prawidłowego wykonania przedmiotu zamówienia zgodnie z wymaganiami określonymi w niniejszym zapytaniu ofertowym.
- 1.5. Zamawiający zastrzega sobie prawo do podjęcia z Wykonawcami negocjacji ceny ofertowej, w przypadku, gdy cena najkorzystniejszej oferty przewyższa kwotę, którą Zamawiający zamierza przeznaczyć na sfinansowanie zamówienia.
- 1.6. Zamawiający zastrzega sobie prawo do odwołania zapytania ofertowego na każdym etapie bez podania przyczyny.
- 1.7. Zamawiający informuje o konieczności publikacji danych z formularza ofertowego. Niezbędne dane to: nazwa, imię i nazwisko, adres zamieszkania oraz cena oferty. Publikacja tych danych osobowych jest konieczna ze względu na realizację podstawowego celu zasady konkurencyjności: transparentność (przejrzystość) oraz równe traktowanie wykonawców.

2. Przedmiot zamówienia

- 2.1. Przedmiotem zamówienia jest zakup wraz z dostawą i wniesieniem pomocy dydaktycznych do j angielskiego do trzech szkół na terenie Gminy Czernica w ramach realizowanego projektu: Projekt „Szkoly Gminy Wrocław i Gminy Czernica to kompetencji skarbnica”.
- 2.2. Wielkość i zakres dostawy opisano w Szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia.
- 2.3. Dostarczony przedmiot zamówienia musi być fabrycznie nowy, wolny od wad, wykonany przy użyciu bezpiecznych technologii oraz dopuszczony do stosowania w szkołach. Przedmiot zamówienia powinien spełniać wymagania bezpieczeństwa i higieny oraz posiadać odpowiednie certyfikaty lub atesty wymagane obowiązującymi przepisami prawa oraz posiadać oznaczenia CE. Produkty, które tego wymagają muszą posiadać niezbędne certyfikaty bezpieczeństwa, atesty, świadectwa jakości i spełniać wszelkie wymogi określone obowiązującymi normami i przepisami prawa. Dokumenty, potwierdzające ww. wymagania Wykonawca zobowiązany będzie dostarczyć wraz z dostawą danego przedmiotu zamówienia.

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

2.4. Jeżeli w Zapytaniu ofertowym użyte są znaki towarowe, patenty lub pochodzenie, źródło lub szczególny proces, który charakteryzuje produkty lub usługi dostarczane przez konkretnego Wykonawcę – Zamawiający dopuszcza składanie ofert z rozwiązaniami równoważnymi, o ile zapewnią one zgodność realizacji przedmiotu zamówienia z zapytaniem ofertowym. Dopuszcza się składanie ofert o równoważnych parametrach użytkowych, funkcjonalnych i jakościowych, jednak parametry oferowanych produktów muszą być na poziomie nie niższym niż opisane w Zapytaniu ofertowym. Do Wykonawcy należy udowodnienie, iż oferowany zamiennik spełnia warunki zamówienia w zakresie równoważności. Podane przez Zamawiającego ewentualne nazwy produktów lub znaki towarowe mają wyłącznie charakter przykładowy, a ich wskazanie ma na celu określenie oczekiwanego standardu użytkowego, funkcjonalnego i jakościowego.

2.5. Wykonawca dostarczy w tym: rozładuje i wniesie przedmiot zamówienia do budynku:

- Szkoły Podstawowej w Czernicy przy ul. Św. Brata Alberta A. Chmielowskiego 9,
- Szkoły Podstawowej w Dobrzykowicach przy ulicy Sukcesu nr 2,
- Szkoły Podstawowej w Kamieńcu Wrocławskim przy ul. Kolejowej 8.

Dostawa przedmiotu zamówienia nastąpi w wyznaczonym przez Zamawiającego dniu roboczym tj. od poniedziałku do piątku w godz. ustalonych z Zamawiającym, przy czym termin dostawy wyznaczony zostanie nie później niż 3 dni od daty doręczenia Zamawiającemu przez Wykonawcę zgłoszenia gotowości do dostarczenia zamówienia.

2.6. Umowy zostaną podpisane z wyłonionym w wyniku postępowania Wykonawcą przez każdą z trzech szkół indywidualnie.

2.7. Dostarczone przedmioty zamówienia muszą być zgodne z wymogami postawionymi w Zapytaniu ofertowym opisanym w Szczegółowym opisie zamówienia.

2.8. Termin gwarancji i rękojmi na przedmiot zamówienia nie może być krótszy niż 24 miesiące.

2.9. Wizja lokalna - zaleca się, aby wykonawcy odbyli wizję lokalną i powzięli we własnym zakresie wszelkie informacje niezbędne do właściwego sporządzenia oferty.

2.10. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

CZĘŚĆ 7 JĘZYK ANGIELSKI						
L.p	Nazwa	Opis	Ilość dla poszczególnych szkół			suma szt.
			SP Czernica	SP Dobrzykowice	SP Kamieniec	
1	Culture Close – up Pearson DVD	Zawiera 10 filmów poświęconych różnym aspektom życia nastolatków w krajach anglojęzycznychFilmy w British English: wygląd, media / nowe technologie, wypoczynek, miasta w Wielkiej Brytanii, szkoły w Wielkiej Brytanii	1			1
2	Super Bis English - Gra planszowa	Gra rozwijająca umiejętność zadawania pytań oraz udzielania odpowiedzi w języku angielskim związanych z prostymi sytuacjami życia codziennego. Poziom A2	1			1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

3	Question Chain – Gra planszowa	Gra ukierunkowana na naukę zadawania pytań. Zestaw zawiera: dwie talie kart z pytaniami i odpowiedziami (każda po 66 sztuk), broszurę metodyczną w języku angielskim. Format 21,5x14,5 cm. Poziom A2-B1	1			1
4	The Busy Day Dominoes – Gra planszowa	Gra językowa, planszowa. Zestaw zawiera: 48 kartonowych elementów domina z umieszczonymi po jednej stronie obrazkami, a po drugiej stronie czynnościami zapisanymi słownie, broszurę metodyczną w języku angielskim - dodatkową kostkę do gry, rozbudowaną instrukcję w języku polskim. Format 21,5x14,5 cm. Poziom A2 – B1	1			1
5	Roundtrip of Britain and Ireland – gra planszowa	Gra językowa, planszowa. Zestaw zawiera: składaną papierową planszę do gry zawierającą 100 pól (w tym niektóre opatrzone zdjęciami), 132 karty podzielone na 6 talii o następujących kolorach i tematyce: żółty: zagadki i zgadywanki, niebieski: pytania z geografii, pomarańczowy: pytania o słowo niepasujące do pozostałych, fioletowy: wyrażenia idiomatyczne, czerwony: historia i cywilizacja, zielony: gramatyka, dwie składane papierowe kostki do gry (jedna z kolorami, druga z "oczkami") Ćwiczenie użycia rodzajników, przymiotników, czasowników Prezentacja kultury, historii i geografii Wielkiej Brytanii i Irlandii. Poziom A2 -B1	1			1
6	Lingua Ludica – gra planszowa	Gra językowa, planszowa. Zawartość zestawu: 180 dwustronnych kart z pytaniami w sześciu kategoriach, 6 kart z oznaczeniami kategorii, 1 klepsydra jednogminutowa, 1 kolorowa kostka	1			1
7	Plansza dydaktyczna przedstawiająca czasowniki być, mieć i móc.	Plansza dydaktyczna w jasny i prosty sposób przedstawia czasowniki być, mieć i móc w osobach liczby pojedynczej i mnogiej; w zdaniach twierdzących, przeczących i pytających		1		1
8	Gra językowa	Gra językowa o tematyce cywilizacyjno-kulturowej, w której gracze poznają charakterystyczne miejsca, zabytki, postaci, wytwory kultury i specjalności kulinarne krajów anglojęzycznych aktywnie rozwijając swoją znajomość języka angielskiego na poziomie A2. Charakter gry: Dopasowywanie kart Zestaw zawiera: -66 kart ze zdjęciami wybranych miejsc, zabytków, postaci i kulinariów charakterystycznych dla Wielkiej Brytanii i krajów anglojęzycznych, -66 kart z opisami odnoszonymi się do obrazków (po 5 wskazówek na każdej karcie), -instrukcję w języku angielskim. -dodatkową kostkę do gry, -rozbudowaną instrukcję w języku polskim. Gra English Paperchase lub równoważna		2	1	3

