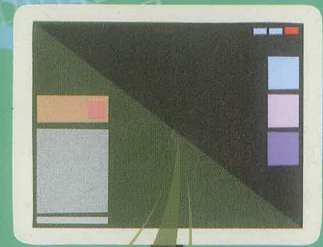


LÊ VIẾT CHUNG

HƯỚNG DẪN HỌC TIN HỌC LỚP 2



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

LÊ VIẾT CHUNG

HƯỚNG DẪN HỌC TIN HỌC 2 LỚP

Tác giả

Các phần mềm sử dụng trong các bài học
có thể tải tại địa chỉ: <http://xuatbangiaoduc.vn/tdhiv/>



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

LỜI NÓI ĐẦU

Các em học sinh lớp 1 và lớp 2 thân mến!

Máy tính được sử dụng rộng rãi trong mọi lĩnh vực của đời sống, từ học tập, sản xuất, kinh doanh đến dịch vụ, giải trí,... Việc học tập và sử dụng máy tính đã trở nên rất phổ biến và cần thiết trong xã hội hiện nay.

Sách *Hướng dẫn học Tin học lớp 1, 2* được biên soạn nhằm giúp các em học sinh có những hiểu biết đầu tiên về máy tính, đồng thời khơi gợi niềm vui, niềm hứng thú trong bước đầu làm quen với môn Tin học.

Sách được biên soạn theo từng bài học. Cấu trúc mỗi bài học gồm các hoạt động chính như sau:

Hoạt động cơ bản: Hướng dẫn các em tìm hiểu kiến thức và thực hiện các thao tác cơ bản, từ đó giúp các em khám phá những kiến thức mới, tìm ra cách làm mới;

Hoạt động thực hành: Đưa ra các nhiệm vụ cần thực hiện nhằm củng cố kiến thức, rèn luyện các kĩ năng mà các em đã tìm hiểu ở phần Hoạt động cơ bản. Các em có thể thực hiện theo nhóm, theo cặp hoặc làm việc cá nhân.

Cuối bài là mục *Em cần ghi nhớ*: Giúp các em xác định những kiến thức, kĩ năng quan trọng cần lưu ý trong bài học.

Chúc các em học tập hiệu quả.

Tác giả



Các phần mềm sử dụng trong các bài học
có thể tải tại địa chỉ: <http://xuatbangiaoduc.vn/hdth/>

MỤC LỤC

Bài 1

NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT..... 4

Bài 2

LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT MÁY TÍNH
VỚI MOUSE TRAINER..... 6

Bài 3

EM TẬP LÀM HOẠ SĨ VỚI LEAH'S FARM PAINT & PLAY..... 9

Bài 4

LUYỆN TẬP GỖ BÀN PHÍM MÁY TÍNH
VỚI RAPID TYPING 13

Bài 5

CHƠI CÁC TRÒ CHƠI CHỮ CÁI
VỚI GCOMPRIS..... 16

Bài 6

THÔNG TIN XUNG QUANH EM..... 21

Bài 7

CHƠI CÁC TRÒ CHƠI CHỮ SỐ VỚI GCOMPRIS..... 24

Bài 8

HỌC TIẾNG ANH VỚI FAST HANDS..... 27



Mục tiêu

Nắm vững một số kiến thức đã học ở lớp 1.

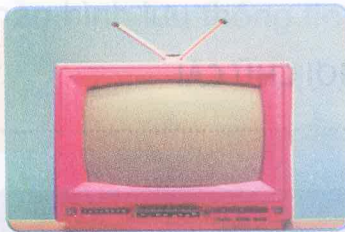
HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

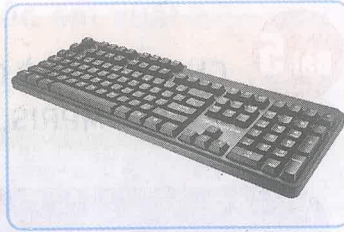
1. Đánh dấu vào dưới hình không phải là bộ phận chính của máy tính.





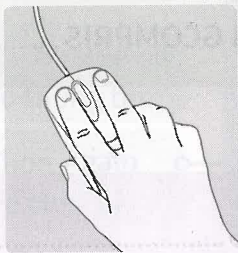






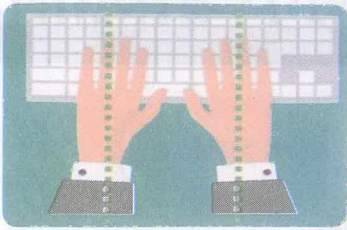


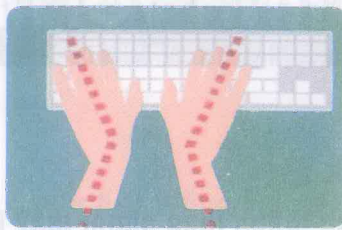
2. Quan sát hình rồi điền từ còn thiếu vào chỗ trống (...).

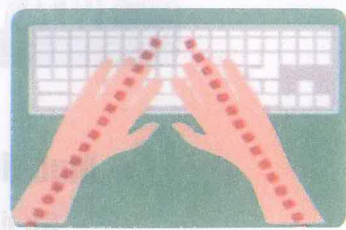


Khi sử dụng chuột máy tính, ngón trỏ đặt vào nút
 chuột, ngón đặt vào nút
 phải chuột.

3. Đánh dấu vào dưới hình mô tả tư thế sai khi đặt tay lên bàn phím máy tính.







4. Nối chuột máy tính với con trỏ chuột.



5. Đánh dấu vào trước ý đúng.

- Máy tính chỉ hoạt động khi có điện.
- Máy tính có thể làm tất cả các công việc của con người.
- Bàn phím dùng để gõ các kí tự, số và các kí hiệu.
- Em có thể chơi trò chơi, nghe nhạc, xem phim trên máy tính.
- Máy tính có thể thay em làm bài tập, ghi chép bài.
- Nhờ máy tính, em có thể học tiếng Anh tốt hơn.

EM CẦN GHI NHỚ

Ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính giúp em giữ gìn sức khỏe và học tập hiệu quả hơn.

LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT MÁY TÍNH VỚI MOUSE TRAINER



Mục tiêu


Sử dụng thành thạo chuột máy tính.

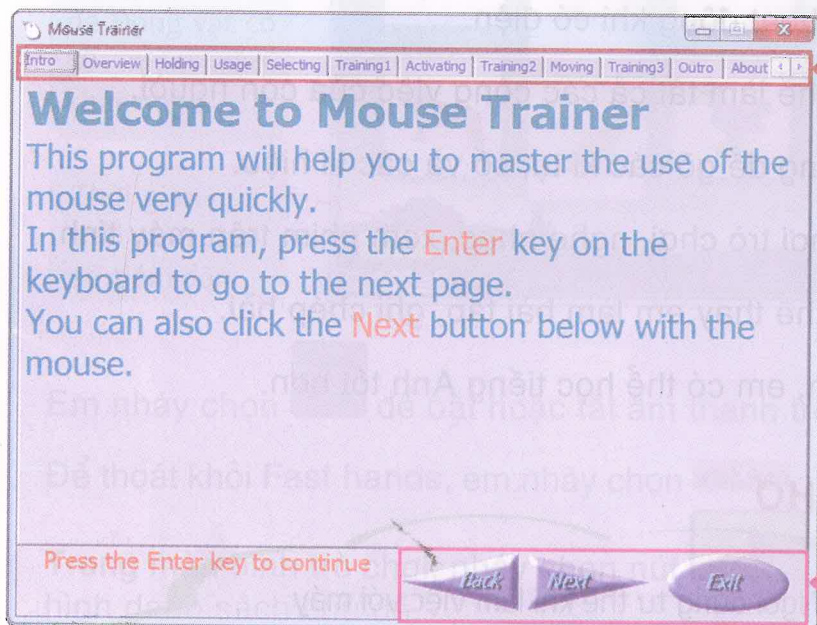
A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Giới thiệu

Mouse Trainer giúp em rèn luyện các thao tác sử dụng chuột máy tính (nháy nút trái chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột) thông qua các trò chơi.

2. Tìm hiểu Mouse Trainer

Để khởi động Mouse Trainer, em nháy đúp chuột lên biểu tượng  trên màn hình nền, màn hình chính sẽ xuất hiện như hình dưới.



