

Lê Đức Long - Nguyễn Thị Thiên Lý



# Em vui học

# TIN HỌC 1



Kết hợp với một ứng dụng hỗ trợ học tập trực tuyến thông qua hình thức trò chơi giáo dục



**NHÀ XUẤT BẢN**  
**ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HỒ CHÍ MINH**

# LỜI TỰA

Cuộc sống hiện đại ở thế kỉ XXI với nhiều tác động của công nghệ điện tử và kĩ thuật số khiến cho con người ngày càng có nhiều thiết bị, phương tiện và công cụ tiện ích hỗ trợ trong công việc và cuộc sống thường ngày. Công nghệ đã ảnh hưởng đến con người ở mọi lứa tuổi, mọi trình độ, từ trẻ em (chưa biết đọc – biết viết) cho đến người trưởng thành (kể cả người già yếu, người không có trình độ tri thức cao), cụ thể qua việc sử dụng và khai thác các ứng dụng, công cụ tiện ích trên máy tính cá nhân (personal computer) và các thiết bị di động (mobile device) như máy tính bảng, điện thoại thông minh.

Đa số mọi người, từ việc khởi đầu làm quen với công nghệ thông qua quan sát – làm theo, rồi đến tự học – tự tìm hiểu, hoặc học với sự hướng dẫn để quen dần và thành thạo trong việc sử dụng công nghệ (giới hạn ở phạm vi máy tính và các ứng dụng) đã tạo nên một câu hỏi lớn: “Làm thế nào để bạn sử dụng và khai thác công nghệ (máy tính và các ứng dụng) một cách hiệu quả và đáp ứng được các nhu cầu về kĩ năng ở thế kỉ XXI?”. Để giải quyết bài toán này, vấn đề dạy và học môn Tin học (nói chung) cần được quan tâm đúng mức và có chiến lược cụ thể đối với việc phát triển chương trình môn học. Với mong muốn đóng góp một kênh học tập môn Tin học mang tính hiện đại và có ý nghĩa giáo dục đối với học sinh phổ thông, nhóm tác giả đã nghiên cứu và biên soạn bộ tài liệu dạy học môn Tin học dành cho học sinh khối Tiểu học. Bộ tài liệu được thiết kế dựa trên chương trình Giáo dục Phổ thông tổng thể ban hành vào tháng 12/2018 với cấu trúc về nội dung và trình bày theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực Tin học đối với học sinh Tiểu học ở giai đoạn Giáo dục Cơ bản.

**EM VUI HỌC TIN HỌC 1** – quyển đầu tiên trong bộ tài liệu, phục vụ dạy – học Tin học đối với học sinh khối lớp 1 hướng đến mục tiêu giúp học sinh làm quen với thiết bị chuột của máy tính cá nhân thông qua việc sử dụng và khai thác các chương trình, ứng dụng máy tính được thiết kế đặc biệt dưới dạng trò chơi giáo dục. Đính kèm với tài liệu này, nhóm tác giả cũng xây dựng một hệ thống ứng dụng trực tuyến để hỗ trợ việc dạy và học bộ môn, tạo sự thuận lợi và hiệu quả cho việc dạy – học môn Tin học trên lớp – thông qua giáo viên bộ môn, hoặc tự học của học sinh ở nhà – thông qua phụ huynh.

Tài liệu này vẫn đang tiếp tục cập nhật và chỉnh sửa để ngày càng hoàn thiện hơn trong thời gian tới. Nhóm tác giả luôn mong muốn nhận được nhiều ý kiến đóng góp của các thầy/cô giáo đồng nghiệp, các bậc phụ huynh, anh/chị/em sinh viên/học sinh và bạn đọc gần xa về mọi mặt đối với tài liệu.

Xin cảm ơn.

TM. Các tác giả

Lê Đức Long



## Biểu tượng cho mức độ kiến thức, kỹ năng cần học



Hoạt động **KHỞI ĐỘNG**  
(Mức **BIẾT**)



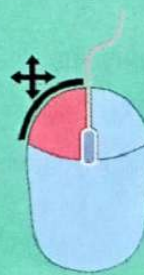
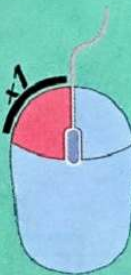
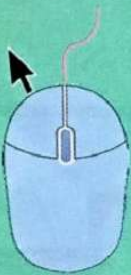
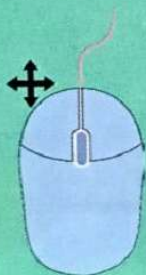
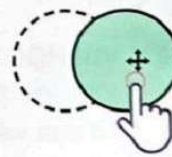
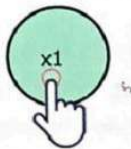
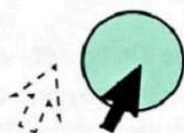
Hoạt động **KHÁM PHÁ**  
(Mức **HIỂU**)



Hoạt động **TRẢI NGHIỆM**  
(Mức **VẬN DỤNG**)

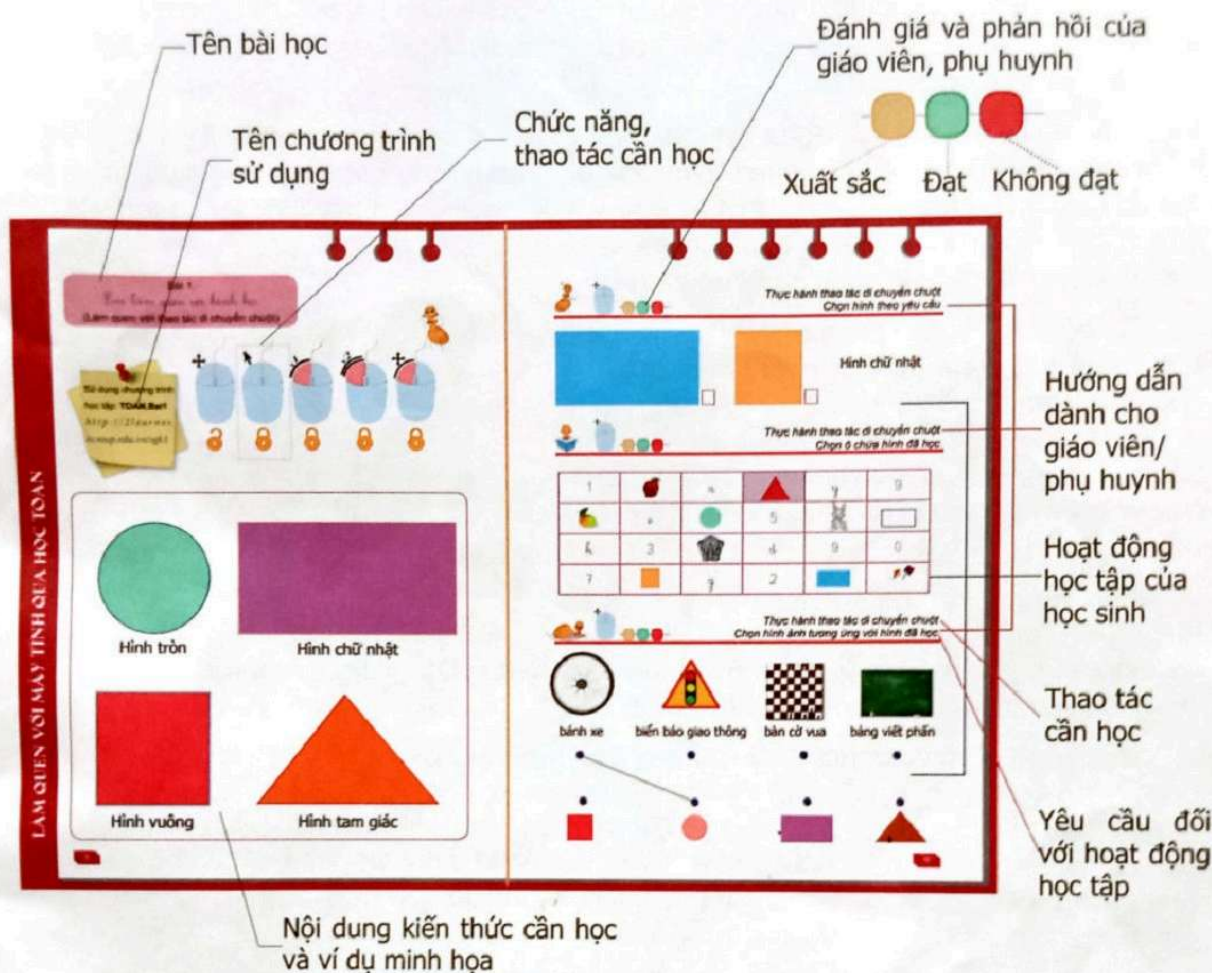
## Thao tác cần học và kí hiệu tương ứng sử dụng