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

9	Gra językowa z płytą cd-rom	Gra językowa będąca też zespołową grą językową umożliwiającą opanowanie 40 najważniejszych nazw zawodów w języku angielskim. Gra opracowana w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) - poziom A2. Gra Just the Job lub równoważna		1	1	2
10	Gra językowa rozwijająca umiejętność zadawania pytań	Gra językowa rozwijająca umiejętność zadawania pytań oraz udzielania odpowiedzi w języku angielskim związanych z prostymi sytuacjami życia codziennego. Gra językowa na płycie CD-ROM oraz w wersji tradycyjnej. Przeznaczona do pracy z wykorzystaniem komputera lub tablicy interaktywnej rozwijająca umiejętność zadawania pytań i udzielania odpowiedzi dotyczących typowych sytuacji z życia codziennego. Gra opracowana w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) - poziom A2 Gra Super Bis lub równoważna		1		1
11	Gra językowa ukierunkowana na naukę zadawania pytań i prowadzenia minidialogów.	Gra językową ukierunkowaną na naukę zadawania pytań i prowadzenia minidialogów w języku angielskim, jak również na utrwalenie znajomości różnych form czasownikowych. Gra językowa na płycie CD-ROM oraz w wersji tradycyjnej. Gra opracowana w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) - poziom A2 Gra Question Chain lub równoważna		1		1
12	Gra językowa ukierunkowana na poznawanie geografii, kultury i historii Zjednoczonego Królestwa	Grą językową ukierunkowaną na poznawanie geografii, kultury i historii Wielkiej Brytanii, (w tym Anglii, Walii, Szkocji i Irlandii Północnej), oraz zagadnień związanych z gramatyką języka angielskiego, a także angielskich wyrażen idiomatycznych i słownictwa. Gra językowa na płycie CD-ROM oraz w wersji tradycyjnej. Gra opracowana w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) - poziom A2-B1. Gra Roundtrip of Britain and Ireland lub równoważna.		1	1	2
13	Gra językowa	Gra zespołowo-drużynowa o jasnych i czytelnych zasadach stworzoną z myślą o tych wszystkich, którzy pragną pogłębić swoją znajomość języka angielskiego nie zapominając jednocześnie o dobrej zabawie. Gra składa się z: -540 kart podzielonych na 6 kategorii na 3 poziomach trudności -planszy -klepsydry -kostki -4 pionków Gra Lingua Ludica - Learn English by playing lub równoważna.		1	1	2

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

14	Let's party Gra językowa w domino	<p>Gra językowa w domino o tematyce związanej ze wspólnym spędzaniem czasu i organizowaniem różnego rodzaju spotkań towarzyskich i przyjęć. Gra ukierunkowana jest na naukę najpopularniejszych czasowników angielskich oraz ich poprawnego użycia w zdaniach formułowanych w czasie teraźniejszym, przeszłym i przyszłym. Gra językowa na płycie CD-ROM oraz w wersji tradycyjnej. Gra w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) - poziom A2-B1</p> <p>Gra Gra językowa Let's Party! lub równoważna</p>		1		1
15	Gra językowa utrwalająca znajomość zaimków pytających	<p>Gra językowa utrwalająca znajomość zaimków pytających oraz rozwijająca umiejętność zadawania pytań w języku angielskim. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 planszę do gry z panoramą wesołego miasteczka -1 składaną kartonową kostkę do gry z zaimkami pytającymi -66 kart (każda karta przedstawia jeden wybrany element rysunku z planszy) -broszurę metodyczną w języku angielskim opisującą reguły gry i różne scenariusze prowadzenia rozgrywki oraz zawierającą sugestie dotyczące możliwych sposobów wykorzystania gry w trakcie zajęć, -dodatkową kostkę do gry, -rozbudowaną instrukcję w języku polskim. <p>Gra Questions and Answers lub równoważna</p>		2		2
16	Gra językowa	<p>Gra językowa, w której gracze nie tylko nauczą się porozumiewać po angielsku, ale również poznają najciekawsze miejsca Londynu. Uczestnicy gry podróżują po stolicy Wielkiej Brytanii zdobywają kolejne atrakcje, jednocześnie posługując się językiem angielskim i wcielając w rolę turysty.</p> <p>Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6 pionków - angielskich postaci + 6 podstawek 60 flag + 60 podstawek plansza wykonana na płótnie canvas (100% bawełny) drewniana, ręcznie robiona kostka książeczka z informacjami na temat najciekawszych atrakcji Londynu 100 kart <p>Gra edukacyjna Podróżuj z Angielskim - Travel with English lub równoważna</p>		2	1	3
17	Pomoc dydaktyczna - makatka	<p>Makatka ukazująca różnice pomiędzy znaczeniem dosłownym a faktycznym przesłaniem zwrotu idiomatycznego.</p> <p>Zawartość: makatka z mocnego nylonu z dwoma przezroczystymi kieszeniami (33 x 70 cm) - 20 dwustronnych kart z 40 idiomami. Makatka - Idiom of the Week lub równoważna</p>		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

18	Gra językowa - wersja tradycyjna + CD-ROM	Gra językowa służąca do nauki stu najważniejszych czasowników angielskich oraz ich odmian przez osoby i czasy. Gra polega na konstruowaniu zdań wedle wylosowanych kryteriów. Gra karciano-kościanna na poziomie A2-B1, do nauki odmiany regularnych i nieregularnych czasowników z wersją na CD- Rom. Gra The Great Verb Game lub równoważna		1		1
19	Program multimedialny na tablicę interaktywną	Multimedialny program do wykorzystania podczas pracy z tablicą interaktywną. Materiał zawierający ciekawe informacje dotyczące Wielkiej Brytanii oraz Irlandii przeznaczone dla dzieci w szkole podstawowej i gimnazjum. Multimedialne lekcje wzbudzające zainteresowanie językiem angielskim i rozwijają intelektualnie. Program obejmuje: 9 tematów o Wielkiej Brytanii 8 szczegółowych map interaktywnych tematy z dziedziny historii, polityki, systemu szkolnictwa, kuchni angielskiej, sportu, podróży obszerny materiał obrazowy Program multimedialny Fakty o Wielkiej Brytanii program na tablicę interaktywną lub równoważny		1	1	2
20	Program multimedialny na tablicę interaktywną	Program multimedialny do wykorzystania podczas pracy z tablicą interaktywną dowolnego producenta zawierające 120 interaktywnych plansz, które stanowią skarbnicę wiedzy o Londynie - stolicy Wielkiej Brytanii. Częścią programu interaktywnego jest również oddzielna galeria 150 starannie i tematycznie ułożonych zdjęć. Basic Facts About London program na tablicę interaktywną lub równoważna		1	1	2
21	Tenses past future Plansza dydaktyczna	Plansza dydaktyczna przedstawiająca angielskie czasy przeszłe i czas przyszły. Wymiary: 70 cm x 100 cm Wykonanie: Papier kredowy o gramaturze 250 g. Ofoliowana, wyposażona w listwy metalowe i zawieszkę.		1		1
22	Tenses present Plansza dydaktyczna	Plansza dydaktyczna przedstawiająca angielskie czasy teraźniejsze. Wymiary: 70 cm x 100 cm Wykonanie: Papier kredowy o gramaturze 250 g. Ofoliowana, wyposażona w listwy metalowe i zawieszkę.		1		1
23	Gra językowa	Gra edukacyjna rozwijająca spostrzegawczość u dzieci. Zasady gry jak przy popularnej grze memory. Celem gry jest nauka angielskich słówek, za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zawartość: opakowanie 22 x 37 x 5 cm, 70 kartoników, słowniczek. Gra Angielski sklepik - lista zakupów lub równoważna		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