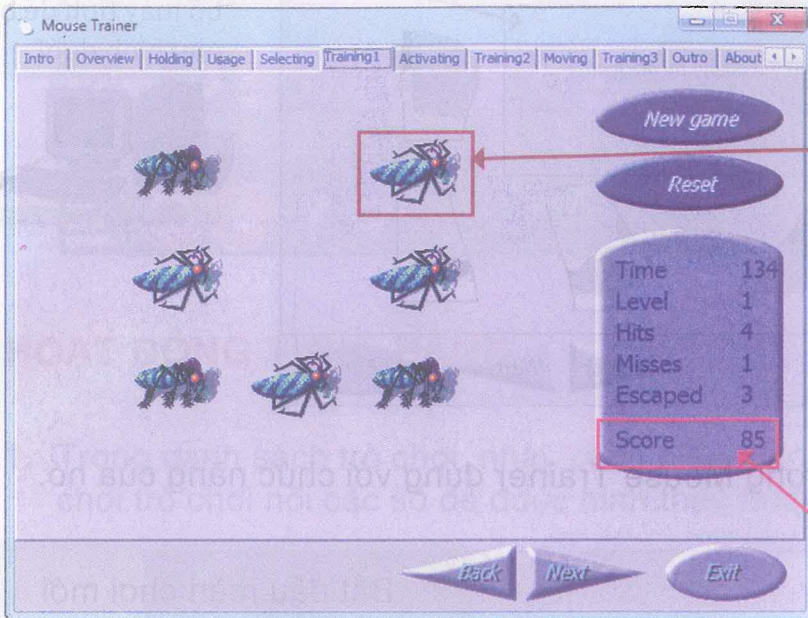
Danh sách các mục.

Các nút lệnh điều khiển.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Luyện tập thao tác nhấp chuột theo hướng dẫn.

Chọn mục **training1** rồi chọn **New game** để bắt đầu trò chơi.

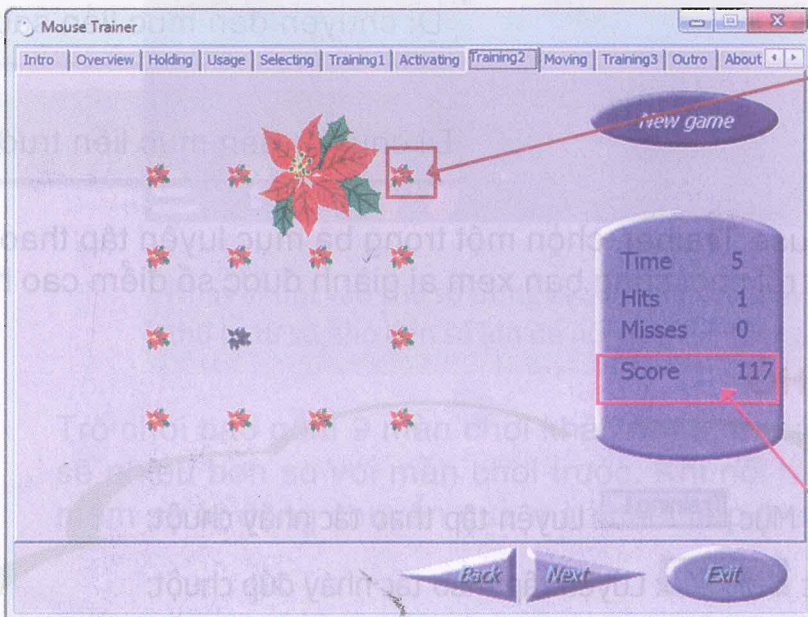


Lần lượt nhấp chuột vào từng chú ruồi để giành được điểm.

Số điểm em đạt được.

2. Luyện tập thao tác nhấp đúp chuột theo hướng dẫn.

Chọn mục **training2** rồi chọn **New game** để bắt đầu trò chơi.

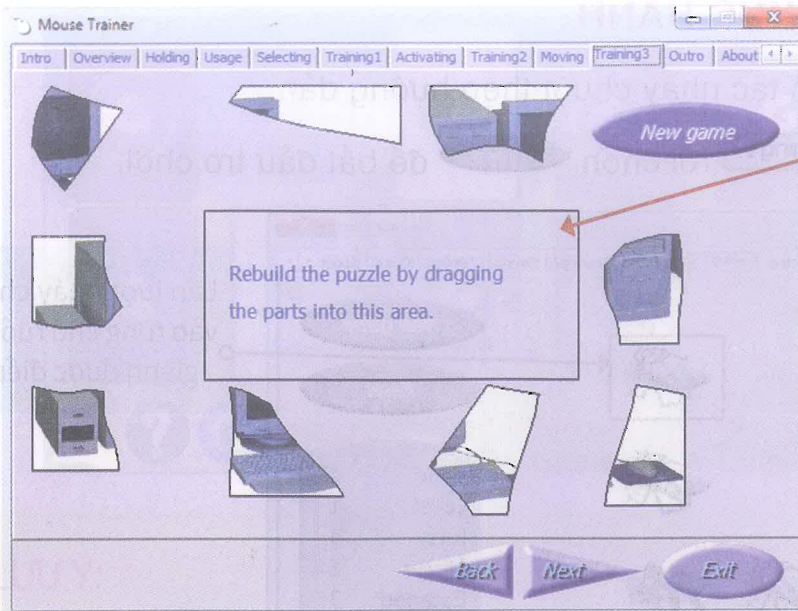


Lần lượt nhấp đúp chuột vào từng bông hoa nhỏ đang nhấp nháy để phóng to bông hoa đó.

Số điểm em đạt được.

3. Luyện tập thao tác kéo thả chuột theo hướng dẫn.

Chọn mục **training3** rồi chọn **New game** để bắt đầu trò chơi.



Kéo thả các mảnh ghép xung quanh vào hình chữ nhật ở giữa để ghép thành bộ máy tính để bàn như hình dưới.



4. Nối nút lệnh trong Mouse Trainer đúng với chức năng của nó.



Bắt đầu màn chơi mới



Thoát khỏi trò chơi



Di chuyển đến mục liền sau



Di chuyển đến mục liền trước

5. Khởi động Mouse Trainer, chọn một trong ba mục luyện tập thao tác sử dụng chuột rồi chơi cùng bạn xem ai giành được số điểm cao hơn.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Mục **Training1**: Luyện tập thao tác nhấn chuột;

🍏 Mục **Training2**: Luyện tập thao tác nhấn đúp chuột;

🍏 Mục **Training3**: Luyện tập thao tác kéo thả chuột.

BÀI 3

EM TẬP LÀM HOẠ SĨ VỚI LEAH'S FARM PAINT & PLAY

Mục tiêu


Biết cách sử dụng công cụ tô màu để tô màu cho tranh.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Giới thiệu

Leah's Farm Paint & Play bao gồm 23 bức tranh về nông trại, các con vật như bò, lừa, ngựa,... Em có thể sử dụng công cụ tô màu để tô màu tùy ý cho các bức tranh, lưu các bức tranh vào bộ sưu tập riêng của mình.

2. Tìm hiểu Leah's Farm Paint & Play


Để khởi động Leah's Farm Paint & Play, em nhấp đúp chuột lên biểu tượng  trên màn hình nền, đợi một lúc em sẽ thấy màn hình chính xuất hiện như hình dưới.

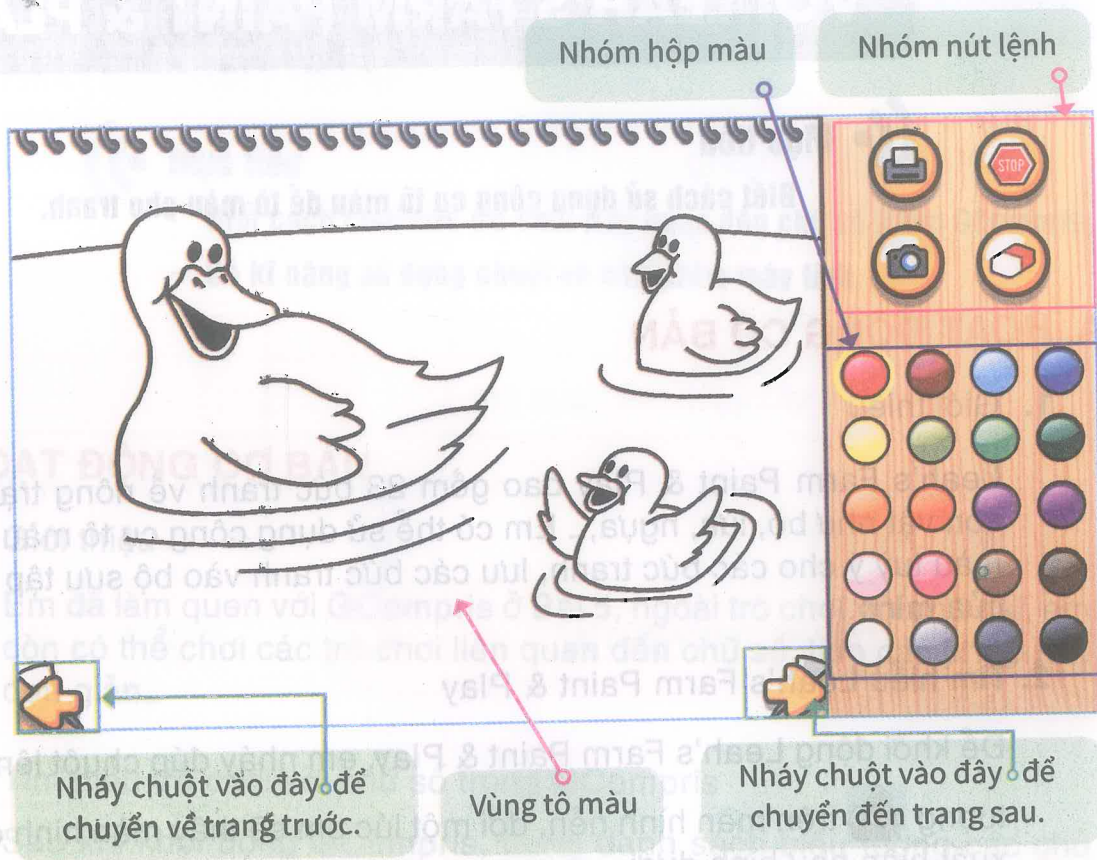


Nhấp chuột vào đây để đến màn hình tập tô.