### Các thao tác cần học



Kí hiệu sử dụng trong tài liệu

## Cấu trúc tổ chức của một bài học (2 trang)



Kết hợp với một ứng dụng hỗ trợ học tập trực tuyến thông qua hình thức trò chơi giáo dục (*Educational Game*)

Link: <http://2learner.hcmup.edu.vn>



Mỗi trò chơi tương ứng với một hoạt động học tập trong mỗi bài học của tài liệu và được thiết kế dưới dạng ứng dụng Web (*Web Application*).

Ứng dụng hỗ trợ các loại trình duyệt Web (*Web Browser*, như *Google Chrome*, *IE* hay *Microsoft Edge*), kể cả trên các thiết bị di động như: máy tính bảng (*tablet*), điện thoại thông minh (*smartphone*) sử dụng hệ điều hành *Android* hay *iOS*.

# Đối tượng sử dụng tài liệu

**EM VUI HỌC TIN HỌC 1** là tài liệu học tập môn Tin học dành cho học sinh khối lớp 1 phổ thông, và được biên soạn phù hợp với lứa tuổi 5 - 7 tuổi đáp ứng chương trình Giáo dục Phổ thông tổng thể 2018.

**Giáo viên** có thể sử dụng tài liệu này trên lớp học (phòng máy tính có kết nối Internet, cùng với các tài liệu hỗ trợ và hướng dẫn dạy học, kết hợp với ứng dụng đi kèm tại địa chỉ trực tuyến <http://2learner.hcmup.edu.vn>) để hướng dẫn học sinh làm quen với máy tính, cụ thể là sử dụng thiết bị chuột (mouse) và khai thác các ứng dụng dưới dạng trò chơi.

*Tài liệu biên soạn với mục tiêu giúp học sinh lớp 1 làm quen với thiết bị máy tính, cụ thể là con chuột (mouse) và khai thác các ứng dụng máy tính qua thiết bị này. Do vậy, các thao tác cần học được thiết kế sao cho học sinh chỉ nhận biết và thực hiện thuần thục mà không đi sâu vào bản chất vấn đề.*



**Phụ huynh** có thể sử dụng tài liệu để tự hướng dẫn cho con em mình ở nhà (dạng home schooling). Tài liệu này là một kênh học tập đa dạng, phong phú về nội dung và tài nguyên học tập, đồng thời tạo sự hứng thú và vui thích học tập ngoài giờ lên lớp đối với học sinh.

**Học sinh** có thể sử dụng tài liệu này trên lớp học với sự hướng dẫn của giáo viên, hoặc cũng có thể sử dụng trong việc tự học ở nhà với sự hướng dẫn và giám sát của phụ huynh. Các hoạt động học tập trong tài liệu đều có phần dành cho việc hoàn thành yêu cầu học tập đối với học sinh (ở dạng như: tô màu, điền khuyết) và phần dành cho giáo viên, phụ huynh đánh giá và phản hồi mức độ hoàn thành của học sinh (ở dạng  vào ô đánh giá mức độ hoàn thành).

*Để tái sử dụng tài liệu cho các nhu cầu khác, điều này hoàn toàn tùy thuộc vào nhu cầu sử dụng và ý thức tiết kiệm của mỗi cá nhân học sinh. Học sinh có thể sử dụng bút chì, hay bút màu (có thể tẩy xóa) để hoàn thành các hoạt động, đồng thời giữ gìn tài liệu cẩn thận và sạch sẽ. Xin khuyến cáo đến giáo viên, phụ huynh cần chú ý và nhắc nhở học sinh, con em mình về vấn đề này.*



Học sinh kết hợp sử dụng tài liệu này với ứng dụng trực tuyến trên máy tính cá nhân, hay các loại thiết bị di động để thực hiện các yêu cầu, thao tác các hoạt động học tập. Sau đó, hoàn thành các hoạt động học tập của mỗi bài học ở dạng các yêu cầu trong tài liệu, hoạt động này được xem như là sự xác nhận hoàn thành bài học của học sinh để giáo viên, phụ huynh có thể đánh giá và phản hồi.

Ứng dụng trực tuyến được thiết kế là các trò chơi giáo dục, phù hợp với lứa tuổi của học sinh lớp 1, tập trung ở việc nghe – nhìn, có hướng dẫn chi tiết và rõ ràng ở đầu mỗi hoạt động bằng các lời thoại để học sinh dễ dàng nhận biết và thực hiện thao tác.