24	Gra językowa	Gra językowa na płycie CD-ROM oraz w wersji tradycyjnej. Gra językowa służąca do nauki podstawowych czasowników angielskich polegająca na dopasowywaniu wylosowanych kart z nazwami czynności, lub obrazkami ilustrującymi nazwy tych czynności, do ich odpowiedników na planszach. Gra opracowana w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) - poziom A1 Gra Verb Bingo lub równoważna		1	1	2
25	Gra językowa	Gra językowa ukierunkowaną na naukę słownictwa angielskiego związanego z opisem cech wyglądu fizycznego. Zestaw zawiera: -66 ilustrowanych kart (dwie talie kart z identycznymi obrazkami) -broszurę metodyczną w języku angielskim opisującą reguły gry i różne scenariusze prowadzenia rozgrywki oraz zawierającą sugestie dotyczące możliwych sposobów wykorzystania gry w trakcie zajęć, -dodatkową kostkę do gry, -rozbudowaną instrukcję w języku polskim. Format 21,5x14,5 cm Gra Who's Who? lub równoważna		2		2
26	Gra językowa	Gra językowa osadzona w tematyce piratów, przygód i skarbów, służąca do nauki słownictwa języka angielskiego związanego z umiejscowieniem przedmiotów i osób w przestrzeni. Doskonali sprawności umysłowe takie jak pamięć, koncentracja i spostrzegawczość, sprzyja skutecznemu zapamiętywaniu oraz uczy aktywności i zdrowej rywalizacji, a jej ludyczny charakter pomaga w nawiązywaniu relacji społecznych z pozostałymi uczestnikami gry oraz wpływa pozytywnie na zredukowanie dystansu pomiędzy uczniem i uczącym. Zestaw zawiera: -dwustronną składaną kartonową planszę o wymiarach 40x40cm, -58 kart z z rysunkami postaci i zdaniami z brakującymi przymikami miejsca do uzupełnienia, -8 kart z przymkami miejsca, -60 żetonów reprezentujących złote monety -instrukcję w języku angielskim, -dodatkowe karty do gry, -rozbudowaną instrukcję w języku polskim. Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: eleganckie kartonowe pudełko, folia Gra Preposition Island lub równoważna		2	1	3
27	Pomoc dydaktyczna	Pomoc rozwija i ćwiczy umiejętność czytania i wymowy angielskich słów oraz utrwała ich poprawną pisownię. Karty pomagają w zrozumieniu, w jaki sposób i gdzie używać części mowy, wielkich liter oraz interpunkcji w angielskich zdaniach. Zawartość: • 55 słów • 4 interpunkcje • 27 zdjęć • instrukcja • wym. elem. ok. 5 x 5 cm		2		2
28	Gra językowa	Gra dydaktyczna do nauki języka angielskiego pomaga ćwiczyć zdania warunkowe typu II. Opakowanie zawiera łącznie 101 kart do czterech gier językowych. Gra What would happen if.. ? Lub równoważna.		2		2

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

29	Gra językowa	<p>Gra edukacyjna wspierająca naukę czasu przyszłego i teraźniejszego w języku angielskim. Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza z lakierowanego kartonu o wym. 33,6 x 23,6 x 0,2 cm • kart o wym. 8,7 x 5,6 cm • 4 plastikowe pionki • kostka • instrukcja. <p>Gra Future Simple or Present Continuous lub równoważna</p>	2	2
30	Gra językowa	<p>Gra edukacyjna pomagająca w nauce czasowników nieregularnych. Zawartość opakowania: 300 puzzli o wym. od 4,9 x 2,7 x 0,2 do 6,5 x 2,7 x 0,2 cm instrukcja z 6. propozycjami zabaw z puzzlami.</p> <p>Gra Angielskie czasowniki nieregularne lub równoważna</p>	3	3
31	Gra językowa	<p>Gra edukacyjna wspierająca naukę czasów w języku angielskim. Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza z lakierowanego kartonu o wym. 33,6 x 23,6 x 0,2 cm • 110 kart o wym. 8,7 x 5,6 cm (60 kart z czasownikami, 50 kart z wyzwaniami) • 4 plastikowe pionki • kostka • instrukcja. <p>Gra Time Machine travel between mix of English Tenses lub równoważna</p>	2	2
32	Gra językowa	<p>Gra edukacyjna wspierająca naukę czasów teraźniejszych w języku angielskim. Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza z lakierowanego kartonu o wym. 33,6 x 23,6 x 0,2 cm • 110 kart o wym. 8,7 x 5,6 cm (60 kart z czasownikami, 50 kart z wyzwaniami) • 4 plastikowe pionki • kostka • instrukcja. <p>Gra Time Machine travel between Present Simple and Present Continuous lub równoważna</p>	2	2
33	Pomoc dydaktyczna	<p>Bogato ilustrowana publikacja dla dzieci, łącząca przejrzyste przedstawienie gramatyki z grami i zabawami oraz dużą liczbą ćwiczeń. Interaktywne zadania i gry na CD-ROM-ie sprawiają, że nauka gramatyki w domu staje się przyjemnością. Książka New Round Up 2 lub równoważna.</p>	6	6
34	Pomoc dydaktyczna	<p>Bogato ilustrowana publikacji dla dzieci, łącząca przejrzyste przedstawienie gramatyki z grami i zabawami oraz dużą liczbą ćwiczeń. Interaktywne zadania i gry na CD-ROM-ie sprawiają, że nauka gramatyki w domu staje się przyjemnością. Książka New Round Up 3 lub równoważna.</p>	6	6

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

35	Pomoc dydaktyczna	Bogato ilustrowanej publikacji dla dzieci, łączącej przejrzyste przedstawienie gramatyki z grami i zabawami oraz dużą liczbą ćwiczeń. Interaktywne zadania i gry na CD-ROM-ie sprawiają, że nauka gramatyki w domu staje się przyjemnością. Książka New Round Up 4 lub równoważna.		6		6
36	Pomoc dydaktyczna	Słownik języka angielskiego. Zawiera definicje słów wraz z przykładami ich użycia w języku angielskim. Polskie tłumaczenia haseł stanowią dodatkową pomoc we właściwym zrozumieniu danego wyrazu. Słownik Wordpower lub równoważny		6		6
37	Pomoc dydaktyczna	Publikacja zawiera ponad 80 różnorodnych zadań do kopiowania w postaci motywujących ćwiczeń gramatycznych do wykorzystania w klasie do pracy indywidualnej, w parach i w grupach. Zadania obejmują wszystkie główne zagadnienia gramatyczne znajdujące się w programie nauczania na poziomie elementary (np. verbs, questions) oraz pozwalają na ich powtarzanie i utrwalanie. Wśród ćwiczeń znaleźć można: krzyżówki, testy osobowości, kwizy, gry i zabawy, w tym także dotyczące kultury różnych krajów. Publikacja Timesaver: Grammar Activities Elementary lub równoważna.		1		1
38	Pomoc dydaktyczna	Publikacja zawierająca około 80 różnorodnych zadań do kopiowania w postaci motywujących ćwiczeń gramatycznych do wykorzystania w klasie do pracy indywidualnej, w parach i w grupach. Zadania pozwalają na wprowadzanie i ćwiczenie tych zagadnień gramatycznych, które znajdują się w programie nauczania na poziomie pre-intermediate oraz intermediate (np. verbs, articles, prepositions). Wśród ćwiczeń znaleźć można: zagadki logiczne, krzyżówki, kwizy, gry i zabawy, w tym także dotyczące kultury różnych krajów. Publikacja Timesaver: Grammar activities Pre-Intermediate/ Intermediate lub równoważna.		1		1
39	Pomoc dydaktyczne	Książka prezentuje bogate i różnorodne ćwiczenia gramatyczne, takie jak uzupełnianie luk, tworzenie zdań pytających i przeczących, test wyboru, tworzenie dialogów, które ułatwiają poprawną komunikację językową. Wszystkie ćwiczenia opracowano z myślą o uczniach od poziomu elementary do intermediate. Książka Visual Grammar lub równoważna.		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

40	Pomoc dydaktyczna	80 zadań do kopiowania w postaci ćwiczeń leksykalnych do wykorzystania w klasie do pracy indywidualnej, w parach i w grupach. Publikacja zawiera ćwiczenia z różnych zakresów tematycznych na poziomie elementarnym. Dzięki swej różnorodności – krzyżówki, zagadki logiczne, kwizy, gry i zabawy – zadania stanowią atrakcyjny sposób prezentowania i utrwalania słownictwa, a także służą jako źródło dodatkowych zadań do wykonania w domu oraz samouczek. Książka Vocabulary Activities Elementary lub równoważna.		1		1
41	Pomoc dydaktyczna	80 zadań do kopiowania w postaci ćwiczeń leksykalnych przeznaczonych dla uczniów na poziomie pre-intermediate/intermediate. Zadania do wykonania indywidualnie, w parach i w grupach obejmują różne zakresy tematyczne w formie krzyżówek, zagadek logicznych, kwizów, gier i zabaw. Publikacja sprawdza się w tzw. mixed-ability classes. Książka Vocabulary Activities Pre-Intermediate/Intermediate lub równoważna		1		1
42	Puzzle edukacyjne	Puzzle edukacyjne przybliżające uczniom obszar krajów anglojęzycznych. Wymiary ukałdanki: 88x61 cm		3		3
43	Pomoc dydaktyczna	Zestaw książek w języku angielskim dotyczących Bożego Narodzenia. W zestawie: Father Christmas Needs A Wee, Nicholas Allen, Father Christmas Comes Up Trumps, Nicholas Allen, Jesus' Christmas Party, Nicholas Allen, The Snowman, Raymond Briggs, Peter Rabbit Christmas Collection, Beatrix Potter, Dream Snow, Eric Carle, Daisy and The Trouble With Christmas, Kes Gray.		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