Âm thanh đang được bật.



Sau khi nháy chuột vào biểu tượng tập tô , màn hình chính sẽ xuất hiện màn hình tập tô như hình dưới.



Nháy chuột vào đây để chuyển về trang trước.

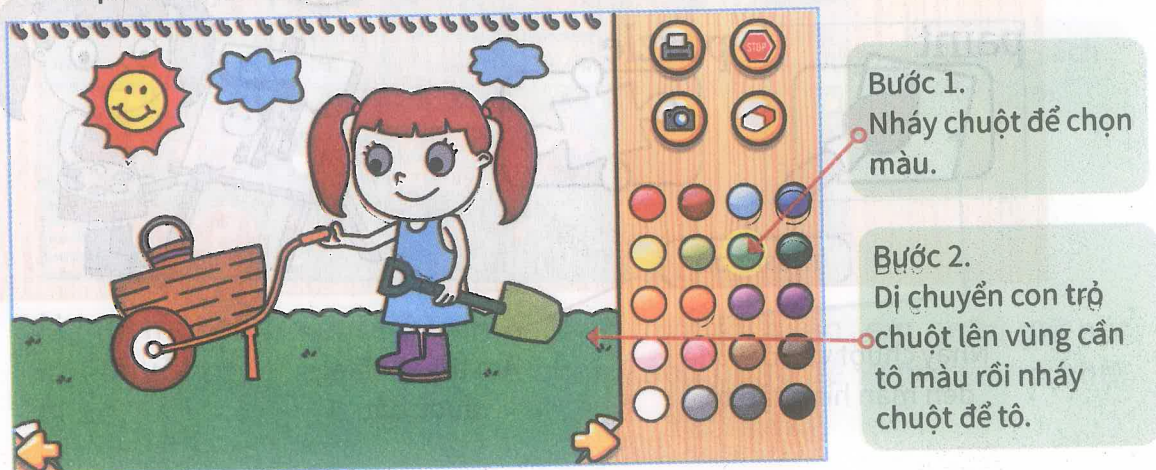
Vùng tô màu

Nháy chuột vào đây để chuyển đến trang sau.

Để thoát khỏi Leah's Farm Paint & Play, em nháy chọn nút lệnh  ở màn hình chính.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Khởi động Leah's Farm Paint & Play, chọn bức tranh cần tô rồi thực hiện tô màu bức tranh theo mẫu sau:




Bước 1.
Nháy chuột để chọn màu.

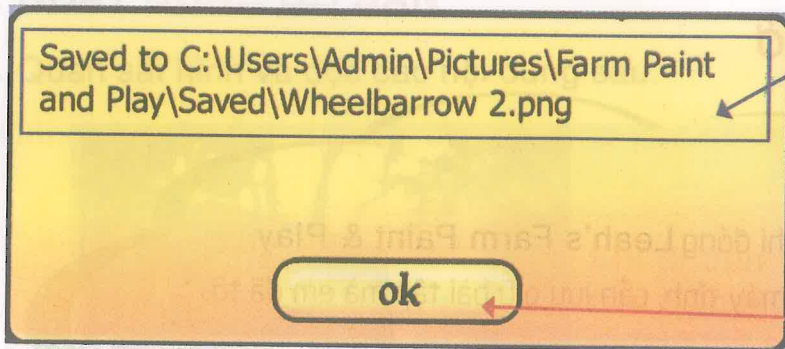
Bước 2.
Di chuyển con trỏ chuột lên vùng cần tô màu rồi nháy chuột để tô.

► LƯU Ý:

*Em có thể tô chồng màu mới lên màu cũ đã tô trên bức tranh.

2. Em thực hiện lưu bài tập tô theo hướng dẫn.

Sau khi tô màu, em nháy chọn nút lệnh  để lưu bài tập tô, khi đó sẽ xuất hiện hộp thoại như hình dưới.



Nơi lưu giữ bài tập tô trên máy tính.

Chọn **ok** để đồng ý.

3. Tìm hiểu các nút lệnh sau rồi nối nút lệnh đúng với chức năng của nó.



Quay trở lại màn hình chính.



In trang tập tô ra giấy.



Lưu trang tập tô vào máy tính.




Tắt toàn bộ chi tiết đã tô để tô lại từ đầu.

4. Đánh dấu vào trước ý đúng.

Để thay đổi màu của một vùng đã tô, em:

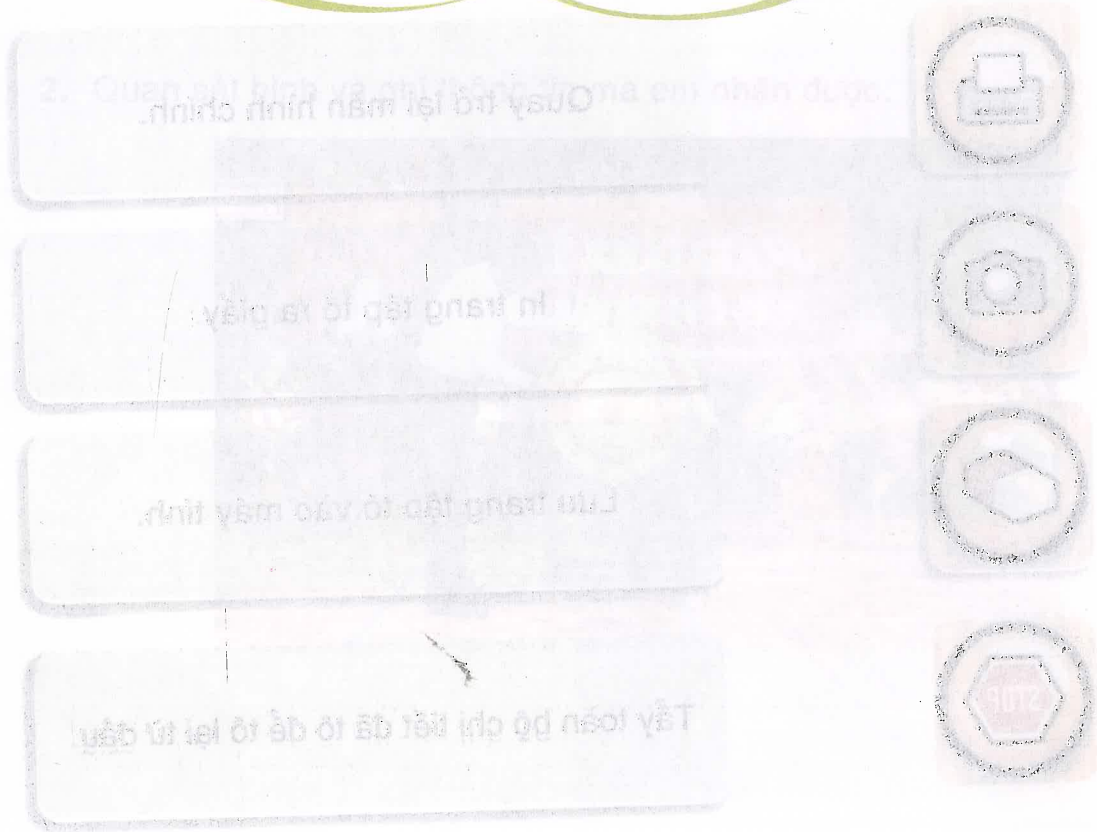
chọn màu mới rồi nháy chuột lên vùng cần thay đổi màu.

chọn nút lệnh  rồi nháy chuột lên vùng cần thay đổi màu.

nháy chuột lên vùng cần thay đổi màu rồi chọn nút lệnh .

EM CẦN GHI NHỚ

Trước khi đóng **Leah's Farm Paint & Play**,
hoặc tắt máy tính, cần lưu giữ bài tập mà em đã tô.



BÀI 4

LUYỆN TẬP GÕ BÀN PHÍM MÁY TÍNH VỚI RAPID TYPING



Mục tiêu


Biết sử dụng bàn phím máy tính, gõ được các phím ở hàng phím số, hàng phím chữ.