3 chủ đề học tập, cụ thể là

**Làm quen với máy tính qua học toán**

10 bài thực hành máy tính gắn với các nội dung về toán học

**Làm quen với máy tính qua học tiếng Anh**

10 bài thực hành máy tính gắn với các nội dung về tiếng Anh

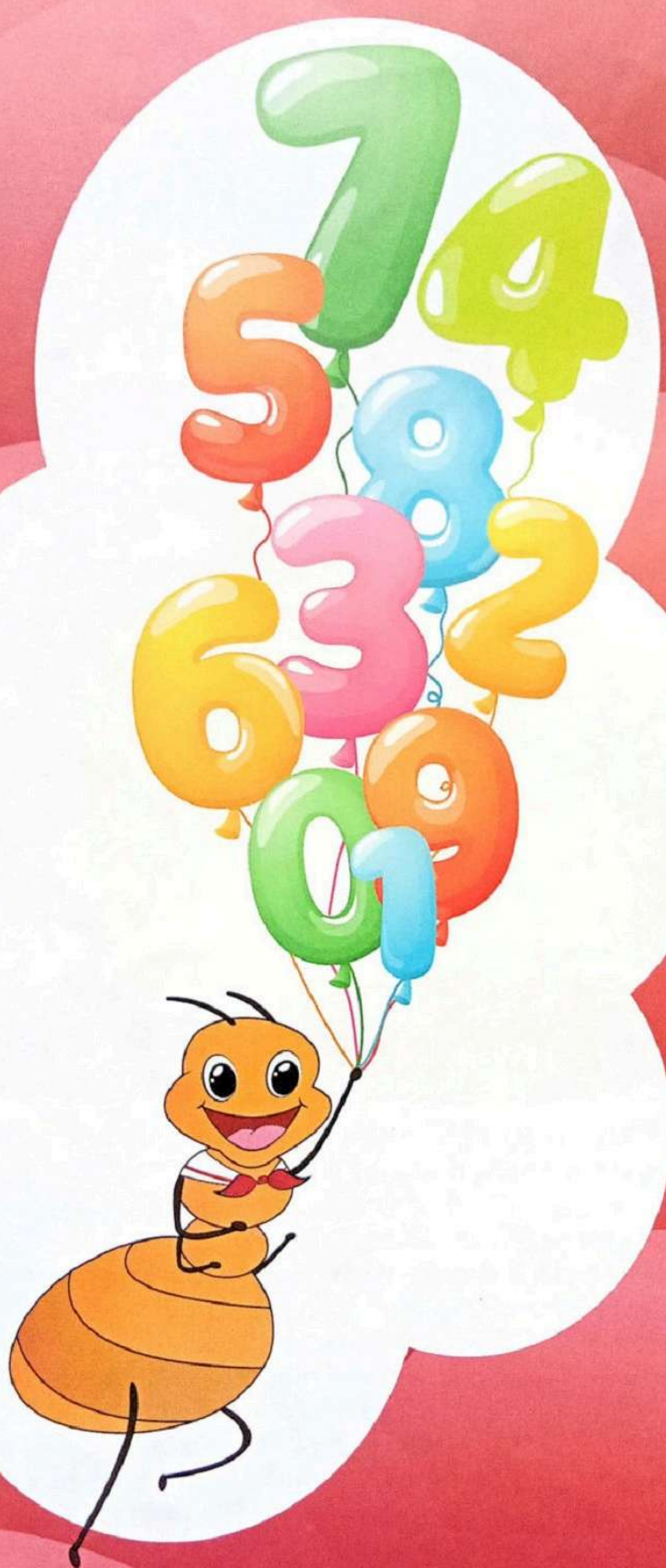
**Máy tính và thế giới quanh em**

10 bài thực hành máy tính gắn với các nội dung về đạo đức, tự nhiên và xã hội

Tài liệu **EM VUI HỌC TIN HỌC 1** được biên soạn **nhằm giúp học sinh làm quen với thao tác sử dụng thiết bị chuột (mouse)** – đối với máy tính cá nhân, thao tác chạm tay (thay cho thiết bị chuột) – đối với các thiết bị di động sử dụng màn hình cảm ứng **thông qua hoạt động học tập trên các ứng dụng trò chơi.**

**Tài liệu có 3 chủ đề học tập lớn, mỗi chủ đề gồm 10 bài học**, các bài học được thiết kế ở dạng tuần tự tuyến tính, hướng dẫn các thao tác từ đơn giản đến phức tạp.

**Cần lưu ý rằng**, các chủ đề học tập được thiết kế một cách độc lập đối với kiến thức và kỹ năng cần học. Do vậy, học sinh có thể học một chủ đề là đảm bảo đầy đủ các thao tác cơ bản về thiết bị chuột cần thiết đối với yêu cầu của khối lớp 1. Các chủ đề còn lại có thể bỏ qua, hoặc cũng có thể học để rèn luyện hoặc nâng cao kiến thức, kỹ năng tại lớp hoặc cũng có thể tự học thêm ở nhà (tùy thuộc vào điều kiện cơ sở vật chất, thời lượng học tập của lớp học/nhà trường). Đối với mỗi chủ đề, 5 bài học đầu (bài 1 – bài 5) được thiết kế với thứ tự tuần tự nhất quán ở cả ba chủ đề học. Các bài học còn lại (bài 6 – bài 10) tập trung ở phần ôn luyện nên được biên soạn theo hướng tổng hợp kiến thức, kỹ năng để đa dạng hóa các hoạt động học tập.



Làm quen với

# MÁY TÍNH

*qua học toán*

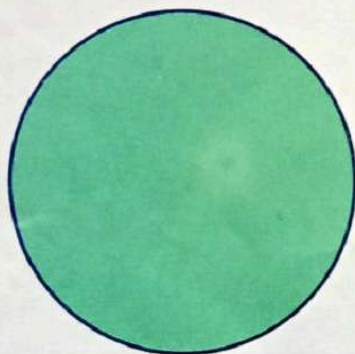
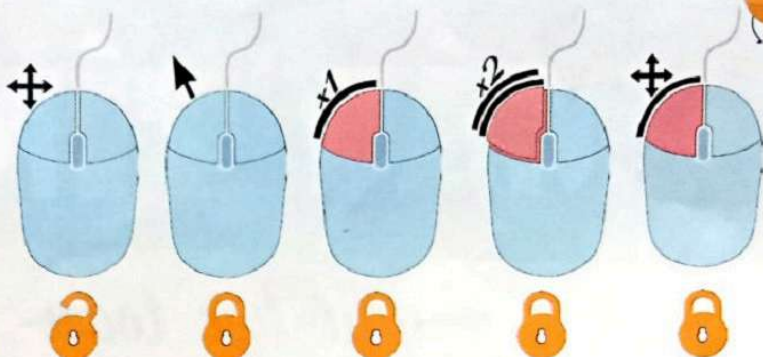
|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Bài 1. Em làm quen với <b>hình học</b> .....        | 8  |
| Bài 2. Bí mật của những <b>chữ số</b> .....         | 10 |
| Bài 3. Phân biệt <b>ít hơn và nhiều hơn</b> .....   | 12 |
| Bài 4. Em học <b>phép tính cộng</b> .....           | 14 |
| Bài 5. Em tập đếm từ <b>11 đến 20</b> .....         | 16 |
| Bài 6. Em vẽ <b>đoạn thẳng</b> .....                | 18 |
| Bài 7. Nhận biết <b>độ dài đoạn thẳng</b> .....     | 20 |
| Bài 8. <b>Số 50</b> có đáng sợ không? .....         | 22 |
| Bài 9. Sắp xếp các số <b>tăng hoặc giảm</b> .....   | 24 |
| Bài 10. Điểm <b>ở trong, ở ngoài</b> một hình ..... | 26 |

# BÀI 1

## EM LÀM QUEN VỚI HÌNH HỌC

(Làm quen với thao tác di chuyển chuột)

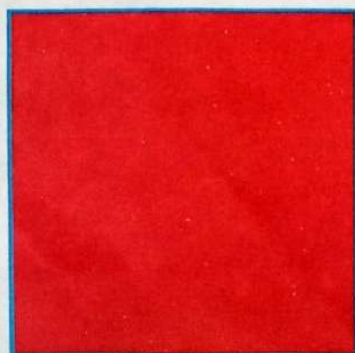
Sử dụng chương trình  
học tập: **TOAN.Bai1**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



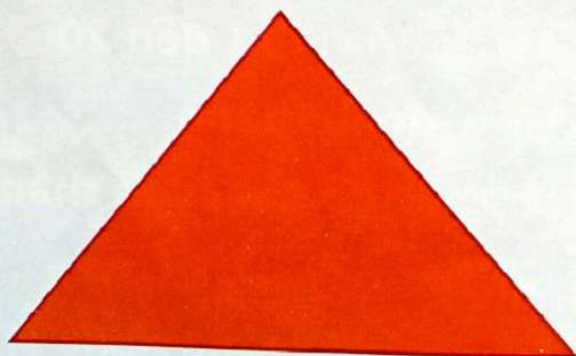
Hình tròn



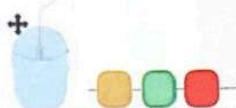
Hình chữ nhật



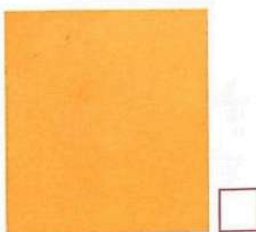
Hình vuông



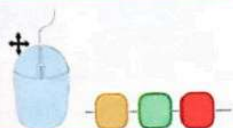
Hình tam giác



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

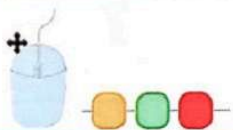


Hình chữ nhật

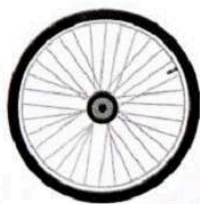


Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn ô chứa hình đã học

|                                                                                   |                                                                                     |                                                                                    |                                                                                   |                                                                                      |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 |    | a                                                                                  |  | y                                                                                    | 9                                                                                     |
|  | e                                                                                   |   | 5                                                                                 |    |    |
| h                                                                                 | 3                                                                                   |  | d                                                                                 | 9                                                                                    | 0                                                                                     |
| 7                                                                                 |  | g                                                                                  | 2                                                                                 |  |  |