44	Pomoc dydaktyczna	<p>Kolekcja książek znanej pisarki brytyjskiej. W zestawie: The Tale Of Peter Rabbit (piękne wydanie) 6x powiastek (do wyboru) PŁYTY AUDIO & DVD Favourite Beatrix Potter Tales (płyta CD) The Tale Of Peter Rabbit (czyta: Zene Zellweger) The Tale Of Jemima Puddle-Duck (czyta: Ewan McGregor) The Tale Of Two Bad Mice (czyta Emma: Watson) The Tale Of Mr Jeremy Fisher (czyta: Lloyd Owen) The World Of Peter Rabbit And Friends (płyta DVD) The Tale of Peter Rabbit and Benjamin Bunny The Tale of The Flopsy Bunnies and Mrs. Tittlemouse The Tale Of Tom Kitten and Jemima Puddleduck The Tale Of Mrs Tiggy-Winkle And Mr Jeremy Fisher (płyta DVD) The Tale of Mrs Tiggy-Winkle and Mr. Jeremy Fisher The Tale Of Mr Tod: The Further Adventures of Peter Rabbit and Benjamin Bunny The Tale of Two Bad Mice and Johnny Town-Mouse The Tale Of Pigling Bland and other stories (płyta DVD) The Tale of Pigling Bland The Tale of Samuel Whiskers or The Roly-Poly Pudding The Tailor Of Gloucester</p>			1	1
45	Pomoc dydaktyczna	<p>Scenariusze gotowe do wystawienia na scenie od 5-minutowych po dłuższe 45-minutowe. Książka wydana w miękkiej oprawie. Ilość stron: 230. Książka Play Time lub równoważna</p>			1	1
46	Pomoc dydaktyczna	<p>Fascynująca książka przedstawiająca najważniejsze wydarzenia w historii Wielkiej Brytanii w sposób przystępny i atrakcyjny dla nastolatków. Zadania proponują uczącym się powiązanie faktów historycznych z sytuacjami ze współczesności, a także sugestie dotyczące wykonania własnych prac projektowych. Książka British History Highlights lub równoważna</p>			1	1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

47	Program multimedialny do tablicy interaktywnej	Zbiór materiałów do nauczania języka angielskiego z wykorzystaniem tablicy interaktywnej do poszerzenie wiedzy na temat zagadnień kulturowych, pomagających w opanowaniu gramatyki oraz słownictwa i rozwijania czterech kluczowych umiejętności językowych – czytanie, pisanie, mówienie, słuchanie. .Książka zawiera: 12 lekcji - na każdą lekcję przypadają cztery strony: dwie ze szczegółowym scenariuszem dla nauczyciela i kluczem odpowiedzi do ćwiczeń oraz dwie z ćwiczeniami w formie kart pracy dla ucznia (do kopiowania). Instrukcję obsługi oprogramowania. Oprogramowanie do tablicy interaktywnej (CD-ROM) zawiera: Interaktywną wersję ćwiczeń z kart pracy dla ucznia (ćwiczenia wykonuje się klikając odpowiedź spośród podanych opcji, przeciągając myszką dany element w odpowiednie miejsce itp.) Filmy.Ścieżki dźwiękowe.Dodatkowe funkcje (podkreślanie, wymazywanie, pisanie itp.) przydatne w pracy z tablicą interaktywną. Karty pracy dla ucznia i scenariusze lekcji dla nauczyciela w plikach (z możliwością wydrukowania). Instrukcję obsługi oprogramowania. Tematy zawarte w publikacji Celebrations in the UK: Chinese New Year, Pancake Day, Easter, London Marathon, Halloween, Christmas, April's Fool Day, FA Cup, Notting Hill Carnival, Bonfire Night, Christmas, Hogmanay. Oprogramowanie Celebrations in the UK (Teacher's Book + Interactive Whiteboard CD-ROM) lub równoważne		1		1
48	Pomoc dydaktyczna	Książka oferuje szeroki wybór tekstów do czytania dotyczących zwiedzania, podróżowania, sportu, zakupów, muzeów, galerii, wydarzeń kulturalnych i oczywiście samych Brytyjczyków oraz ćwiczeń typu: uzupełnianie luk, łączenie wyrazów, odgrywanie ról. W ramach każdego obszaru tematycznego zamieszczono 38 zadań na trzech poziomach zaawansowania językowego od pre-intermediate do upper-intermediate. Książka Culture Shock UK lub równoważna		1		1
49	Pomoc dydaktyczna	Publikacja, która przybliży uczniom takie kraje, jak: Australia, Kanada, Nowa Zelandia i RPA, a dzięki informacjom geograficznym, faktom historycznym, danym statystycznym i ukazaniu różnorodnych aspektów życia codziennego stwarza możliwość formułowania własnych opinii, ułatwia pracę metodą projektów i zdobywanie kompetencji w rozumieniu problematyki realioznawczej. Książka Customs and Lifestyle in the English-speaking World lub równoważna		1		1
50	Pomoc dydaktyczna	Interesujący zbiór przedstawiający kulturę, zwyczaje i styl życia w Wielkiej Brytanii i Irlandii za pomocą ćwiczeń, tekstów do czytania i gier komunikacyjnych. Niektóre tematy: Glastonbury Music Festival, Teenage Birthdays, Top City Guides, Brighton London by the sea itd. Książka Customs and Lifestyle in the UK & Ireland lub równoważna		1		1
51	Pomoc dydaktyczna	Interaktywny wstęp do kultury brytyjskiej zawierający dużo zadań i ćwiczeń do kopiowania. Obejmuje takie tradycyjne święta, jak Pancake Day, Christmas i Guy Fawkes Night, jak również te obchodzone współcześnie: Notting Hill Carnival, Chinese New Year i Ramadan. Książka przedstawia nauczycielom i uczniom bogaty i szczegółowy obraz wielokulturowej Wielkiej Brytanii w trzecim tysiącleciu. Książka Festivals and Special days in Britain lub równoważna.		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

