



2. svet – Emil správca

A, s. 17	záznam príkazov na paneli; priame riadenie	záznam krokov na paneli; riadenie robota šípkami hore, vpravo, dolu a vľavo; príkazy pre pohyb a nástroje na zmenu políčka; frekvenčná tabuľka príkazov
B, s. 18	záznamy s kôpkami príkazov	zhŕňanie opakujúceho sa príkazu na kôpku; obmedzenie dĺžky záznamu; čítanie a zapisovanie záznamov s kôpkami príkazov; práca s nástrojmi na zmenu políčka
po B, s. 19	čítanie záznamu; nástroje na zmenu políčka	čítanie a zapisovanie záznamov; vykonanie záznamu a zakreslenie výslednej cesty; uvažovanie o zmene políčka, ktorú spôsobí postupné použitie niekoľkých nástrojov
C, s. 21	čítanie a zápis do tabuľky podľa výsledku	riadenie Emila podľa daného výsledného obrázka; vytváranie a čítanie frekvenčnej tabuľky; porozumenie jednoduchej a zloženej podmienke
D	riešenie úloh s chýbajúcimi príkazmi	riadenie robota pomocou obmedzenej sady šípok; úlohy s čiastočným alebo žiadnym riešením; ďalšie nástroje
po D, s. 22	čítanie a vykonanie záznamu	uvažovanie o zázname príkazov, čítanie a vykonanie záznamu; určovanie cieľového stavu; určovanie začiatočného stavu
E, s. 23	programovanie riešenia pred vykonaním	plánovanie celého riešenia pred vykonaním, programovanie; plánovanie s obmedzenou dĺžkou programu, resp. s obmedzenou množinou príkazov
F, s. 24	programovanie s opakovaním dvojíc príkazov	uvažovanie o probléme s opakujúcou sa skupinou rovnakých situácií; vnímanie programu ako celku; plánovanie opakujúcich sa skupín príkazov
po F, s. 25	skúmanie programu s opakujúcimi sa dvojicami	skúmanie programu s opakujúcimi sa dvojicami príkazov; určovanie a zaznačovanie opakujúcich sa skupín príkazov
G, s. 26	vytváranie dvojkartičiek; kôpky dvojkartičiek	spájanie dvojíc príkazov do dvojkartičiek; vnímanie pravidelnosti v krokoch plánovaného postupu; riešenie problému pomocou opakujúcich sa dvojkartičiek
po G, s. 27	vykonanie programu s dvojkartičkami	čítanie, porozumenie a vykonanie programu s kôpkami príkazov a dvojkartičiek; riešenie problému pomocou daných dvojkartičiek;
H, s. 29	programy s trojkartičkami a štvorkartičkami	spájanie dlhších skupín príkazov do trojkartičiek alebo štvorkartičiek; riešenie problémov pomocou trojkartičiek a štvorkartičiek