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn hình ảnh tương ứng với hình đã học



bánh xe



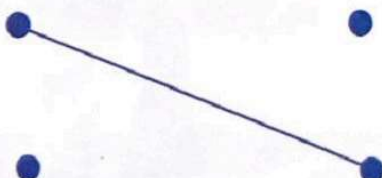
biển báo giao thông



bàn cờ vua



bảng viết phấn

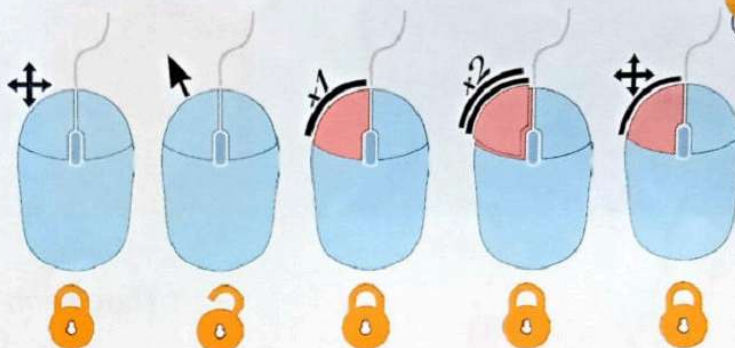


## BÀI 2

### BÍ MẬT CỦA NHỮNG CHỮ SỐ

(Làm quen với thao tác trò chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TOAN.Bai2**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



**1** Một  
*Một*



**6** Sáu  
*Sáu*



**2** Hai  
*Hai*



**7** Bảy  
*Bảy*



**3** Ba  
*Ba*



**8** Tám  
*Tám*



**4** Bốn  
*Bốn*



**9** Chín  
*Chín*



**5** Năm  
*Năm*



**10** Mười  
*Mười*



Thực hành thao tác trỏ chuột  
Chọn ô trống để xem số tương ứng

|   |  |   |  |   |  |   |   |  |    |
|---|--|---|--|---|--|---|---|--|----|
| 1 |  | 3 |  | 5 |  | 7 | 8 |  | 10 |
|---|--|---|--|---|--|---|---|--|----|



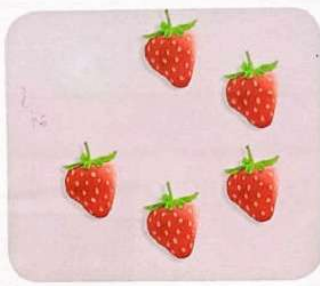
Thực hành thao tác trỏ chuột  
Đếm hình và chọn số tương ứng

Tô màu vào ô chứa đúng số quả dâu



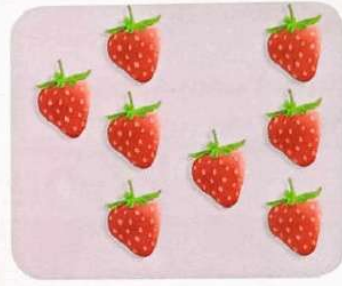
4

5



5

6



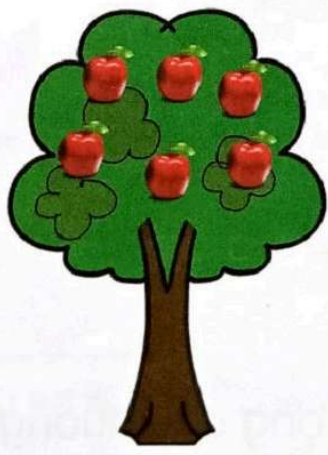
6

8



Thực hành thao tác trỏ chuột  
Đếm hình và chọn số tương ứng

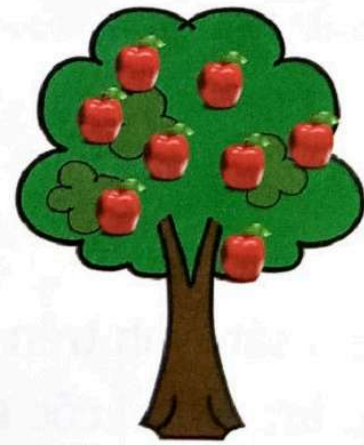
Tô màu vào ô chứa đúng số quả táo



5

6

7



8

9

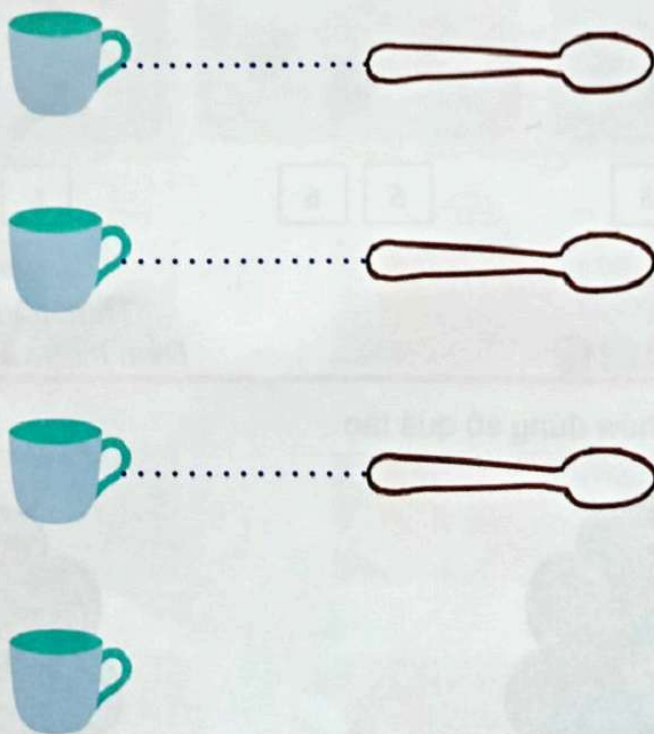
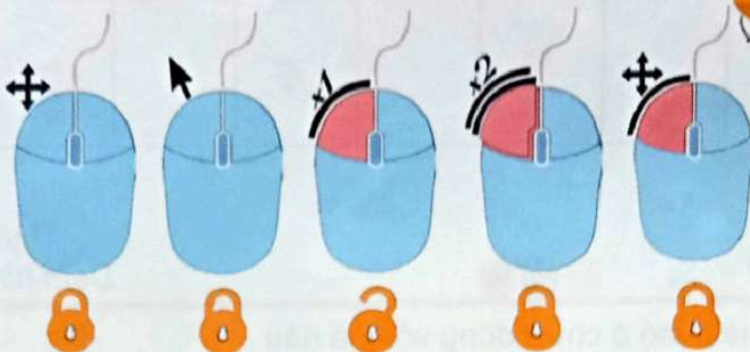
7

### BÀI 3

## PHÂN BIỆT ÍT HƠN VÀ NHIỀU HƠN

(Làm quen với thao tác nhấp chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: TOAN.Bai3  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



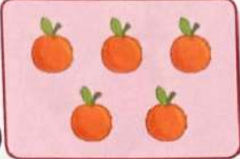
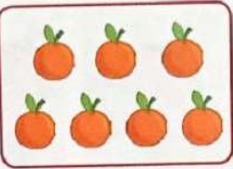
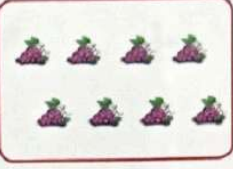
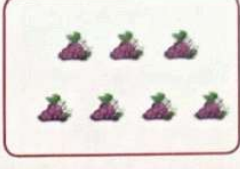
Quan sát hình trên ta thấy:

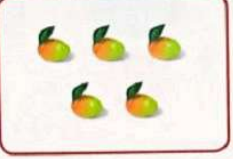
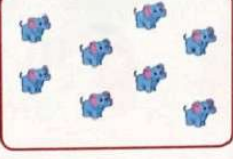
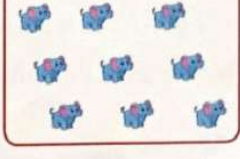
- Số lượng cái cốc **nhiều hơn** số lượng cái muỗng.
- Số lượng cái muỗng **ít hơn** số lượng cái cốc.