52	Pomoc dydaktyczna	<p>Publikacja i prezentuje różnorakie aspekty geografii, historii, kultury oraz życia codziennego krajów anglojęzycznych. To zestaw materiałów do kopiowania. W podręczniku znajduje się 15 lekcji, które w jasny i przystępny sposób prezentują różne aspekty geografii, historii, kultury i życia codziennego Anglii. Ćwiczenia zawarte w podręczniku uwzględniają sprawności czytania, słuchania, mówienia oraz pisania. Każda jednostka zawiera również ćwiczenia leksykalne, obejmujące także słowotwórstwo i kolokacje.</p> <p>Dołączony CD zawiera 30 nagrań, dając tym samym możliwość pracy z tekstami na dwa sposoby: "reading comprehension" lub "listening comprehension". Jedna lekcja obejmuje 4 strony formatu A4 i składa się z 10 ćwiczeń:</p> <p>TEMATY / TOPICS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The Geography of the British Isles 2. The United Kingdom 3. The History of England 4. Education in England 5. English Games 6. English Scientists 7. English Writers 8. English Filmmakers 9. English Bands and Musicians 10. The English Car Industry 11. London 12. Greenwich 13. English Landmarks 14. English Castles 15. English Myths and Legends. <p>Książka Let's Visit England lub równoważna</p>		1	1
53	Pomoc dydaktyczna	<p>Zestaw materiałów do kopiowania, zawierający ćwiczenia, które w jasny i przystępny sposób prezentują różne aspekty geografii, historii, kultury oraz życia codziennego Irlandii. Poszczególne rozdziały poświęcone są następującym tematom: The Geography of Ireland, Animals and Plants of Ireland, The Republic of Ireland, Northern Ireland, People of Ireland, The Symbols of Ireland, Dublin, History of Ireland, Writers and Poets, Irish Games, Irish Food and Drinks, Irish Legends and Heroes, Irish Music and Dance, Irish Holidays and Celebrations, Languages in Ireland. W podręczniku znajduje się 15 lekcji o modularnej budowie, które łatwo dostosować do potrzeb uczniów, a także do czasu trwania zajęć (45 min., 60 min., lub 90 min. Jedna lekcja obejmuje 4 strony formatu A4 i składa się z 10 ćwiczeń. Książka Let's Visit Ireland lub równoważna.</p>		1	1
54	Pomoc dydaktyczna	<p>W publikacji znajduje się 15 lekcji (do kopiowania), które w jasny i przystępny sposób prezentują różne aspekty geografii, historii, kultury i życia codziennego Szkocji. Ćwiczenia zawarte w podręczniku uwzględniają sprawności czytania, słuchania, mówienia oraz pisania. Każda jednostka zawiera również ćwiczenia leksykalne, w tym na słowotwórstwo i kolokacje.</p> <p>Tematy: Scotland – Facts and Figures Animals and Plants of Scotland The Symbols of Scotland Scottish Legends History of Scotland The 2014 Referendum Scots outside Scotland Scottish Writers and Poets Scottish Sports Edinburgh The Dark Side of Edinburgh How the Scots Invented the Modern World Those Amazing Scots Scottish Food and Drink Scotland on the Big Screen. Książka Let's Visit Scotland lub równoważna.</p>		1	1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

55	Pomoc dydaktyczna	Zestaw materiałów do kopiowania. Książka składa się z 15 rozdziałów, poświęconych geografii Stanów Zjednoczonych, symbolom narodowym, amerykańskim prezydentom, pisarzom i poetom, wynalazcom i ikonom amerykańskiej kultury. Znajdują się tu również zadania związane ze sportem, jedzeniem, muzyką, przemysłem motoryzacyjnym czy telewizją. Tematy: The Geography of the United States, Animals and Plants, The Symbols of the United States, The American People, History of the United States, America's Writers and Poets, American Sports, New York City, American Presidents, American Inventions, Cultural Icons, American Food, The Music of America, The American Automobile Industry, The TV Culture of America. Każda lekcja obejmuje 4 strony i składa się z 10 ćwiczeń. Książka Let's Visit the United States lub równoważna		1		1
56	Pomoc dydaktyczna	Publikacja składa się z płyty DVD i książki. Płyta zawiera 12 krótkich filmów, których bohaterami są dzieci mieszkające w Londynie. Sytuacje przedstawione w filmach dotyczą ich życia szkolnego, rodzinnego i sposobów spędzania wolnego czasu. Bohaterem filmów jest także – widziany oczami dzieci – Londyn. Materiał audiowizualny ułatwia zrozumienie i zapamiętanie słów, zwrotów, zdań oraz ich poprawne użycie w rzeczywistych sytuacjach. Materiały zawarte w książce to ćwiczenia do kopiowania związane z obejrzanym filmem (m.in. karty pracy, łamigłówki, mini projekty), plany lekcyjne, przydatne informacje dotyczące kontekstu kulturowego, klucz do ćwiczeń i transkrypcja nagrań. Książka Live from London lub równoważna		1		1
57	Pomoc dydaktyczna	Szeroki wybór tekstów do czytania, ćwiczeń i gier dotyczących zwiedzania, podróżowania, sportu, zakupów, muzeów, galerii i oczywiście samych londyńczyków. Każde zadanie pozwala na ćwiczenie odpowiedniego słownictwa i struktur gramatycznych. Książka zawiera sugestie do dyskusji oraz follow-up activities. Inne z poruszanych obszarów: Hamley's Toy Shop, Cockney Rhyming Slang czy London Football Clubs. Niektóre dotyczą historii miasta: Buckingham Palace, Big Ben i Tower of London. Do książki dołączono mapę wraz z pomysłami na wykorzystanie jej w klasie. Książka London lub równoważna		1		1
58	Pomoc dydaktyczna	Książka opisująca kulturę i tradycje Stanów Zjednoczonych. Książka American Life lub równoważna		6		6
59	Pomoc dydaktyczna	Książka w języku angielskim. Klasyka literatury. Książka Christmas Carol lub równoważna o tej samej tematyce.		6		6
60	Pomoc dydaktyczna	Książka w języku angielskim. Klasyka literatury. Książka Three Short Stories of Sherlock Holmes lub równoważna o tej samej tematyce.		6		6
61	Pomoc dydaktyczna	Książka zawierająca dużo ciekawostek o Londynie, jego historii od czasów rzymskich, o ludziach, sklepach, muzeach i pałacach. Książka London lub równoważna		6		6
62	Gra językowa	Dynamiczna gra rozwijająca słownictwo w zakresie produktów żywnościowych Zabawa polega na dopasowaniu karty z monetami do ceny dania. Gra Money Match Cafe lub równoważna.		2		2

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

63	Gra językowa	Zestaw dwustronnych kart, które wprowadzają angielski alfabet i pierwsze wyrazy oraz rozwijają umiejętność rozpoznawania liter i czytania. Gra z kartonową planszą z alfabetem. Gra Alphabet Flashcards lub równoważna.	2	2
64	Gra językowa	Uniwersalna gra w dwóch wersjach rozwijająca umiejętność rozpoznawania liczb i posługiwania się zegarem, do wykorzystania w codziennej zabawie i podczas lekcji języka angielskiego. Gra Która godzina Pani Wilku? Lub równoważna.	2	2
65	Gra językowa	Dynamiczna zabawa typu lotto znakomicie oswajająca z nauką odczytywania godzin na zegarze. Rozmiar pudełka: 14,2x 20,3x 4,2 cm. Gra Tell the time lub równoważna.	3	3
66	Gra językowa	Gra edukacyjna mająca na celu naukę słownictwa związanego z jedzeniem. Łącznie 62 słówka i 8 wózków na zakupy. Gra Zestaw: shopping list lub równoważna	3	3
67	Gra językowa	Gra edukacyjna pozwalająca utrwalić proste zwroty i słownictwo. Podczas gry wykorzystywana jest plansza i zestaw zadań do wykonania. Gra What a Performance lub równoważna.	1	1
68	Gra językowa	Dynamiczna gra rozwijająca słownictwo w zakresie codziennych zakupów, oswajająca z liczeniem pieniędzy i wydawaniem reszty. Do gry załączona angielska waluta. Rozmiar pudełka: 25,5 x 22,1 x 4,4 cm. Gra Pop to the Shop lub równoważna.	2	2
69	Gra językowa	Gra edukacyjna utrwalająca poznane piosenki oraz nazwy zwierząt żyjących na farmie. Gra typu lotto. Gra Old MacDonald Lotto lub równoważna.	2	2
70	Gra językowa	Gra edukacyjna wzbogacająca słownictwo związane z nazwami ubrań. Rozmiar pudełka: 14,2x 20,3x 4,2 cm. Gra Pick and Mix People lub równoważna.	3	3
71	Gra językowa	Gra edukacyjna ucząca komunikowania się w sytuacjach życia codziennego. Gra w trzech wariantach uczy podstawowych elementów gry: brania udziału, czekania na swoją kolej, strategii, zapamiętywania, logicznego myślenia. Gra Post Box Game lub równoważna.	2	2
72	Gra językowa	Puzzle edukacyjne uczące słów przeciwstawnych. Kolorowe i bardzo trwałe 2-elementowe puzzle. Rozmiar elementu: 13,5x7 cm Ilość elementów: 24 Gra Farm Opposites lub równoważna.	3	3
73	Gra językowa	Puzzle edukacyjna uczące nazw zawodów w języku angielskim. Kolekcja 2 i 3-elementowych puzzli przedstawiających ludzi wykonujących różne zawody. Zabawa rozwijająca koordynację wzrokowo-manualną, zręczność i kreatywność. Gra What do I do? Lub równoważna.	2	2



Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

74	Gra językowa	Gra pamięciowa do nauki słownictwa związanego z ubraniami. Zawartość pudełka: 72 kartoniki o wym. 4,1 x 4,1 cm, z 36 angielskimi słowami, instrukcja z listą słów i innymi propozycjami zabaw. Gra Memory game- Clothes lub równoważna.		2		2
75	Gra językowa	Gra pamięciowa do nauki słownictwa związanego z domem. Zawartość pudełka: 72 kartoniki o wym. 4,1 x 4,1 cm, z 36 angielskimi słowami, instrukcja z listą słów i innymi propozycjami zabaw. Gra Memory game - House lub równoważna		2		2
76	Gra językowa	Gra pamięciowa do nauki słownictwa związanego z miastem. Zawartość pudełka: 72 kartoniki o wym. 4,1 x 4,1 cm, z 36 angielskimi słowami, instrukcja z listą słów i innymi propozycjami zabaw. Gra Memory game - Town lub równoważna		2		2
77	Gra językowa	Gra pamięciowa do nauki słownictwa związanego ze zwierzętami. Zawartość pudełka: 72 kartoniki o wym. 4,1 x 4,1 cm, z 36 angielskimi słowami, instrukcja z listą słów i innymi propozycjami zabaw. Gra Memory game - Animals lub równoważna		2		2
78	Gra językowa	Gra pamięciowa do nauki słownictwa związanego z podróżowaniem. Zawartość pudełka: 72 kartoniki o wym. 4,1 x 4,1 cm, z 36 angielskimi słowami, instrukcja z listą słów i innymi propozycjami zabaw. Gra Memory game - travel lub równoważna		2		2
79	Gra językowa	Gra pamięciowa do nauki słownictwa związanego z naturą. Zawartość pudełka: 72 kartoniki o wym. 4,1 x 4,1 cm, z 36 angielskimi słowami, instrukcja z listą słów i innymi propozycjami zabaw. Gra Memory game - Nature lub równoważna		2		2
80	Gra językowa	Gra pamięciowa do nauki słownictwa związanego z zakupami. Zawartość pudełka: 72 kartoniki o wym. 4,1 x 4,1 cm, z 36 angielskimi słowami, instrukcja z listą słów i innymi propozycjami zabaw. Gra językowa Memory game - supermarket lub równoważna		2		2

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

81	Pomoc dydaktyczna	<p>Pomoc dydaktyczna do odczytywania czasu na zegarze cyfrowym i analogowym. Zestaw daje także okazję do rozwijania umiejętności mówienia w języku angielskim. W skład zestawu wchodzi:</p> <p>3 kostki do gry – dwie z godzinami i jedna z minutami (zapis cyfrowy),</p> <p>24 dwustronne karty w formie puzzli z analogowymi i cyfrowymi tarczami zegarów. Karty pomogą dzieciom zrozumieć relację między zapisem cyfrowym i analogowym,</p> <p>12 dwustronnych kart z rysunkami przedstawiającymi zegar oraz codzienne, rutynowe czynności. Na zegarze można narysować wskazówki, tak aby dana czynność odbywała się w określonym czasie (np. śniadanie – godzina 7:15),</p> <p>Plastikowy zegar ze wskazówkami, które należy ustawiać ręcznie (długość wskazówki – 13 cm). Cyfry oznaczające godziny i minuty są – dla ułatwienia – w różnych kolorach korespondujących z kolorami wskazówek,</p> <p>Zmywalna karta z tarczą zegara, na którym można narysować wskazówki,</p> <p>Przewodnik dla nauczyciela. Zestaw Time Activity Set lub równoważny.</p>		3		3
82	Pomoc dydaktyczna	<p>Słownik obrazkowy dla dzieci. Poziom: początkujący - podstawowy (A1). Obrazkowy słownik dla najmłodszych, do którego dzieci chętnie zaglądają w szkole i w domu. 1500 zilustrowanych słów. Trudniejsze hasła przedstawione w pełnych zdaniach. Zabawne ćwiczenia utrwalające słownictwo. Słownik Longman Picture Dictionary lub równoważny.</p>		6		6
83	Pomoc dydaktyczna	<p>Drewniane kostki z literkami do nauki słownictwa. W zestawie około 300 kosteczek bardzo precyzyjnie wykonanych, z których np. możemy stworzyć naszyjnik, bransoletkę na rękę, czy wisiołek do kluczy. Zawartość:</p> <p>300 kostek z literkami</p> <p>sznurek do nawlekania</p> <p>wymiary kostki 7x7x7 mm</p> <p>średnica otworu 2 mm</p>		6		6
84	Program multimedialny	<p>Program multimedialny przygotowany z myślą o dzieciach w wieku 6–10 lat. Pomaga im nauczyć się najważniejszych słówek i zwrotów angielskich. Kurs składa się z dwóch poziomów zaawansowania obejmujących słownictwo podstawowe i najczęściej używane (m.in. Rodzina, W domu, W szkole, Zabawki, Zwierzęta) oraz bardziej zaawansowane (m.in. Zawody, Czas, Sport, Pogoda, Hobby). Główne cechy programu:</p> <p>system rozpoznawania mowy</p> <p>450 angielskich słówek</p> <p>210 interaktywnych ćwiczeń</p> <p>prawie 400 kolorowanek</p> <p>kilkanaście multimedialnych testów</p> <p>Program EuroPlus + Angielski dla Dzieci - Nicole and Tommy lub równoważny</p>		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

85	Pomoc dydaktyczna	<p>Pomoc edukacyjna przeznaczona dla dzieci, przydatna w nauczaniu zintegrowanym. Z jej pomocą można uczyć angielskich nazw liczb oraz wykonywania podstawowych działań matematycznych. Gra rozwija także umiejętność logicznego myślenia i rozwiązywania problemów, a nauka przybiera formę zabawy ruchowej, tak potrzebnej na wczesnym etapie nauczania.</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> winyłową matę o wymiarach 120 cm x 120 cm; 2 dmuchane kostki do gry z cyframi od 1 do 6 (długość boku: 12 cm); 54 ramki, które można wykorzystać do oznaczania liczb (np. parzystych lub nieparzystych); Teacher's Guide z propozycjami gier. <p>Zestaw można wykorzystać w pracy indywidualnej z dzieckiem i na zajęciach w małych lub dużych grupach. Zestaw Hip Hoppin' Hundred Mat lub równoważny</p>		1		1
86	Pomoc dydaktyczna	<p>Pomoc dydaktyczna służąca do poznawania słownictwa i nauki słowotwórstwa. Zestaw zawiera 108 dwustronnych kostek domino oraz pojemnik. Kostki są podzielone na trzy oznaczone kolorami grupy:</p> <ul style="list-style-type: none"> Prefiksy (kolor zielony) Podstawy słowotwórcze (kolor żółty) Sufiksy (kolor niebieski). <p>Wymiary kostki: 2 cm x 4,5 cm. Wymiary opakowania: 10 cm (średnica) x 18 cm (wysokość) Gra World Building Dominoes lub równoważna.</p>		6		6
87	Pomoc dydaktyczna	<p>Zestaw brytyjskich zabawkowych monet i banknotów. Może służyć do zapoznania dzieci z nominałami brytyjskiej waluty, rozwijania umiejętności matematycznych (dodawania, odejmowania itd.) oraz umiejętności komunikacyjnych - przydatnych np. w sklepie lub banku. Polecamy do zabaw typu odgrywanie ról. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> po 10 plastikowych monet z każdego nominału po 4 banknoty z każdego nominału. <p>Zestaw Coin & Note Play Money Pack lub równoważny</p>		2		2
88	Program multimedialny	<p>Program multimedialny (poziom podstawowy A1-A2, średni B1 i zaawansowany B2-C1) zawiera dwa kursy multimedialne. do nauki gramatyki angielskiej. Zawiera także praktyczne komentarze i prawie 4700 ćwiczeń gramatycznych. Program Gramatka. No problem! Angielski Mobilny Kurs gramatyki lub równoważny.</p>		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