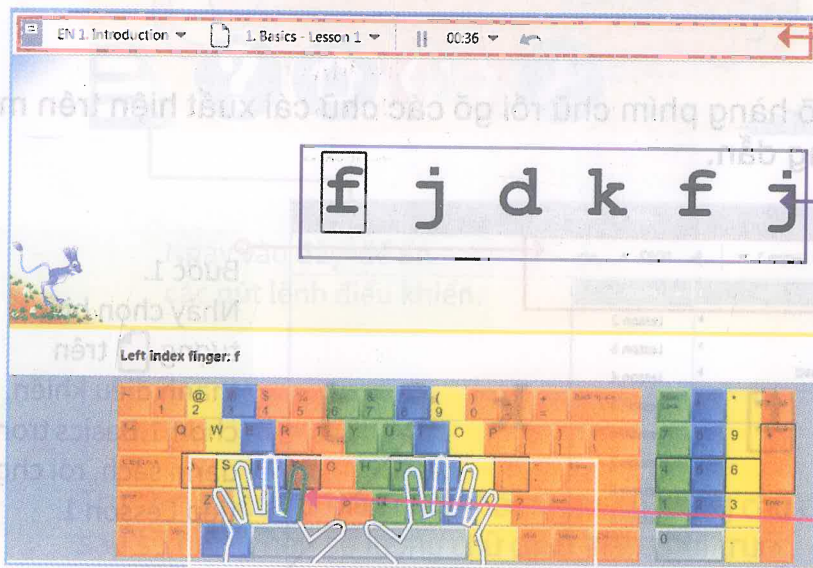
A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Giới thiệu

Rapid Typing bao gồm nhiều bài luyện tập khác nhau, giúp em rèn luyện thao tác gõ các phím trên bàn phím máy tính.

2. Tìm hiểu Rapid Typing

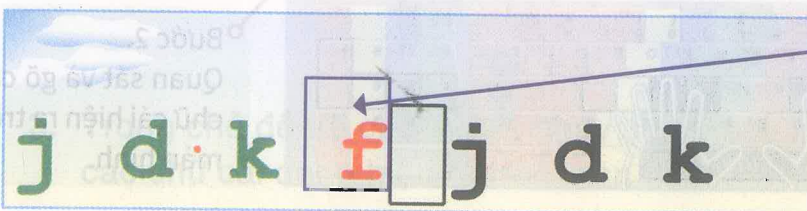
Để khởi động Rapid Typing, em nháy đúp chuột lên biểu tượng  trên màn hình nền. Màn hình chính sẽ xuất hiện như hình dưới.




Thanh điều khiển.

Các chữ, kí tự cần phải gõ.

Ngón tay tương ứng với phím cần gõ trên bàn phím máy tính.



Chữ hoặc kí tự gõ sai sẽ có màu đỏ.

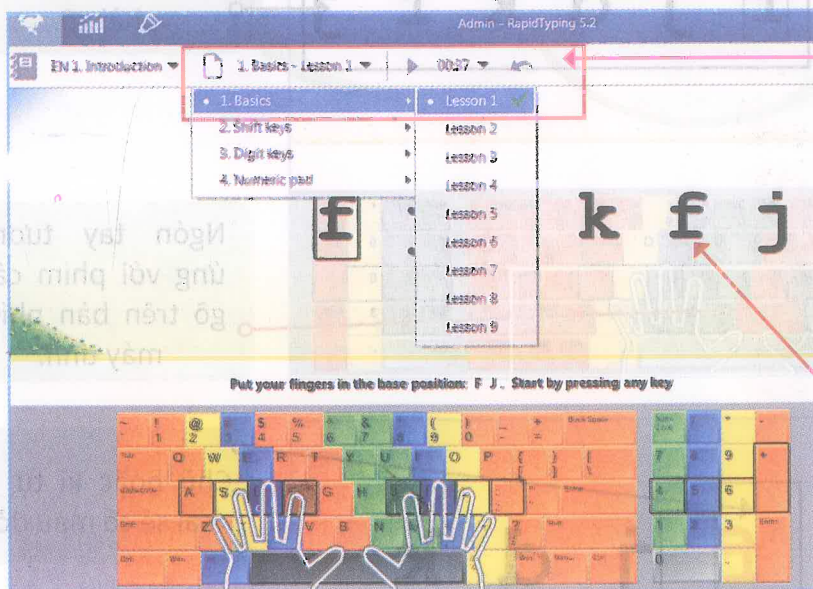
Để thoát khỏi **Rapid Typing**, em nháy chọn nút lệnh  ở góc phải của màn hình chính.


B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Viết từ còn thiếu vào chỗ trống (...) cho đúng.

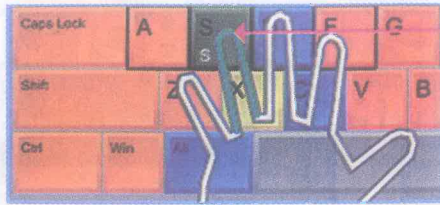



2. Chọn bài tập gõ hàng phím chữ rồi gõ các chữ cái xuất hiện trên màn hình theo hướng dẫn.



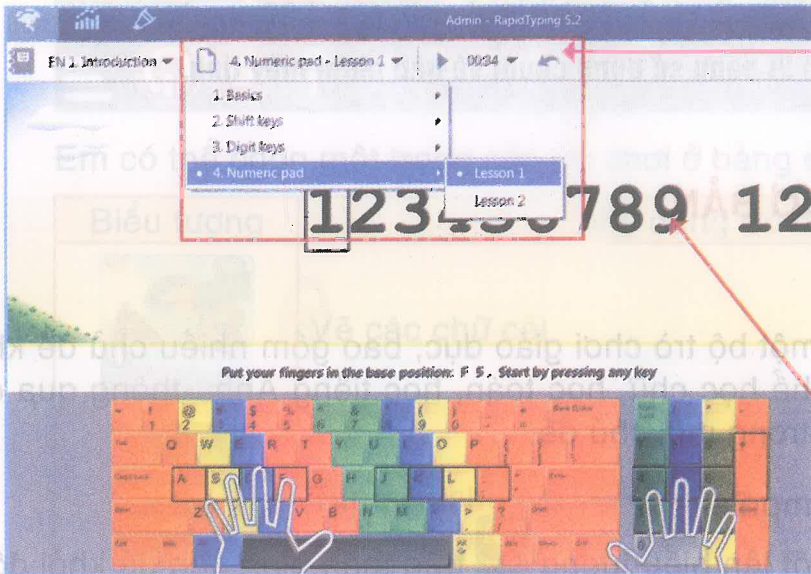
Bước 1.
Nháy chọn biểu tượng  trên thanh điều khiển, chọn **1. Basics** trong danh sách, rồi chọn tiếp **Lesson 1**.


Bước 2.
Quan sát và gõ các chữ cái hiện ra trên màn hình.



Ngón tay gõ có màu xanh, phím cần gõ có màu .

3. Chọn bài tập gõ hàng phím số rồi gõ các chữ số xuất hiện trên màn hình theo hướng dẫn.



Bước 1.
Nháy chọn biểu tượng  trên thanh điều khiển, chọn 4.Numeric pad trong danh sách rồi chọn tiếp Lesson 1.

Quan sát và gõ các chữ số hiện lên trên màn hình.

4. Đánh dấu vào trước ý đúng.

- Em chỉ có thể luyện gõ các phím ở hàng phím chữ.
- Ngón tay cái dùng để gõ phím cách.
- Trên bàn phím máy tính để bàn chỉ có một hàng phím số.
- Khi gõ các phím trên bàn phím, em phải gõ bằng cả hai tay.

EM CẦN GHI NHỚ

Các ngón tay phải gõ đúng các phím theo hướng dẫn.

CHƠI CÁC TRÒ CHƠI CHỮ CÁI VỚI GCOMPRIS



Mục tiêu


- Biết cách chơi các trò chơi chữ cái với GCompris;
- Có kỹ năng sử dụng chuột và bàn phím máy tính.

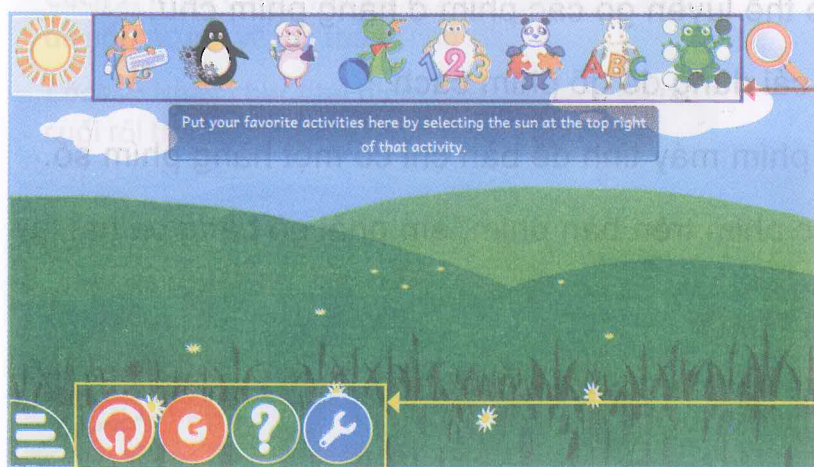
A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Giới thiệu

GCompris là một bộ trò chơi giáo dục, bao gồm nhiều chủ đề khác nhau, em có thể học chữ, học toán, học tiếng Anh... thông qua các trò chơi thú vị trong mỗi chủ đề.