Thực hành thao tác nhắp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Tô màu vào hình chứa số lượng vật ít hơn

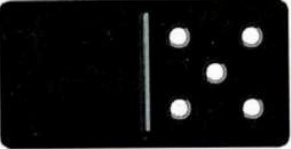
a)   b)  

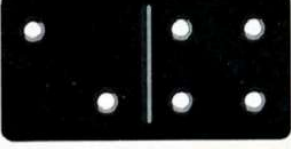
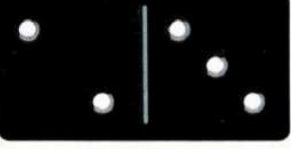
c)   d)  



Thực hành thao tác nhắp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn vào hình có chứa số lượng chấm trắng nhiều hơn

a)    

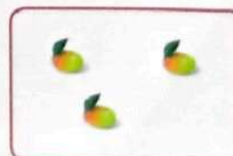
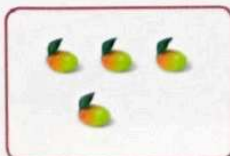
b)    



Thực hành thao tác nhắp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Tô màu vào hình chứa số lượng nhiều hơn số lượng cho trước

Hình cho trước

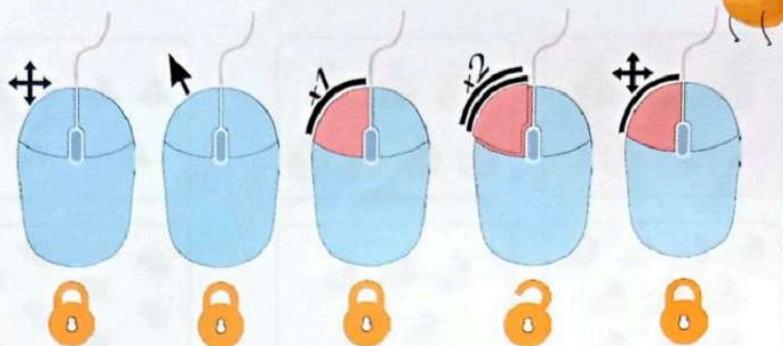


## BÀI 4.

### EM HỌC PHÉP TÍNH CỘNG

(Làm quen với thao tác nhấp kép chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TOAN.Bai4**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



$$9 + 1 = 10$$

$$1 + 9 = 10$$

$$8 + 2 = 10$$

$$2 + 8 = 10$$

$$7 + 3 = 10$$

$$3 + 7 = 10$$

$$6 + 4 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn số thích hợp điền vào chỗ trống

|   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

|   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

|   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

a)  $9 + \dots = 10$

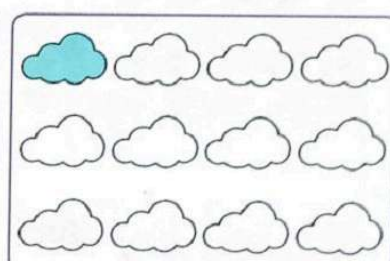
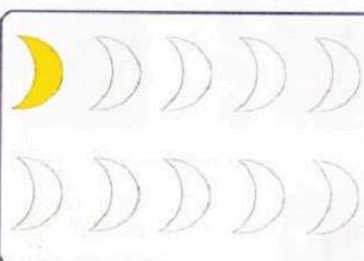
b)  $7 + \dots = 10$

c)  $5 + \dots = 10$



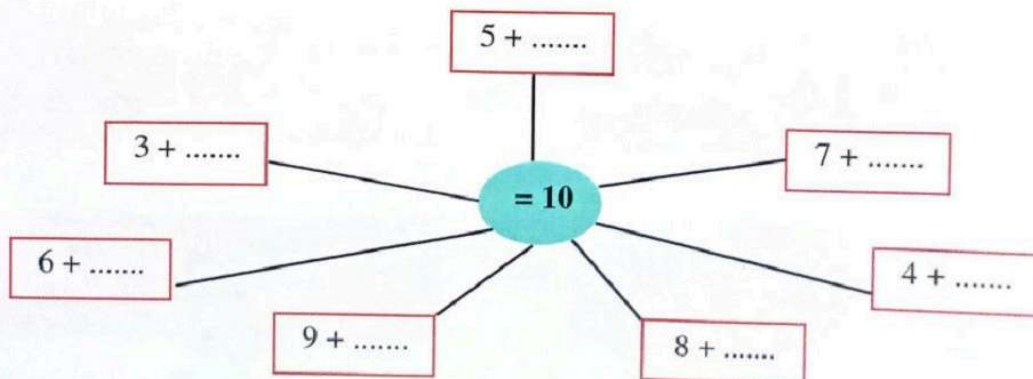
Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Tô màu đủ 10 hình trong từng khung



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn số thích hợp điền vào chỗ trống

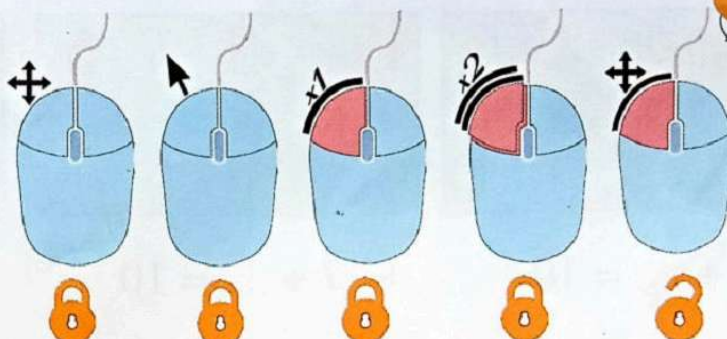
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|



# BÀI 5

## EM TẬP ĐẾM TỪ 11 ĐẾN 20 (Làm quen với thao tác kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TOAN.Bai5**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



**11** Mười một  
*Mười một*



**16** Mười sáu  
*Mười sáu*



**12** Mười hai  
*Mười hai*



**17** Mười bảy  
*Mười bảy*



**13** Mười ba  
*Mười ba*



**18** Mười tám  
*Mười tám*



**14** Mười bốn  
*Mười bốn*



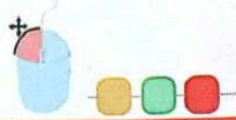
**19** Mười chín  
*Mười chín*



**15** Mười lăm  
*Mười lăm*



**20** Hai mươi  
*Hai mươi*



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả số thích hợp vào ô trống

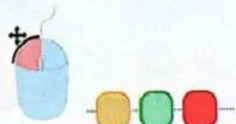
19

14

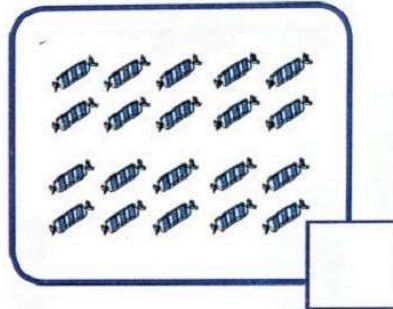
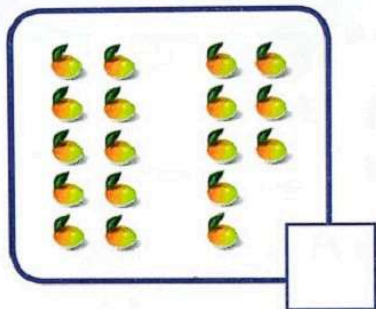
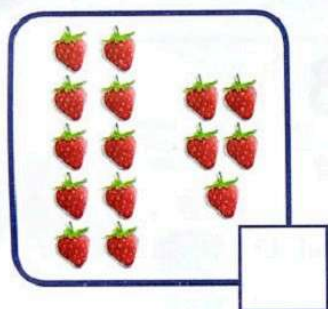
16