89	Program multimedialny	Program multimedialny. Ćwiczy angielską gramatykę i czasowniki nieregularne z zestawem zadań od poziomu podstawowego (A1) do zaawansowanego (C1). Podręcznik do nauki gramatyki oraz angielskich czasowników nieregularnych, który zawiera ćwiczenia wraz z kluczem odpowiedzi. W podręczniku znajduje się 200 wybranych zadań, podzielonych na 10 działów gramatycznych oraz dział dedykowany czasownikom nieregularnym (ćwiczenia i tabele). W kursie multimedialnym znajduje się 3000 różnorodnych ćwiczeń obejmujących wszystkie ważne tematy gramatyczne oraz 460 ćwiczeń, które pomogą skutecznie utrwalić czasowniki nieregularne. Program Gramatyka w ćwiczeniach. Angielski Zbiór ćwiczeń i czasowniki nieregularne lub równoważny.		1		1
90	Program multimedialny	Program multimedialny do nauki idiomów i czasowników złożonych. Poziom średni B1-B2, zaawansowany C1. Podręcznik do nauki idiomów i czasowników złożonych wraz z definicjami, polskimi tłumaczeniami i przykładami użycia. Treść książki uzupełniają dwa kursy multimedialne, do nauki łącznie 3800 wyrażań. Dodatkowo wsparcie podczas nauki otrzymasz dzięki nagraniom MP3, przeznaczonym do osłuchiwania się z wyrażeniami oraz ich wymową, np. podczas jazdy samochodem lub w trakcie różnych form aktywności fizycznej. Program Idiomy i czasowniki złożone. Angielski Online, offline, kiedy chcesz lub równoważny		1		1
91	Program multimedialny	Program multimedialny do ćwiczenia umiejętności komunikacji w języku obcym. Zawartość: książka (216 stron), której klarowny układ pomaga szybko wyszukać wyrażenia potrzebne do swobodnej komunikacji spośród 3000 dostępnych. Zawiera praktyczny słowniczek angielsko-polski i polsko-angielski (ponad 2 600 haseł) kurs multimedialny do używania na komputerze, tablecie lub smartfonie, organizujący naukę słownictwa audiokurs do słuchania i ćwiczenia właściwej wymowy – 18 godzin nagrań MP3, które można odsłuchiwać przy pomocy dowolnych odtwarzaczy czytających ten format zapisu dźwięku. Program multimedialny Rozmówki angielskie Niezbędnik w podróży lub równoważny.		1		1
92	Program multimedialny	Program multimedialny do nauki języka angielskiego dla dzieci. Program umożliwia naukę języka angielskiego od podstaw i przygotowanie do egzaminu Cambridge English: YLE na poziomach Starters, Movers i Flyers. Program Young Learners 1+2+3: Wszystkie poziomy Kurs języka angielskiego dla dzieci w wieku 7-12 lat lub równoważny		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

93	Gra językowa	<p>Dynamiczna gra językowa rozwijająca znajomość słownictwa, ucząca szybkiego reagowania i sprawnego kojarzenia faktów. Zestaw zawiera:</p> <p>planszę do gry (35 cm x 35 cm)</p> <p>100 kart z kategoriami tematycznymi (np. Something used to build a house, Something you wear, Vegatable, Fruit itp.)</p> <p>elektroniczny timer z możliwością różnego ustawienia czasu - 30s, 20s i 10s (wymaga 2 baterii AAA, nie są zawarte w zestawie)</p> <p>instrukcję gry. Gra After Words lub równoważna</p>		1		1
94	Gra językowa	<p>Prosta gra planszowa, które ma pomóc dzieciom w rozpoznawaniu i nazywaniu kolorów oraz figur geometrycznych, a także w liczeniu do dziesięciu.</p> <p>Zestaw zawiera:planszę do gry (43 cm x 43 cm)</p> <p>4 pionki</p> <p>dwustronną ruletkę</p> <p>Teacher's Guide» z opisem gier. Gra All Around The Playground Shapes, Colours and Counting Game lub równoważna</p>		1		1
95	Pomoc dydaktyczne	<p>Zestaw 12 dzwonek-przycisków, który pozwoli zamienić niemal każde wykonywane na lekcji ćwiczenie w interaktywną grę. Pomaga ożywić zajęcia i zwiększyć zaangażowanie uczniów. Idealnie sprawdza się przy testach i kwizach - uczeń, który pierwszy może podać odpowiedź, naciska dzwonek.</p> <p>Zestaw obejmuje:</p> <p>12 dzwonek-przycisków – po trzy w kolorach: niebieskim, pomarańczowym, zielonym i różowym. Każdy kolor ma przypisany inny dźwięk: trąbka, gong, dzwonek do drzwi, sprężyna. Każdy dzwonek wymaga dwóch baterii AAA (zawarte w zestawie).</p> <p>Średnica dzwonka: 9 cm. Pomocy dydaktyczna Answer Buzzers lub równoważna</p>		1		1
96	Gra językowa	<p>Gra rozwijająca znajomość ortografii, interpunkcji i gramatyki angielskiej. Zadaniem graczy jest przygotowanie poprawnych językowo nagłówków gazety.</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <p>planszę do gry</p> <p>100 kart do gry. Karty zostały podzielone na oznaczone kolorami kategorie: Local News, Sport Dept., Entertainment News, Business Beat, Weather Central. Na jednej stronie karty znajduje się pytanie i 3 możliwe odpowiedzi, z których należy wybrać jedną. Prawidłowa odpowiedź pełni rolę nagłówka w gazecie. Przykładowe pytania to: Which sentence is spelt correctly?, Which sentence uses the correct verb tense?, Which sentence has the correct punctuation? Na drugiej stronie karty podano prawidłową odpowiedź wraz z uzasadnieniem.</p> <p>6 tekturowych figurek pełniących rolę pionków do gry</p> <p>kostkę do gry</p> <p>instrukcję. Gra Breaking News! Spelling, Punctuation & Grammar Game lub równoważna.</p>		1		1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

97	Pomoc dydaktyczna	Zestaw klocków, które pomogą zachęcić uczniów do wypowiedziania się w języku angielskim. Zestaw zawiera sześć wykonanych z pianki kolorowych klocków, o boku równym 4 cm. Na każdej ścianie znajduje się inne pytanie, np. "Who is the bravest person you know?", "What foods do you like?", „What do you like to do in cold weather?" itp. Zestaw Conversation Cubes lub równoważny	2	2
98	Pomoc dydaktyczna	Gra edukacyjna dla dzieci, łącząca zabawę ruchową z poznawaniem nazw kolorów, kształtów, zwierząt i liczb oraz zwrotów związanych ze wskazywaniem kierunku. W zestawie znajduje się: Winyłowa mata o wymiarach 250 cm x 75 cm. Mata przedstawia rzekę. Na skałach i pływających kłodach umieszczono figury geometryczne w różnych kolorach oraz liczby (od 1 do 10). Dwie duże, dmuchane kostki do gry. Na jednej znajdują się kształy, na drugiej - kolory. 40 tekturowych kart z wizerunkami zwierząt (po 10 z wizerunkiem jednego zwierzęcia). Teacher's Guide. Gra Crocodile Hop: A colour, shape & number floor game lub równoważna	1	1
99	Pomoc dydaktyczna	Zestaw zawiera dwie kostki z nazwami stanów emocjonalnych oraz dwie kostki z fotografiami osób przeżywających różne emocje. Mogą na przykład posłużyć do nauki przymiotników określających emocje (np. jealous, shocked, angry itp.), do opisu stanu emocjonalnego postaci przedstawionej na ilustracji (She/he looks as if...), a także do ćwiczeń konwersacyjnych na temat przeżywanych emocji (What makes you angry/happy?; How to deal with guilt/jealousy? itp.). Wymiary kostki: 4 cm x 4 cm x 4 cm. Kostki Emotion Cubes lub równoważne	3	3
100	Pomoc dydaktyczna	Pomoc edukacyjna przydatna w nauce podawania czasu. Zestaw zawiera: magnetyczne wskazówki (długość wskazówki minutowej wynosi 28 cm) magnetyczne liczby (od 1 do 12) Teacher's Guide z propozycjami ćwiczeń. Zestaw Magnetic Time Activity Set lub równoważny	1	1
101	Gra językowa	Gra, dzięki której dzieci nie tylko nauczą się rozpoznawać brytyjskie monety, ale także naberą inne przydatne umiejętności – np. płacenia w sklepie czy liczenia pieniędzy. Zestaw zawiera: Plastikowe monety – po 10 o następujących wartościach: ?1, 50p, 20p, 10p, 5p, 2p, 1p; 50 dwustronnych tekturowych kart (na jednej stronie znajduje się rysunek monety, a na drugiej – ilustracja produktu oraz jego cena); zobacz karty» Ruletkę; Pudełko-skarbonkę (wysokość: 15 cm, średnica: 9 cm); Instrukcję z propozycjami gier Gra Little Bankier lub równoważna	1	1

