

Wymagania edukacyjne z przedmiotu:
SYMULACYJNA FIRMA HANDLOWA
Klasa III Technik handlowiec.

Dopuszczający (2)

Uczeń:

- Definiuje podstawowe pojęcia (towar, asortyment) i wymienia rodzaje norm.
- Rozpoznaje symbol PKWiU i potrafi wskazać go w gotowej dokumentacji.
- Wymienia podstawowe części pisma handlowego (miejscowość, data, adresaci). Rozróżnia zapytanie ofertowe od oferty.
- Rozpoznaje podstawowe dokumenty handlowe (zamówienie, reklamacja).
- Potrafi uruchomić program Subiekt, założyć nowy podmiot i wprowadzić podstawowe dane własnej firmy.

Dostateczny (3)

Uczeń :

- Wyjaśnia zalety normalizacji i klasyfikuje asortyment na proste grupy.
- Samodzielnie odczytuje symbole PKWiU dla typowych towarów.
- Poprawnie rozmieszcza elementy strukturalne pisma (układ graficzny). Formułuje proste zdania w zapytaniu ofertowym i zamówieniu.
- Sporządza proste dokumenty handlowe w formie tabeli z wykorzystaniem komputera.
- Samodzielnie wprowadza dane kontrahentów do programu Subiekt i konfiguruje podstawowe parametry programu.

Dobry (4)

Uczeń:

- Dobiera odpowiednie normy do konkretnych grup towarowych i analizuje ocenę zgodności.
- Samodzielnie redaguje pełną treść oferty handlowej, zapytania i odpowiedzi na reklamację, zachowując zasady poprawnej polszczyzny i etykiety biznesowej.
- Samodzielnie formatuje pisma handlowe w edytorze tekstu, dbając o estetykę i profesjonalny układ.
- Sprawnie obsługuje moduł "Kontrahenci" w programie Subiekt, przypisuje im odpowiednie kategorie i warunki płatności.

Bardzo dobry (5)

Uczeń:

- Przeprowadza pełną procedurę nawiązywania stosunków handlowych (od zapytania po realizację dostawy i ewentualną reklamację).
- Redaguje pisma handlowe o wysokim stopniu perswazji i profesjonalizmu, stosując specjalistyczną terminologię.
- Kompleksowo konfiguruje program Subiekt pod konkretny profil działalności symulacyjnej firmy.
- Rozwiązuje złożone zadania egzaminacyjne bezbłędnie i w czasie krótszym niż przewidziany.

Celujący (6)

- Spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, a ponadto wykazuje się dużą samodzielnością i inicjatywą.
- Pełni rolę lidera w symulacyjnej firmie, wspierając innych uczniów w obsłudze programu Subiekt.
- Wdraża własne, innowacyjne wzory dokumentacji lub pism handlowych, które wykraczają poza standardowy program nauczania.