

Wymagania programowe dla **TECHNIK ŻYWIENIA I USŁUG GASTRONOMICZNYCH**, przedmioty zawodowe.

Dział programowy	Tematy jednostek metodycznych	Liczba godz.	Wymagania programowe		Uwagi o realizacji
			Podstawowe Uczeń potrafi:	Ponadpodstawowe Uczeń potrafi:	
I. Stosowanie wiedzy informatycznej w gastronomii	1. Wyszukiwanie i gromadzenie informacji	8	<ul style="list-style-type: none"> - podejmować strategie przeszukiwania zasobów internetowych - korzystać z zasobów Internetu dla potrzeb zawodowych - zastosować wyszukiwane informacje dla celów zawodowych, np. receptury, techniki kulinarne, nowe urządzenia 	<ul style="list-style-type: none"> - wyszukiwać informacje i aplikacje w Internecie - selekcjonować informacje i grupować informacje w sposób skatalogowany tematycznie 	Klasa IV
II. Algorytmika – rozwiązywanie problemów, procesy przetwarzania informacji	1. Środowisko programowania	8	<ul style="list-style-type: none"> - wykonać prezentację - zarządzać danymi i tworzyć przejrzyste raporty i analizy 	<ul style="list-style-type: none"> - omówić przedstawione rozwiązanie danego zagadnienia - korzystać z tekstów w języku obcym, również za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych 	Klasa IV
III. Programy dla gastronomii	1. Programy stosowane w gastronomii – wiadomości ogólne 2. Podstawowe funkcje systemu programów POSbistro X2System	12	<ul style="list-style-type: none"> - zastosować programy komputerowe do kalkulacji kosztów; - zastosować programy komputerowe do planowania usług; - wykorzystać programy komputerowe do obliczania wartości odżywczej produktów i potraw oraz planowania żywienia - obsługiwać zamówienia drogą elektroniczną - stosować różne formy płatności i rachunków 	<ul style="list-style-type: none"> - zaproponować rozwiązania techniczne, mające na celu poprawę wydajności i jakości pracy - kontrolować stany magazynowe za pomocą programu komputerowego - ustalić ceny potraw i napojów z wykorzystaniem programów komputerowych - stosować programy komputerowe do rozliczania wyżywienia (raporty sprzedaży bieżącej, archiwalnej itd.) 	Klasa IV
IV. Programy służące do obsługi gościa	1. Funkcje systemów: Gastro POS, SOGA	12	<ul style="list-style-type: none"> - identyfikować kelnera kodem lub kartą magnetyczną, - rejestrować czas pracy personelu, - wprowadzić system kasjersko-kelnerski 	<ul style="list-style-type: none"> - zakładać nowe rachunki na stoły, osoby lub grupy, - zmienić obsługę stołu, - połączyć lub rozdzielić rachunki, 	Klasa IV

			(kasjer bonuje za kelnera – z pełną kontrolą rozliczeń), - prowadzić sprzedaż wprost z grafiku	- wykonać graficzną prezentację lokalu	
V. Moduły aplikacyjne stosowane w gastronomii i hotelarstwie	1. Programy do rozliczeń w gastronomii i hotelach (do wyboru przez nauczyciela) Aplikacje – opracowywanie i prezentowanie informacji	12	- rozróżniać programy użytkowe stosowane w gastronomii i hotelarstwie - sporządzać rozliczenia zamówień gościa przy użyciu wybranych oprogramowań	- przygotować skompresowane dane do eksportu do innych aplikacji	Klasa IV
			- zorganizować pracę w grupie podczas realizacji projektu związanego z przygotowaniem prezentacji - rozróżniać programy komputerowe, wspomagające projektowanie;	- zaprojektować różne style prezentacji strony internetowej	Klasa IV
VI. Wykorzystywanie informacji pozyskanych z zasobów internetowych	1. Wyszukiwanie szkoleń i kursów umiejętności online. 2. Potencjalny rozwój oprogramowań w gastronomii	8	- zanalizować ofertę rynku oprogramowania komputerowego do podnoszenia i poszerzania kwalifikacji i umiejętności zawodowych - zidentyfikować etapy projektowania witryn i organizacji pracy w grupie	- przetestować strony internetowe w różnych przeglądarkach celem uzyskania wiedzy na temat szkoleń - przetestować strony internetowe w różnych przeglądarkach; - wykonać stronę internetową według projektu/scenopisu	Klasa IV