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

102	Pomoc dydaktyczna	<p>Urządzenie, które pozwoli nauczyć dzieci kontrolowania czasu na egzaminach i testach oraz podczas wykonywania zadań z określonym limitem czasowym. Urządzenie można zaprogramować w następujący sposób:</p> <ul style="list-style-type: none"> sygnalizacja świetlna (w trzech kolorach) sygnalizacja dźwiękowa (6 rodzajów komunikatów) całkowity czas trwania zadania czas, który pozostał do końca zadania (np. sygnał zielony włącza się, gdy do końca zadania pozostało 10 minut, żółty - 5 minut, czerwony - 1 minuta). Długość trwania poszczególnych etapów można zaprogramować samodzielnie lub skorzystać z opcji programowania automatycznego. . <p>Urządzenie jest wyposażone w elektroniczny wyświetlacz czasu. Wymaga 4 baterii AAA (nie są zawarte w zestawie). Wysokość urządzenia: 22,00 cm; średnica: 8,5 cm. Urządzenie Time Tracker 2.0 lub równoważne.</p>			1		1
103	Pomoc dydaktyczna	<p>Mapa ścienna przedstawiająca Wielką Brytanię i fakty jej dotyczące. Rozmiar: 120 cm x 160 cm</p> <ul style="list-style-type: none"> *plansza dwustronna *laminowana *oprawiona w drewniane wałki z zawieszką *w języku angielskim 			1		1
104	Class Clock - nauka czasu zegarowego i daty- język angielski	<p>Gra językowa służąca do nauki czasu zegarowego i daty w języku angielskim. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -kartonowe elementy struktury zegara z kalendarzem oraz metalowe łączniki, -26 kartonowych plakietek z nazwami dni tygodnia, numerami dni miesiąca i nazwami miesięcy, -instrukcję dotyczącą montażu zegara, -instrukcję metodyczną w języku angielskim opisującą 4 przykładowe warianty wykorzystania zegara w pracy z dziećmi w warunkach szkolnych oraz domowych. <p>Format 29,7x42 cm</p>				2	2

3. Termin realizacji: max 4 tygodnie od podpisania umowy jednak nie później niż do 10 grudnia 2019r.

4. Warunki płatności

Wynagrodzenie za zrealizowanie przedmiotu umowy zostanie zapłacone Wykonawcy na podstawie faktury VAT wystawionej po bezusterkowym odbiorze przedmiotu umowy, w terminie do 21 dni od jej otrzymania przez Zamawiającego.

5. Opis sposobu obliczania ceny

Cenę oferty należy podać w formie ryczałtu. Wykonawca powinien podać cenę ryczałtową brutto za przedmiotu zamówienia.

6. Opis kryteriów, którymi Zamawiający będzie się kierował przy wyborze oferty, wraz z podaniem znaczenia tych kryteriów i sposobu oceny ofert

6.1. Przy wyborze oferty najkorzystniejszej, Zamawiający będzie kierował się następującymi kryteriami:

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

- cena ofertowa danej Części zamówienia (C) – 100 %

Przy obliczaniu punktów, Zamawiający zastosuje zaokrąglenie do dwóch miejsc po przecinku według zasady, że trzecia cyfra po przecinku od 5 w górę powoduje zaokrąglenie drugiej cyfry po przecinku w górę o 1. Jeśli trzecia cyfra po przecinku jest mniejsza niż 5, to druga cyfra po przecinku nie ulega zmianie.

6.2. Sposób obliczenia punktów dla kryterium 100% „cena” – (C)”

$C_n/C_b \times 100 = \text{ilość punktów}$

gdzie:

C_n – najniższa cena spośród ofert nie odrzuconych

C_b – cena oferty badanej (rozpatrywanej)

100 – wskaźnik stały

Jeżeli nie można wybrać najkorzystniejszej oferty z uwagi na to, że zostały złożone oferty o takiej samej cenie, Zamawiający wezwie Wykonawców, którzy złożyli te oferty, do złożenia w terminie określonym przez Zamawiającego ofert dodatkowych.

7. Kontakt z Zamawiającym:

W zakresie merytorycznym: Aneta Fiskies, tel. 502 735 495

W zakresie procedury zamówienia: Elżbieta Zemska, tel. 502 735 268.

8. Sposób przygotowania oferty, miejsce oraz termin składania ofert

8.1. Każdy Wykonawca może złożyć tylko jedną ofertę. **Na ofertę składa się: Formularz ofertowy (Załącznik nr 1) oraz Formularz cenowy (Załącznik nr 1a).**

8.2. Ofertę należy przesłać za pośrednictwem poczty elektronicznej (e-mail: zamowienia.publiczne@czernica.pl) lub złożyć w wersji papierowej w zamkniętej kopercie w Urzędzie Gminy Czernica (ul. Kolejowa 3, 55-003 Czernica, Kancelaria ogólna, pokój nr 1).

8.3. **Termin składania ofert: do 8.11.2019 r. do godz. 10:00.**

8.4. Otwarcie ofert nie ma charakteru publicznego.

9. Wymagania dotyczące zabezpieczenia należytego wykonania umowy

Zamawiający zażąda od Wykonawcy przed zawarciem umowy o udzielenie zamówienia wniesienia zabezpieczenia należytego wykonania umowy w wysokości 10% ceny całkowitej brutto podanej w ofercie. Zabezpieczenie służy pokryciu roszczeń z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania umowy.

Zabezpieczenie może być wnoszone według wyboru Wykonawcy w jednej lub w kilku następujących formach:

1) pieniądzu;

2) poręczeniach bankowych lub poręczeniach spółdzielczej kasy oszczędnościowo-kredytowej, z tym że zobowiązanie kasy jest zawsze zobowiązaniem pieniężnym;

3) gwarancjach bankowych;

4) gwarancjach ubezpieczeniowych;

5) poręczeniach udzielanych przez podmioty, o których mowa w art. 6b ust. 5 pkt 2 ustawy z dnia 9 listopada 2000 r. o utworzeniu Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości.

Zabezpieczenie wnoszone w pieniądzu Wykonawca wpłaci przelewem na rachunek bankowy Zamawiającego: **Getin Noble Bank S.A. nr konta 55 1560 0013 2000 6752 5000 0009**

Jeżeli zabezpieczenie wniesiono w pieniądzu, Zamawiający przechowuje je na oprocentowanym rachunku bankowym. Zamawiający zwraca zabezpieczenie wniesione w pieniądzu z odsetkami wynikającymi z umowy rachunku bankowego, na którym było ono przechowywane, pomniejszone o koszt prowadzenia tego ra-

Realizacja w ramach Osi Priorytetowej 10. Edukacja Działania 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, Poddziałania 10.2.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – ZIT Wrocławskiego Obszaru Funkcjonalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego na lata 2014-2020 współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

chunku oraz prowizji bank owej za przelew pieniędzy na rachunek bankowy Wykonawcy. Zamawiający zwróci 70% kwoty zabezpieczenia w terminie 30 dni od dnia wykonania zamówienia i uznania przez Zamawiającego za należycie wykonane. Pozostałe 30% wartości zabezpieczenia zostanie pozostawione na zabezpieczenie roszczeń z tytułu rękojmi za wady i zostanie zwrócone na wniosek Wykonawcy nie później niż w 15 dniu po upływie okresu rękojmi za wady, w przypadku braku roszczeń ze strony Zamawiającego.

10. Informacje o formalnościach, jakie zostaną dopełnione po wyborze najkorzystniejszej oferty

10.1. Po wyborze najkorzystniejszej oferty Zamawiający zawiadomi Wykonawców, którzy złożyli oferty, o wyborze najkorzystniejszej oferty.

10.2. Z Wykonawcą, który złoży najkorzystniejszą ofertę zostanie zawarta umowa, której wzór stanowi załącznik do niniejszego zapytania ofertowego.

10.3. Zamawiający poinformuje Wykonawcę, którego oferta zostanie wybrana jako najkorzystniejsza o miejscu i terminie podpisania umowy.

11. Załączniki do zapytania ofertowego:

Załącznik nr 1 – Formularz ofertowy,

Załącznik nr 1a – Formularz cenowy,

Załącznik nr 2 – Wzór umowy.

Na oryginale podpisał:

Wójt Gminy Czernica

Włodzimierz Chlebosz