2. Tìm hiểu GCompris

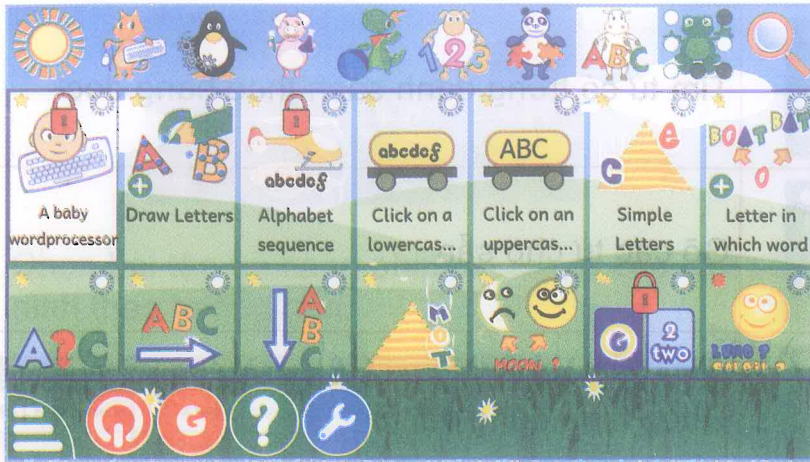
Nháy đúp chuột lên biểu tượng  trên màn hình nền để khởi động GCompris, khi đó màn hình chính của phần mềm sẽ xuất hiện như hình dưới.



Danh sách các biểu tượng của các chủ đề.

Các nút lệnh điều khiển.

Trong danh sách biểu tượng các chủ đề, em nháy chọn biểu tượng  để hiển thị các trò chơi liên quan đến chữ cái như hình sau.



Danh sách các trò chơi.

Em có thể chọn một trong các trò chơi ở bảng sau.


Biểu tượng	Nội dung trò chơi
	Vẽ các chữ cái
	Tìm các chữ cái viết thường
	Tìm các chữ cái viết hoa
	Gõ các chữ cái
	Tìm từ có chữ cái
	Tìm chữ cái còn thiếu trong từ
	Tìm từ có trong danh sách theo hàng ngang

	Tìm từ có trong danh sách theo hàng dọc
	Gõ các từ cho sẵn
	Ghép hình đúng với từ

► LƯU Ý:

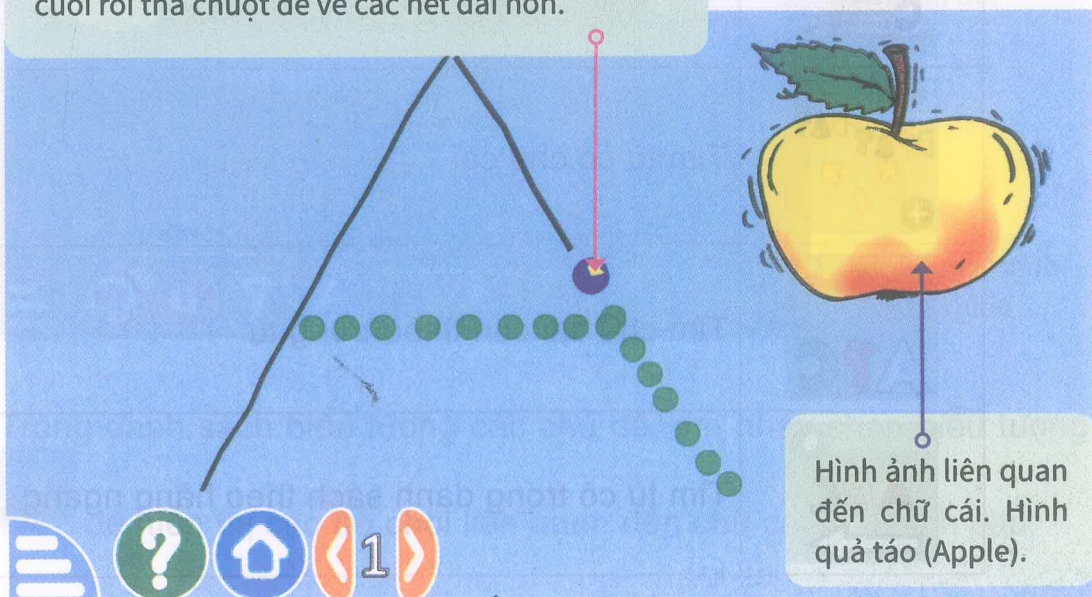
Em chỉ chơi được các trò chơi khi không có biểu tượng .

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trong danh sách trò chơi, hãy chọn biểu tượng  rồi thực hiện chơi trò chơi tập tô chữ theo hướng dẫn.

Cách 1: Nháy chuột vào các chấm tròn màu xanh để nối các nét vẽ tạo thành chữ cái.


Cách 2: Nháy chuột tại điểm đầu, kéo đến điểm cuối rồi thả chuột để vẽ các nét dài hơn.



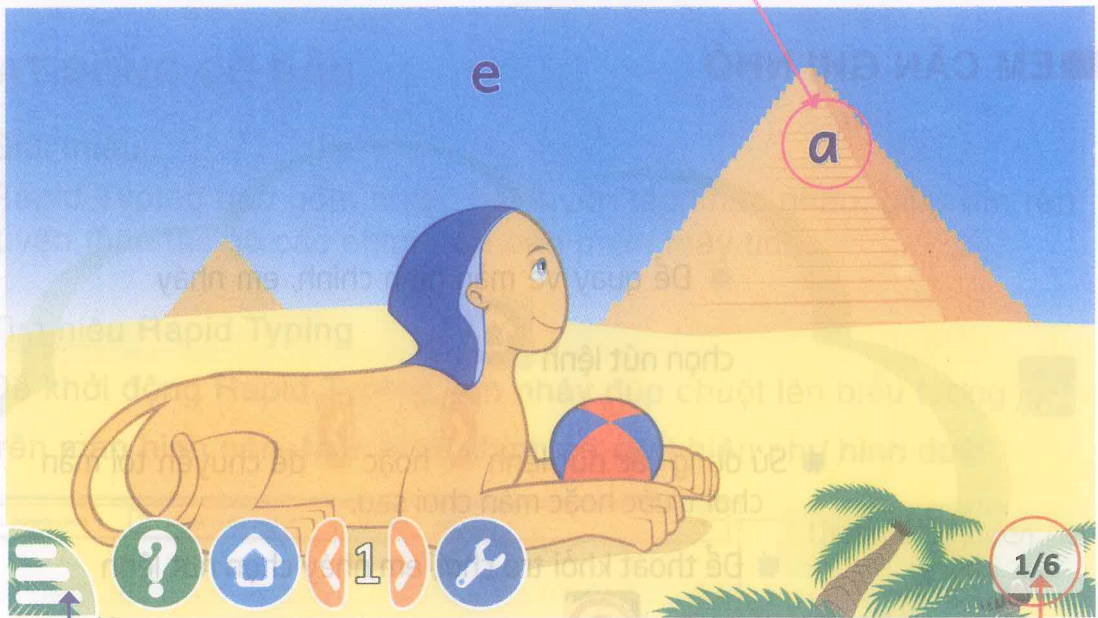
Hình ảnh liên quan đến chữ cái. Hình quả táo (Apple).

Trò chơi bao gồm 26 chữ cái khác nhau. Khi tô xong một chữ cái, phần mềm sẽ tự động chuyển qua chữ cái tiếp theo.



2. Trong danh sách trò chơi, nháy chọn biểu tượng , rồi thực hiện chơi trò chơi gõ các chữ cái theo hướng dẫn.

Quan sát và gõ đúng các chữ cái hiện ra trên màn hình, nếu gõ đúng, chữ cái đó sẽ mất đi.





Nháy vào đây để ẩn các nút lệnh điều khiển.

Số chữ cái sẽ xuất hiện trong mỗi màn chơi.

► LƯU Ý:

Trò chơi sẽ có 10 màn chơi khác nhau, số lượng chữ cái xuất hiện ở màn chơi sau sẽ nhiều hơn số lượng chữ cái ở màn chơi trước.

3. Trong chủ đề trò chơi , nháy chọn biểu tượng , rồi gõ theo các chữ cái đang hiện ra trên màn hình.


4. Để tô được các chữ cái trong trò chơi **Draw Letter**, em thực hiện thao tác nào?

- Thao tác nhấp chuột.
- Thao tác kéo thả chuột.
- Thao tác nhấp nút phải chuột.
- Thao tác nhấp đúp chuột.

TIEM CẦN GHI NHỚ

🍏 Để quay về màn hình chính, em nhấp chọn nút lệnh .