17

|    |    |    |  |    |  |  |    |  |    |
|----|----|----|--|----|--|--|----|--|----|
| 11 | 12 | 13 |  | 15 |  |  | 18 |  | 20 |
|----|----|----|--|----|--|--|----|--|----|



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả số thích hợp vào ô trống



15

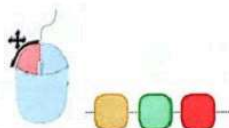
16

17

18

19

20



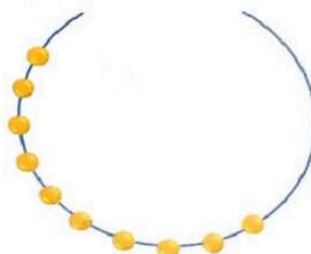
Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả theo yêu cầu

Thêm ngọc trai vào chuỗi để  
đúng số lượng cho trước



Số lượng cho trước

12



17

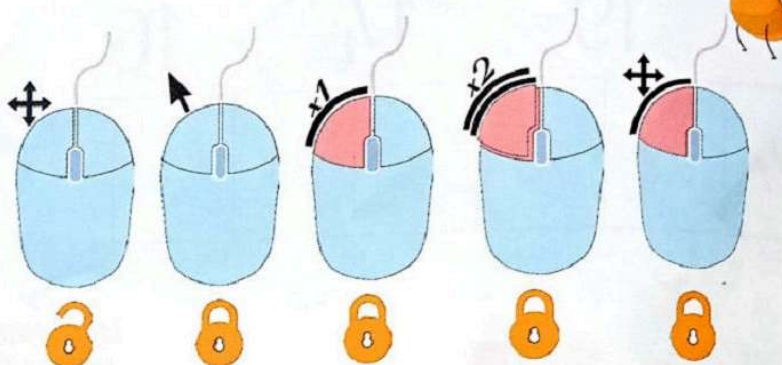


## BÀI 6

### EM VẼ ĐOẠN THẲNG

(Luyện tập thao tác di chuyển chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TOAN.Bai6**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



A



Điểm A

B



Điểm B

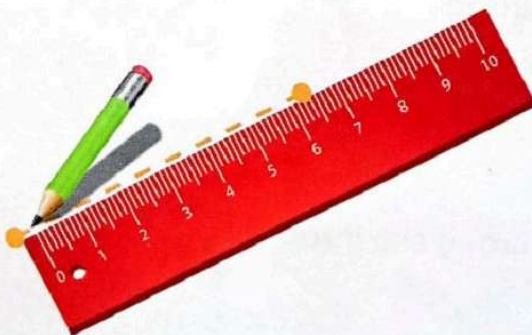
A



B



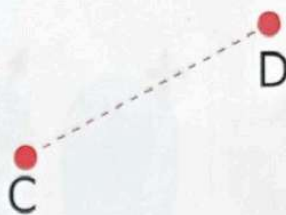
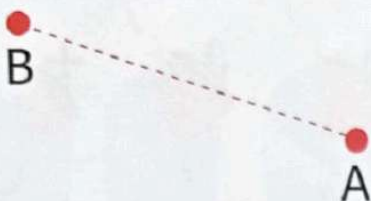
Đoạn thẳng AB



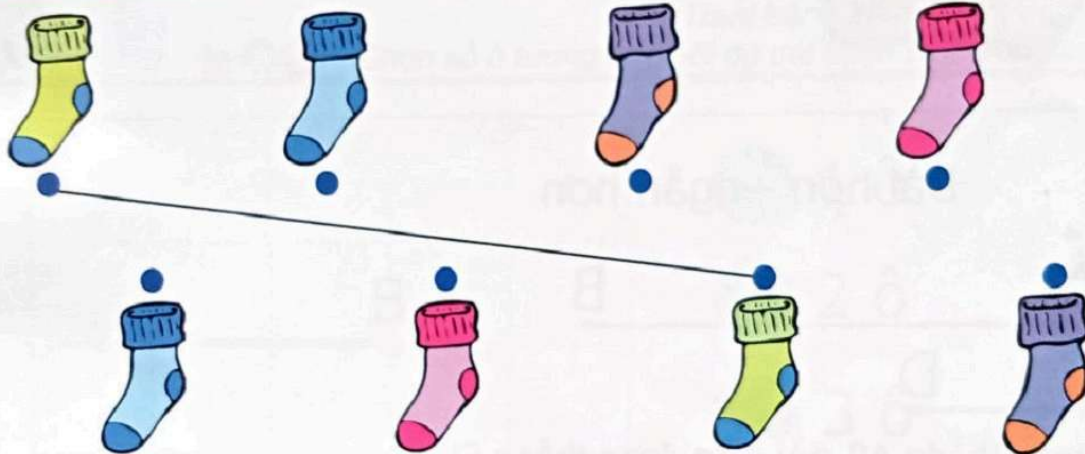


Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Nối hình theo yêu cầu

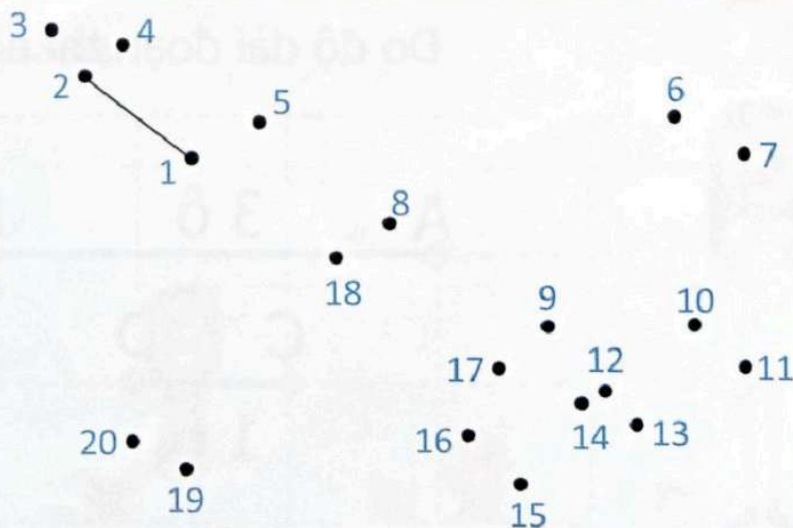
Nối 2 điểm cho trước để được đoạn thẳng



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Nối các hình giống nhau thành cặp



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Nối các số theo thứ tự để xem hình



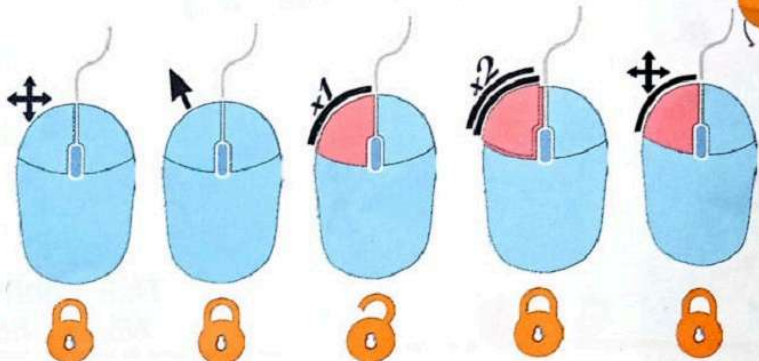
Đây là hình gì?

