Część 1
Lubię to! Podręcznik dla klasy czwartej szkoły podstawowej

1. Trzy, dwa, jeden… start! Nieco wieści z krainy komputerów
1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? (1 h)
1.2. Od abakusa… Krótko o historii komputera (1 h)
1.3. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz (1 h)
1.4. Systemowe operacje i szczotka. O systemach, programach i plikach (1 h)
Trenuj z Robikiem

2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w MS Paint 6.1
2.1. Możesz jeszcze więcej. Funkcje edytora grafiki MS Paint 6.1 (2 h)
2.2. Płatek śniegu. Wklejanie i obracanie elementów (2 h)
2.3. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów (2 h)
2.4. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach (2 h)
2.5. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst (2 h)
2.6. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu (2 h)
Trenuj z Robikiem

3. Żeglowanie po oceanie informacji. Poczta internetowa i sieciowe pogaduszki
3.1. W sieci. Wstęp do internetu (1 h)
3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie (2 h)
3.3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich (1 h)
3.4. Robik bez koperty i znaczka. Zakładanie konta poczty elektronicznej (1 h)
3.5. Robik zwiedza pocztę. Wysyłanie poczty i zasady właściwego zachowania w sieci (1 h)
3.6. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie (2 h)
Trenuj z Robikiem

4. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w MS Word 2010
4.1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word 2010 (1 h)
4.2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? (1 h)
4.3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu (2 h)
4.4. Nasze pasje. Piszemy i ilustrujemy (2 h)
Trenuj z Robikiem

Część 2
Lubię to! Podręcznik dla klasy piątej szkoły podstawowej

Bezpieczna pracownia (1 h)

1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w MS Word 2010
1.1. Wakacyjna przygoda. Powtórzenie wiadomości o programie MS Word zdobytych w klasie czwartej (2 h)
1.2. Kolejno odlicz. Style i numerowanie (1 h)
1.3. Komórki, do szeregu. Świat tabel (2 h)
1.4. Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji (2 h)
1.5. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów (2 h)
1.6. Przyrodnicze wędrówki. Praca nad projektem (2 h)
Trenuj z Robikiem

2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w MS PowerPoint 2010
2.1. Mocny punkt autora. Jak stworzyć najprostszą prezentację? (2 h)
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny (1 h)
2.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji (2 h)
2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji (1 h)
2.5. Krótka historia. Dokładne sterowanie animacją (2 h)
2.6. Muzyka z minionych epok. Praca nad projektem (2 h)
Trenuj z Robikiem

3. Żółw w języku Logo. Programujemy w Logomocji
3.1. Żółwiem po ekranie. Pierwsze kroki w programie Logomocja (2 h)
3.2. Od figury do rozety. Procedury w Logomocji (2 h)
3.3. Kolorować każdy może. O kolorowaniu w Logomocji (2 h)
3.4. Nie tylko pogoda jest zmienna. O wykorzystaniu zmiennych w programowaniu (2 h)
Trenuj z Robikiem

Część 3
Lubię to! Podręcznik dla klasy szóstej szkoły podstawowej

Bezpieczna pracownia (1 h)

1. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Stickfigure Animator
1.1. Dokąd idziesz? Tworzenie prostych animacji (2 h)
1.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych figur (3 h)
1.3. W labiryncie. Praca nad projektem (2 h)
Trenuj z Robikiem

2. ABC czarowania. Programujemy w programie Baltie
2.1. Czarodziej Baltie. Pierwsze kroki w programie Baltie i tworzenie scen (1 h)
2.2. Czarujemy. Poznajemy Tryb: Czarowanie (1 h)
2.3. Niech się stanie. Wstęp do programowania (3 h)
2.4. Nić Hadrianny. Używanie scen, dźwięków i zmiana postaci (3 h)
2.5. Ogród Hadrianny. Programowanie gry (4 h)
Trenuj z Robikiem

3. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów MS Excel 2010
3.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel 2010 (1 h)
3.2. Zabawy w klasy. Formatowanie i sortowanie danych (1 h)
3.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia (2 h)
3.4. Demokratyczne wybory. Tworzenie wykresów (1 h)
Trenuj z Robikiem

4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP
4.1. Ogr ma warstwy i cebula ma warstwy. O grafice z wykorzystaniem warstw (2 h)
4.2. Zdjęć cięcie gięcie. Retusz zdjęć i elementy fotomontażu (2 h)
4.3. Moja klasa. Praca nad projektem (3 h)
Trenuj z Robikiem