🍏 Sử dụng các nút lệnh  hoặc  để chuyển tới màn chơi trước hoặc màn chơi sau.

🍏 Để thoát khỏi trò chơi, em nhấp chọn nút lệnh  ở màn hình chính.

BÀI 6

THÔNG TIN XUNG QUANH EM



Mục tiêu

Biết được các dạng thông tin thường gặp.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

Quan sát hình và đọc các nội dung sau.



Khi đi trên đường, em có thể đọc tấm biển tên đường để biết tên con đường mà em đang đi.

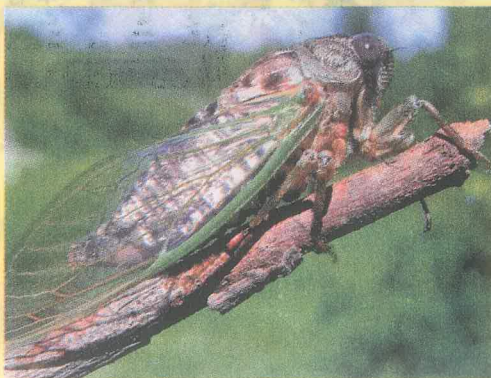


Tín hiệu đèn giao thông giúp em biết:

Đèn đỏ bật sáng: Các phương tiện dừng lại.

Đèn vàng bật sáng: Các phương tiện giảm tốc độ và dừng lại.

Đèn xanh bật sáng: Các phương tiện được đi tiếp.



Tiếng ve kêu báo hiệu cho em biết mùa hè đang đến.



Thông tin xung quanh em hết sức phong phú và đa dạng. Tuy nhiên, có ba dạng thông tin thường gặp đó là:

- Thông tin dạng văn bản (ví dụ sách giáo khoa, bài báo, nhãn vở).
- Thông tin dạng hình ảnh (ví dụ biển báo giao thông, biểu tượng trên màn hình máy tính, tranh ảnh).
- Thông tin dạng âm thanh (ví dụ tiếng chim hót, tiếng trống trường, bản nhạc).

Máy tính có thể giúp chúng ta có được các thông tin phong phú, đa dạng đó.

HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em hãy đọc đoạn văn bản dưới đây rồi ghi vào chỗ trống (...) những thông tin em có được về bạn Nam.

Bạn Nam năm nay tròn 7 tuổi. Cậu ấy cao và gầy. Toán và Tiếng Anh mà hai môn Nam học giỏi nhất. Nam luôn vui vẻ và hoà đồng với mọi người nên được bạn bè và thầy cô yêu quý.

.....

.....

.....

2. Quan sát hình và ghi thông tin mà em nhận được.



.....

.....

.....

3. Đánh dấu ✕ vào các dạng thông tin tương ứng.

THÔNG TIN	DẠNG THÔNG TIN		
	Văn bản	Hình ảnh	Âm thanh
Tiếng trống trường.			
Truyện tranh Doraemon.			
Tiếng gà gáy.			
Bài văn tả về người thân của em.			

4. Em hãy tìm ví dụ về các dạng thông tin mà em biết rồi ghi vào chỗ trống (...).

DẠNG THÔNG TIN	VÍ DỤ
Văn bản
Hình ảnh
Âm thanh

EM CẦN GHI NHỚ

Có ba dạng thông tin thường gặp:

- 🍏 Thông tin dạng văn bản;
- 🍏 Thông tin dạng hình ảnh;
- 🍏 Thông tin dạng âm thanh.

CHƠI CÁC TRÒ CHƠI CHỮ SỐ VỚI GCOMPRIS



Mục tiêu


- Biết cách chơi các trò chơi liên quan đến chữ số trong GCompris;
- Có kỹ năng sử dụng chuột và bàn phím máy tính.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Giới thiệu

Em đã làm quen với GCompris ở Bài 5, ngoài trò chơi với chữ cái, em còn có thể chơi các trò chơi liên quan đến chữ số, làm các phép tính đơn giản...

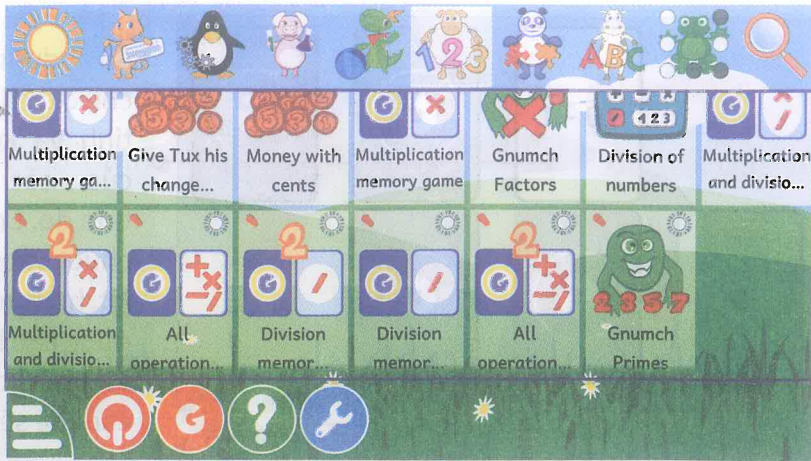
2. Tìm hiểu trò chơi với chữ số trong GCompris

Sau khi khởi động GCompris, trong danh sách biểu tượng các chủ đề, em nháy chọn biểu tượng  để hiển thị các trò chơi liên quan đến các chữ số như hình dưới.




Danh sách trò chơi.

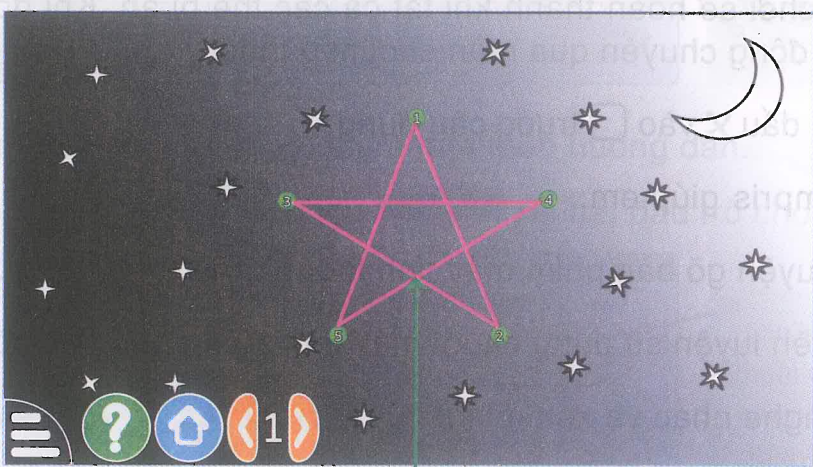
Ngoài một số trò chơi ở trên, một số trò chơi bị ẩn, em nhấn giữ nút trái chuột trong danh sách trò chơi, kéo xuống để xem các trò chơi bị ẩn.



Các trò chơi bị ẩn.


B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

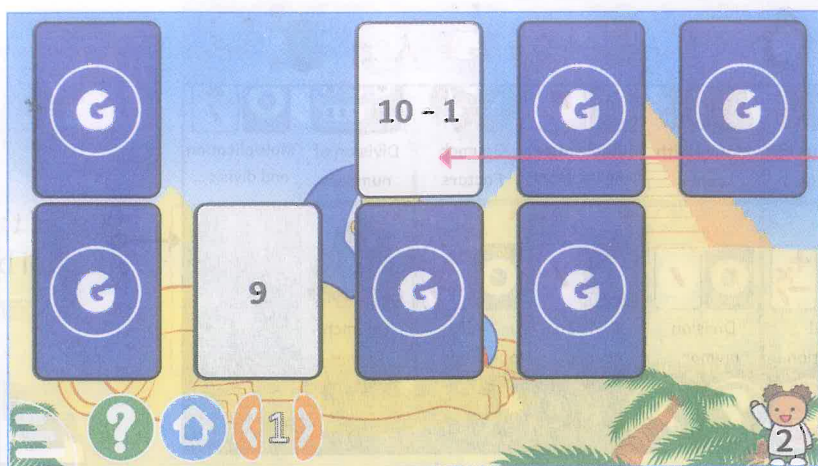
1. Trong danh sách trò chơi, nhấn chọn biểu tượng , rồi thực hiện chơi trò chơi nối các số để được hình theo hướng dẫn.



Nháy chuột vào chữ số trong các chấm tròn màu xanh theo thứ tự từ số nhỏ đến số lớn để nối thành hình ngôi sao.

Trò chơi bao gồm 9 màn chơi khác nhau, ở màn chơi sau số chữ số sẽ nhiều hơn so với màn chơi trước. Khi nối hoàn thành hình, phần mềm sẽ tự động chuyển qua màn chơi tiếp theo.

2. Trong danh sách trò chơi, nhấn chọn biểu tượng , rồi thực hiện chơi trò chơi tìm kết quả đúng với phép tính.



Ẩn dưới mỗi chiếc thẻ là phép tính và kết quả của các phép tính đó. Em nhấp chuột vào thẻ để lật hình, nếu lật đúng cặp kết quả và phép tính thì cặp thẻ sẽ ẩn đi.