Ocena	Wymagania edukacyjne
Celujący	<p><u>Uczeń:</u></p> <p>Posiada wiedzę i umiejętności obejmujące całą podstawę programową z zakresu informatyki w gastronomii. Proponuje nowatorskie i twórcze podejście do zagadnienia. Prawidłowo interpretuje zdobyte wiadomości, planując rozwiązanie praktyczne. Samodzielnie analizuje materiały pozwalające na pełniejsze poznanie przedmiotu. Dokonuje syntezy posiadanej wiedzy. Biegłe posługuje się fachową terminologią zawodową. Umiejętnie wykorzystuje wiedzę z innych przedmiotów. Angażuje się biorąc udział w olimpiadach, konkursach. Osiąga sukcesy wewnątrz i pozaszkolne. Współpracuje z nauczycielem w tworzeniu pomocy dydaktycznych. Wykazuje szczególną aktywność na lekcjach.</p>
Bardzo dobry	<p><u>Uczeń:</u></p>

	<p>Opanował wiedzę, umiejętności i nawyki warunkujące należyte przygotowanie do zawodu. Potrafi prawidłowo argumentować i dowodzić swoich racji. Zna i rozumie fachowe wyrażenia z zakresu przedmiotu. Prawidłowo analizuje, wnioskuje i dostrzega związki między wiadomościami teoretycznymi a umiejętnościami praktycznymi. Trafnie wykorzystuje wiedzę teoretyczną w rozwiązywaniu zadań praktycznych. Samodzielnie rozwiązuje zadania problemowe. Przywiązuje dużą wagę do jakości i estetyki wykonywanych ćwiczeń. Jest aktywny na zajęciach.</p>
Dobry	<p><u>Uczeń:</u></p> <p>Opanował podstawową wiedzę z zakresu treści przedmiotowych i umiejętności przydatnych w informatyce w gastronomii. Nie prognozuje żadnych kłopotów w opanowaniu kolejnych treści nauczania. Jego wiedza jest odtwórcza. Prawidłowo rozumie sytuacje, zasady i metody omawiane na lekcjach. Potrafi prawidłowo przenieść procedury ćwiczeniowe na rzeczywiste podczas działań praktycznych. Rozwiązuje typowe problemy teoretyczne i praktyczne. Trafnie wyjaśnia poznawane wiadomości. Dostrzega błędy popełniane przy rozwiązywaniu określonych zadań. Posługuje się prawidłowym słownictwem zawodowym. Jest aktywny na zajęciach.</p>
Dostateczny	<p><u>Uczeń:</u></p> <p>Opanował podstawowe wiadomości i umiejętności pozwalające na zrozumienie większości zagadnień z przedmiotu i które są konieczne do dalszego kształcenia. Nie przywiązuje wagi do organizacji pracy, estetyki i staranności wykonywanych prac. Wypowiada się ogólnikowo, popełnia drobne błędy. Wykazuje elementarny stopień zrozumienia wiadomości. Potrafi rozróżnić i stosować pojęcia związane z treścią przedmiotu, jednak z trudnością dokonuje analizy postawionych mu problemów. Potrafi wykorzystać teorię w ćwiczeniach przy pomocy nauczyciela.</p>
Dopuszczający	<p><u>Uczeń:</u></p> <p>Opanował wiadomości w stopniu elementarnym. Ma braki w opanowaniu minimum programowego. Przy pomocy nauczyciela potrafi nazwać, wymienić pojęcia podstawowe. Umie powiedzieć lub pokazać, jak wykonać ćwiczenie. Z pomocą nauczyciela rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne o niewielkim stopniu trudności. Przedstawia wiadomości w sposób nieuporządkowany, nie potrafi zastosować terminologii zawodowej. Wie, jak ważną rolę odgrywają wiedza i umiejętności w pracy zawodowej. Rokuje nadzieję, że zrozumie zdobyte wiadomości.</p>

Niedostateczny	<p><u>Uczeń:</u></p> <p>Nie opanował podstawowych wiadomości związanych z przedmiotem koniecznych do dalszego kształcenia. Nie potrafi samodzielnie ani przy pomocy nauczyciela wykazać się wiedzą i umiejętnościami, nie potrafi rozwiązywać zadań o niewielkim stopniu trudności. Nie wykazuje zainteresowania przedmiotem. Nie jest w stanie wymienić, nazwać, zdefiniować podstawowych pojęć. Często opuszcza lekcje, nie odrabia prac domowych, jest niesystematyczny, nie wykazuje chęci uzupełnienia braków. Nie korzysta z zaproponowanych form pomocy.</p>
-----------------------	---