# BÀI 7

## NHẬN BIẾT ĐỘ DÀI ĐOẠN THẲNG

(Luyện tập thao tác nhấp chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TOAN.Bai7**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



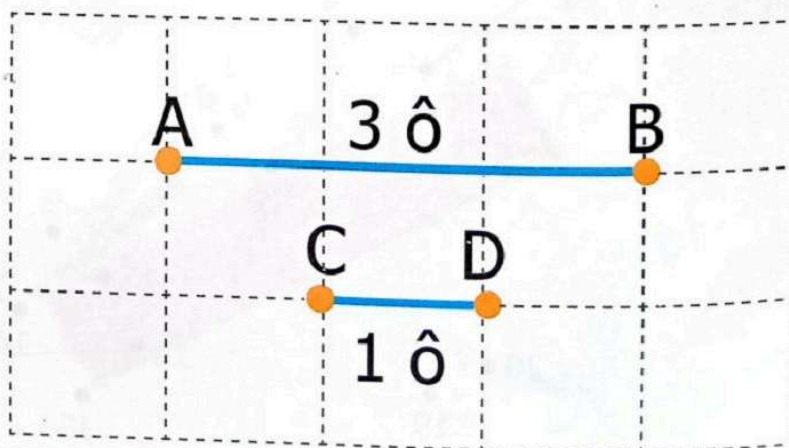
Dài hơn - ngắn hơn



Đoạn thẳng AB **dài hơn** đoạn thẳng CD.

Đoạn thẳng CD **ngắn hơn** đoạn thẳng AB.

Đo độ dài đoạn thẳng

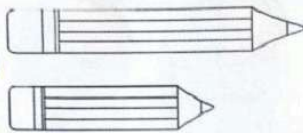




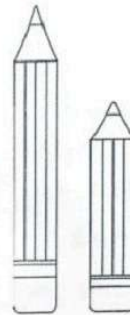
Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Tô màu cho bút chì dài hơn

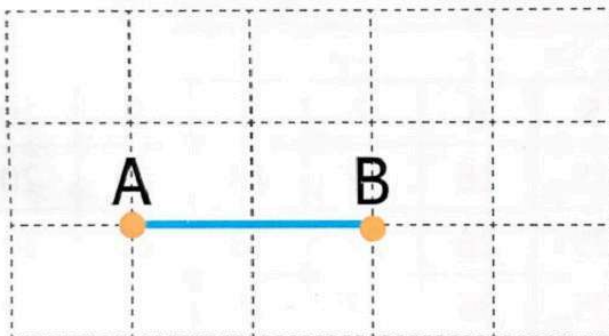
a)



b)



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn số ô tương ứng với độ dài đoạn thẳng cho trước

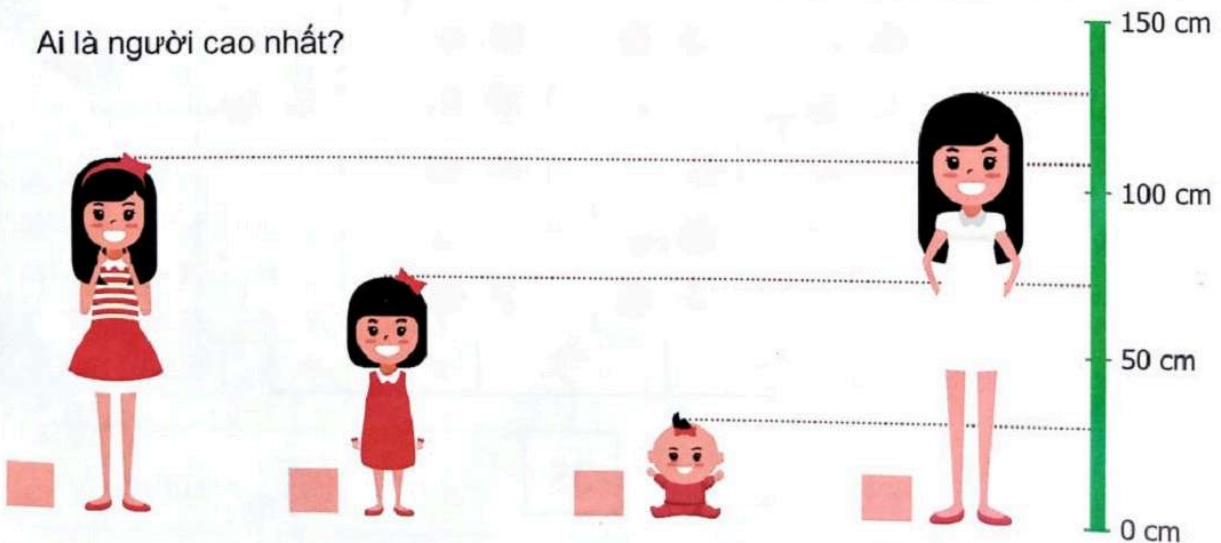


- ☐ 1 ô
- ☐ 2 ô
- ☐ 3 ô



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Ai là người cao nhất?

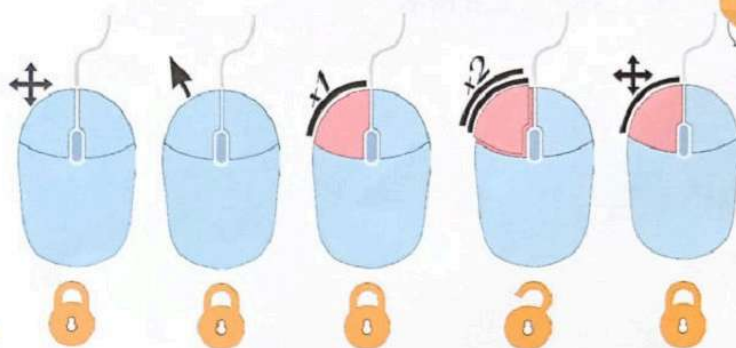


# BÀI 8

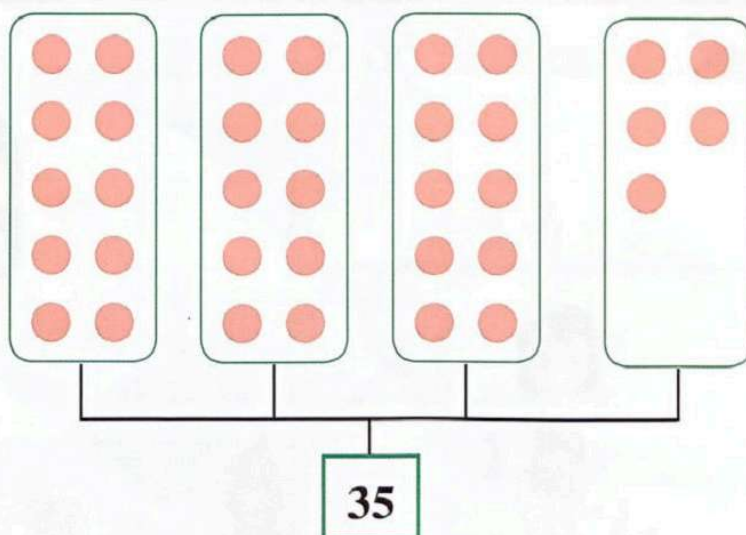
## SỐ 50 CÓ ĐÁNG SỢ KHÔNG?