LƯU Ý:

Em chỉ lật được liên tục hai hình tại một thời điểm.

Màn chơi sẽ hoàn thành khi tất cả các thẻ bị ẩn. Khi đó phần mềm sẽ tự động chuyển qua màn chơi tiếp theo.

3. Đánh dấu vào trước câu đúng.

GCompris giúp em:

- luyện gõ bàn phím máy tính thông qua các trò chơi.
- rèn luyện sử dụng chuột máy tính thông qua các trò chơi.
- nghe nhạc và xem phim.

EM CẦN GHI NHỚ

Em nhấn giữ nút trái chuột trong danh sách trò chơi rồi kéo xuống để xem các trò chơi bị ẩn trong mỗi chủ đề.

Mục tiêu


Biết cách học tiếng Anh thông qua các trò chơi.

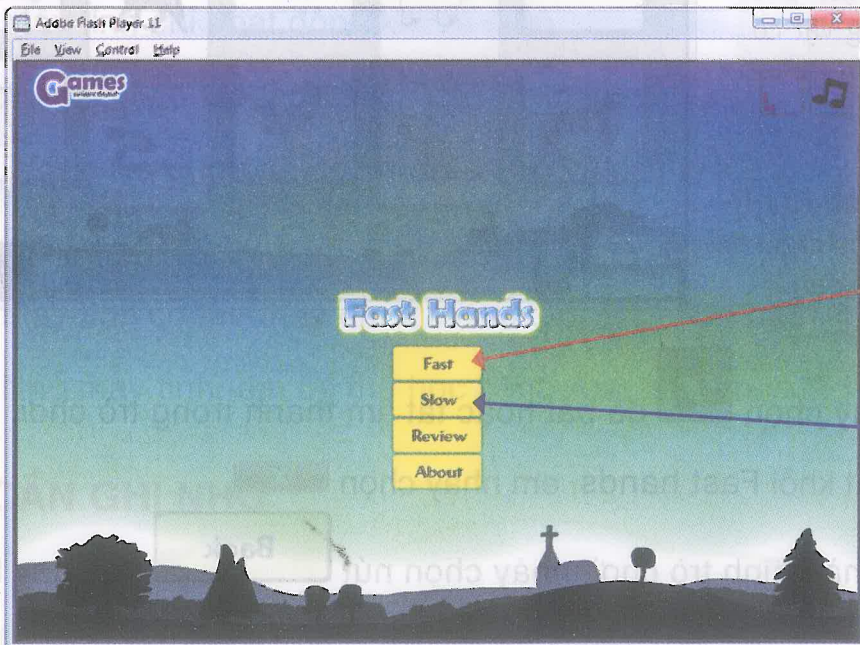
A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Giới thiệu

Fast hands bao gồm nhiều chủ đề khác nhau như: động vật, máy tính, thể thao, con người, giao thông.... Thông qua các trò chơi thú vị, em sẽ học và rèn luyện kĩ năng tiếng Anh của mình tốt hơn.

2. Tìm hiểu **Fast hands**

Để khởi động **Fast hands**, em nháy đúp chuột lên biểu tượng  trên màn hình nền. Màn hình chính của **Fast hands** sẽ xuất hiện như hình dưới.

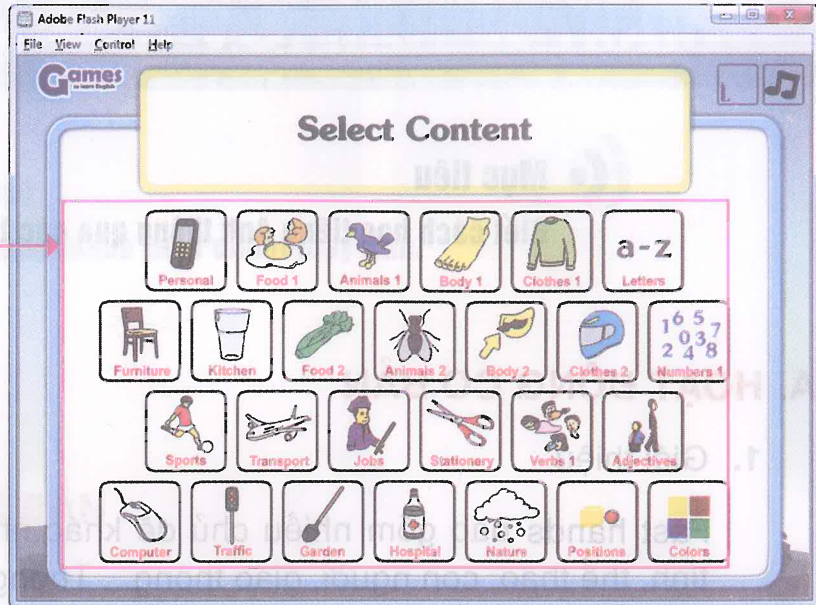


Chế độ chơi nhanh

Chế độ chơi chậm

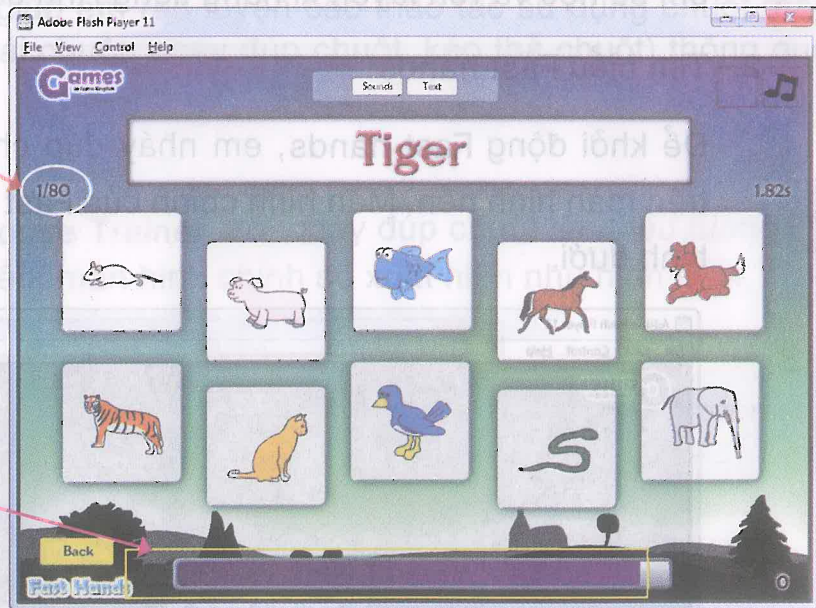
Sau khi chọn chế độ chơi, màn hình danh sách chủ đề xuất hiện như hình sau.


Danh sách các chủ đề.





Em đang chơi màn chơi số 1 trong chủ đề Động vật. Chủ đề Động vật có 80 màn chơi khác nhau.

Thời gian của mỗi màn chơi sẽ giảm dần.



Em nhấn chọn  để bật hoặc tắt âm thanh trong trò chơi.

Để thoát khỏi **Fast hands**, em nhấn chọn .

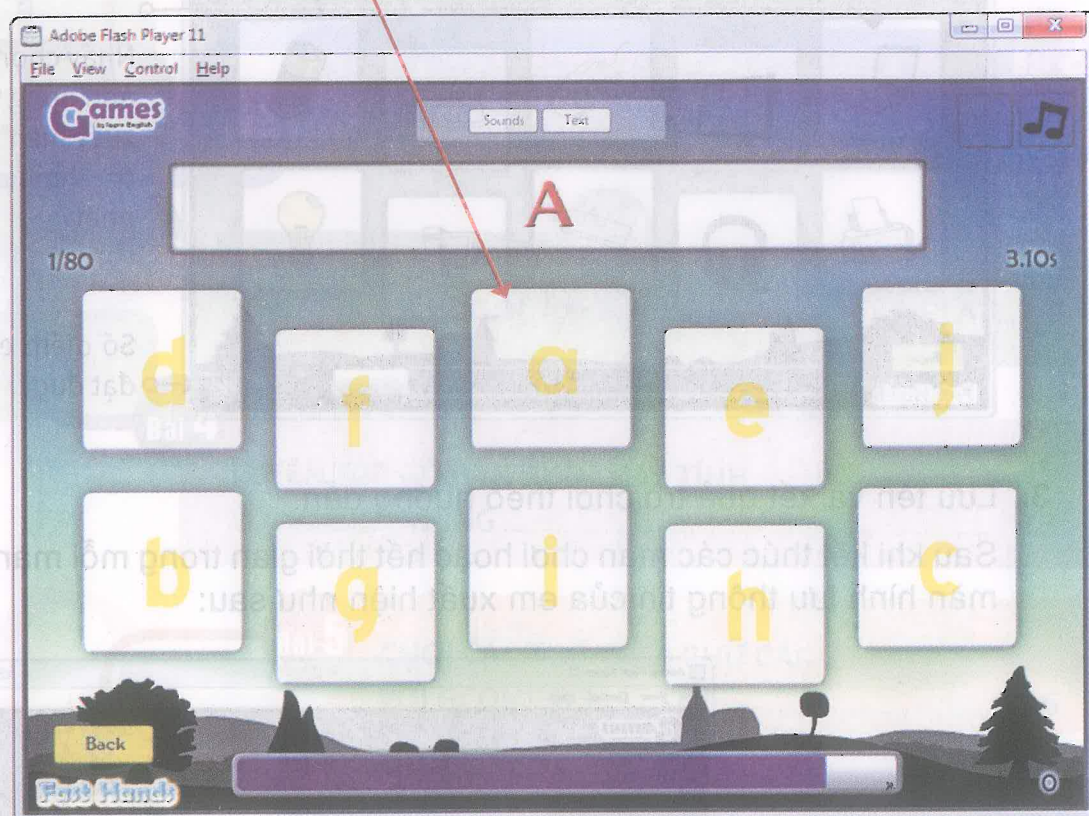
Trong màn hình trò chơi, nhấn chọn nút  để quay lại màn hình danh sách chủ đề.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Học tiếng Anh với chủ đề chữ cái theo hướng dẫn.

Trong danh sách chủ đề, nhấp chọn **a-z** để xuất hiện màn hình học tiếng Anh với chủ đề chữ cái như hình sau:

Nhấp chọn chữ cái trong hình vuông đúng với chữ cái trong hình chữ nhật.




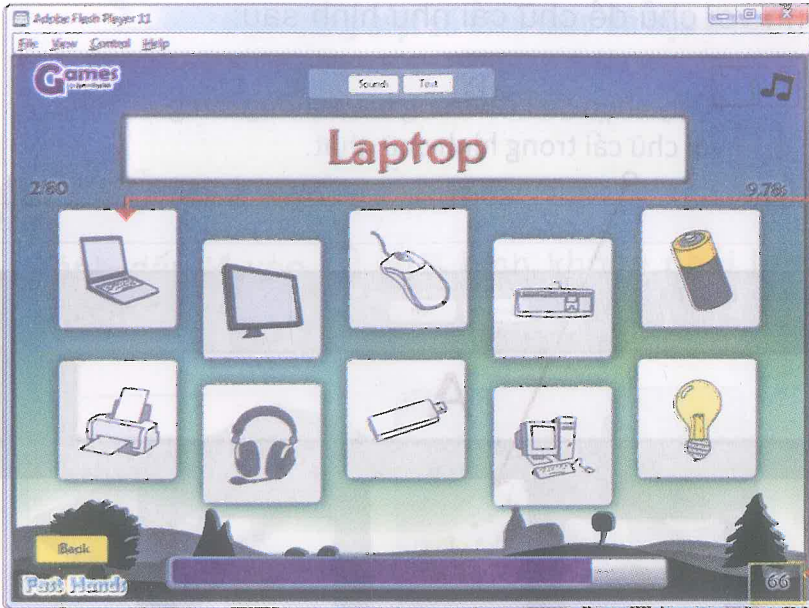
► LƯU Ý:

Khi nhấp vào nút lệnh **Sounds** để chuyển sang chế độ ẩn (**Sounds**) thì âm thanh phát âm của các từ trong màn chơi sẽ được tắt.

Khi nhấp vào nút lệnh **Text** để chuyển sang chế độ ẩn (**Text**) chữ trong hình chữ nhật sẽ ẩn đi.

2. Học tiếng Anh với chủ đề máy tính theo hướng dẫn.

Trong danh sách chủ đề, nhấn chọn  để xuất hiện màn hình như sau:

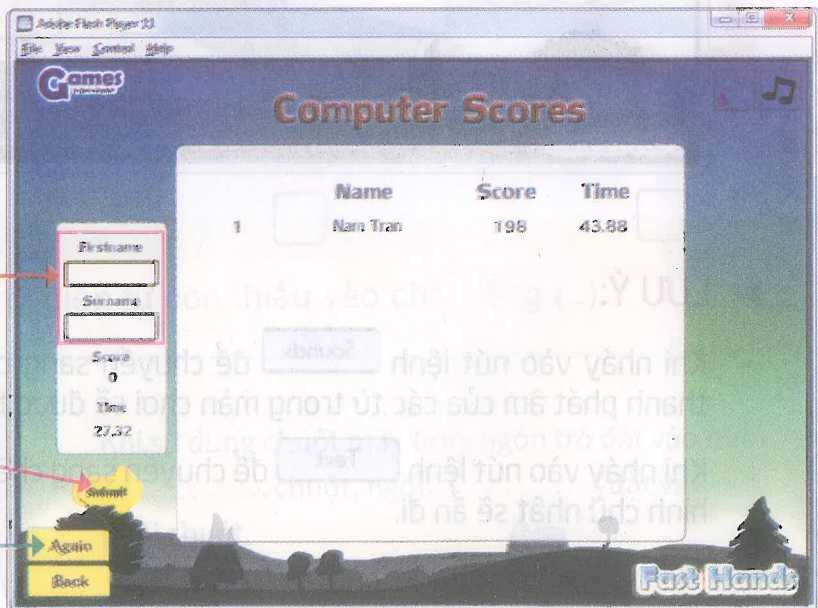


Nhấn chọn hình ảnh đúng với từ xuất hiện trong ô hình chữ nhật.

Số điểm em đã đạt được.

3. Lưu tên và kết quả trò chơi theo hướng dẫn.

Sau khi kết thúc các màn chơi hoặc hết thời gian trong mỗi màn chơi, màn hình lưu thông tin của em xuất hiện như sau:



Gõ tên của em vào ô **Firstname**, họ của em vào ô **Surname**.

Chọn **Submit** để lưu thông tin.

Chọn **Again** để chơi lại.

4. Đánh dấu vào trước ý đúng.

- Trò chơi **Fast hands** giúp em học tiếng Anh thông qua các chủ đề.
- Em không thể nghe phát âm từ trong trò chơi **Fast hands**.
- Trong trò chơi **Fast hands**, em có thể học từ mới, nghe phát âm các từ tiếng Anh.
- Em không thể lưu lại điểm số sau khi kết thúc trò chơi.

EM CẦN GHI NHỚ

Trong màn hình chính có hai chế độ chơi là

Fast

(nhANH) và

Slow

(chẬM).

Em cần chọn chế độ chơi phù hợp với khả năng của mình.

HƯỚNG DẪN HỌC
TIN HỌC
LỚP 2

Chịu trách nhiệm xuất bản :

Chủ tịch Hội đồng Thành viên NGUYỄN ĐỨC THÁI

Phó Tổng Giám đốc phụ trách HOÀNG LÊ BÁCH

Phó Tổng Giám đốc kiêm Tổng biên tập TS. PHAN XUÂN THÀNH

Tổ chức bản thảo và chịu trách nhiệm nội dung:

Giám đốc Công ty CP Dịch vụ xuất bản Giáo dục tại Đà Nẵng PHAN QUANG THÂN

Trợ lý Tổng biên tập ĐỖ VĂN THẢO

Biên tập nội dung:

PHẠM HỒNG TÍNH

Biên tập kĩ, mỹ thuật và thiết kế sách:

ĐỖ THỊ VĂN QUỲNH

Trình bày bìa:

PHAN MINH HUY

Sửa bản in:

NGUYỄN THỊ MINH CHÂU

Chế bản:

NGUYỄN NỮ ĐOAN THỰC

Công ty CP Dịch vụ xuất bản Giáo dục tại Đà Nẵng – Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam
giữ quyền công bố tác phẩm

HƯỚNG DẪN HỌC
TIN HỌC
LỚP 2

Mã số: T2T29N7-NBE

In 10.000 bản (QĐ 22STK), khổ 19 x 27 cm.

In tại Công ty Cổ phần In Khoa học Kỹ thuật.

101A Nguyễn Khuyến - P. Văn Miếu - Q. Đống Đa - TP. Hà Nội.

Số ĐKXB: 1287-2017/CXBIPH/23-557/GD.

Số QĐXB: 1923/QĐ-GD-HN cấp ngày 17 tháng 5 năm 2017.

Số in: 46. In xong và nộp lưu chiểu quý II năm 2017.

Mã số ISBN: 978-604-0-10468-7

PH 172

111 - 40



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM
CÔNG TY CP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC TẠI ĐÀ NẴNG
DANANG EDUCATION PUBLISHING SERVICES JOINT-STOCK COMPANY
771 Nguyễn Hữu Thọ - P. Khuê Trung - Q. Cẩm Lệ - TP. Đà Nẵng
Điện thoại/ fax : (0236) 3632668 - (0236) 3698547



VƯƠNG MIỆN KIM CƯƠNG
CHẤT LƯỢNG QUỐC TẾ

ISBN 978-604-0-10468-7



9 786040 104687



Giá: 13.000 đ