(Luyện tập thao tác nhấp kép chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TOAN.Bai8**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |





Thực hành thao tác nhắp kẹp chuột  
Chọn số thích hợp điền vào ô trống

20

44

21

23

35

38

24

37

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    | 22 |    |    | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | 32 | 33 | 34 |    | 36 |    |    | 39 |
| 40 | 41 | 42 | 43 |    | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 |



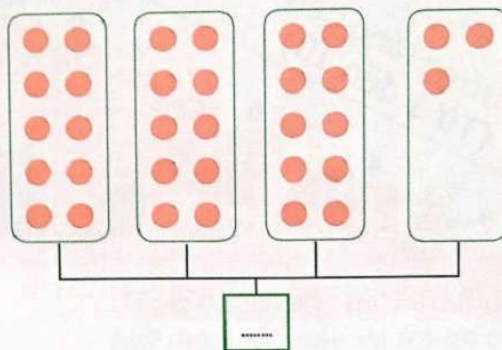
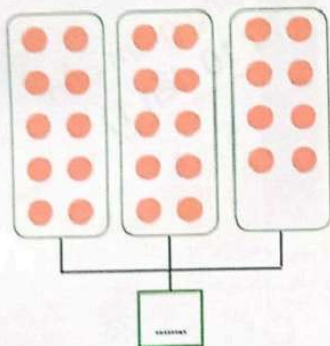
Thực hành thao tác nhắp kẹp chuột  
Chọn số thích hợp điền vào ô trống

33

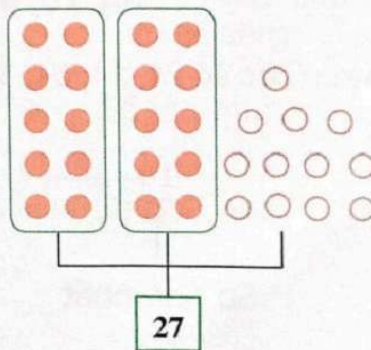
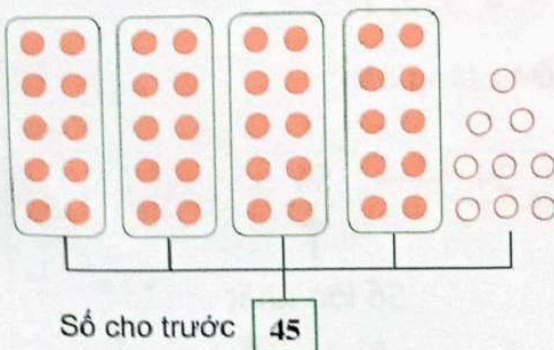
25

35

28



Thực hành thao tác nhắp kẹp chuột  
Chọn tô màu các chấm tròn để đúng số cho trước



# BÀI 9

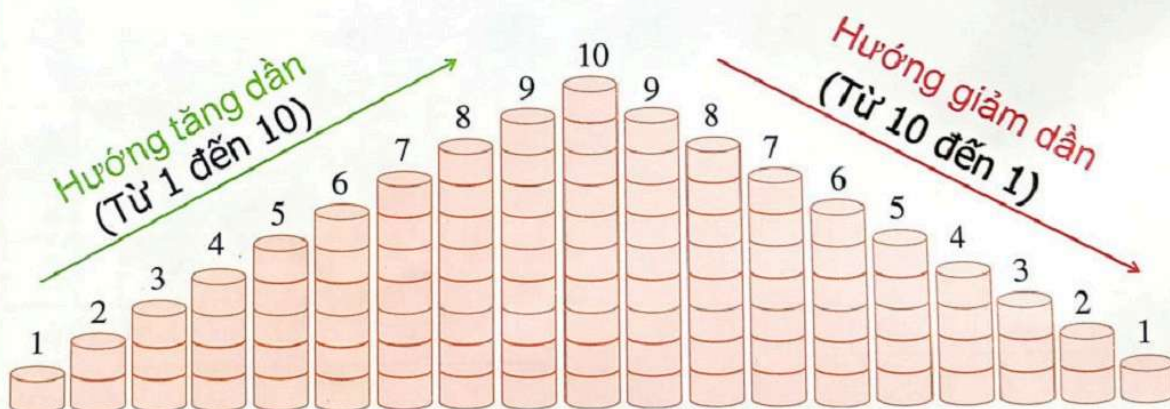
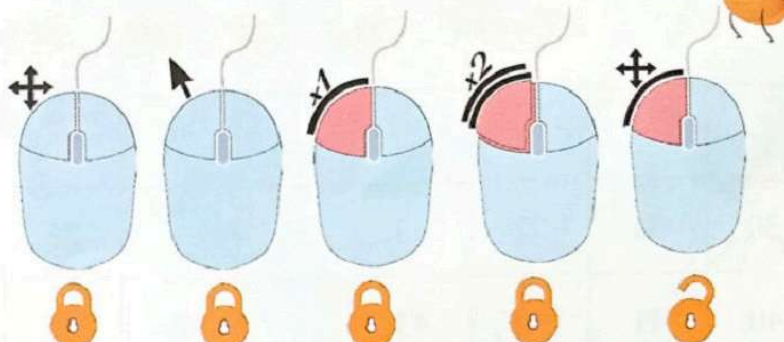
## SẮP XẾP CÁC SỐ TĂNG HOẶC GIẢM

(Luyện tập thao tác kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình

học tập: **TOAN.Bai9**

<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



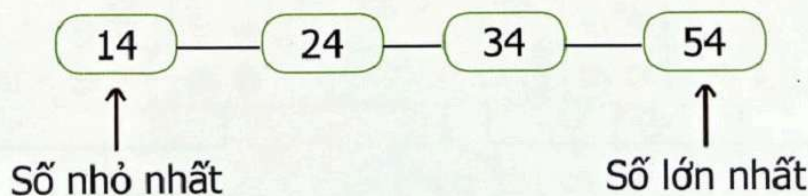
Theo thứ tự tăng dần, các số được sắp xếp từ nhỏ nhất đến lớn nhất:

**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10**

Theo thứ tự giảm dần, các số được sắp xếp từ lớn nhất đến nhỏ nhất:

**10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1**

Sắp xếp các số 24, 14, 54, 34 theo thứ tự tăng dần:





Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả số thích hợp vào ô trống

Các số theo thứ tự tăng dần

1

5

8

7

3

|  |   |  |   |  |   |  |  |   |
|--|---|--|---|--|---|--|--|---|
|  | 2 |  | 4 |  | 6 |  |  | 9 |
|--|---|--|---|--|---|--|--|---|



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả số thích hợp vào chỗ trống

50

1

12

9

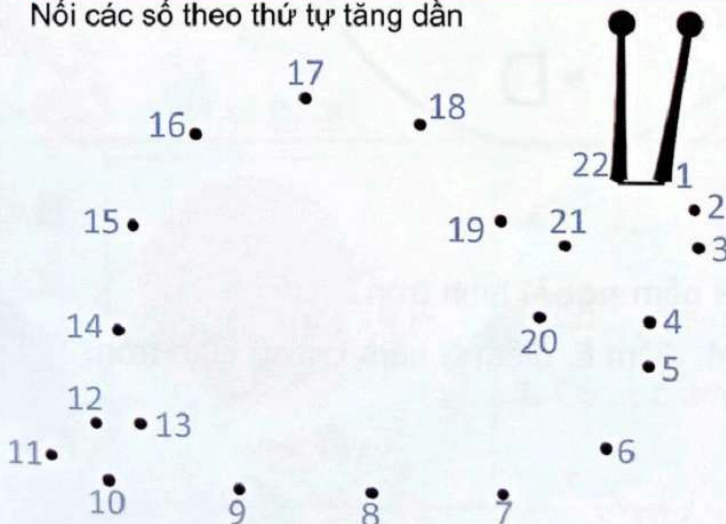
33

50



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Nối theo yêu cầu và trả lời câu hỏi

Nối các số theo thứ tự tăng dần



Điền số thích hợp  
vào chỗ trống

Số lớn nhất?

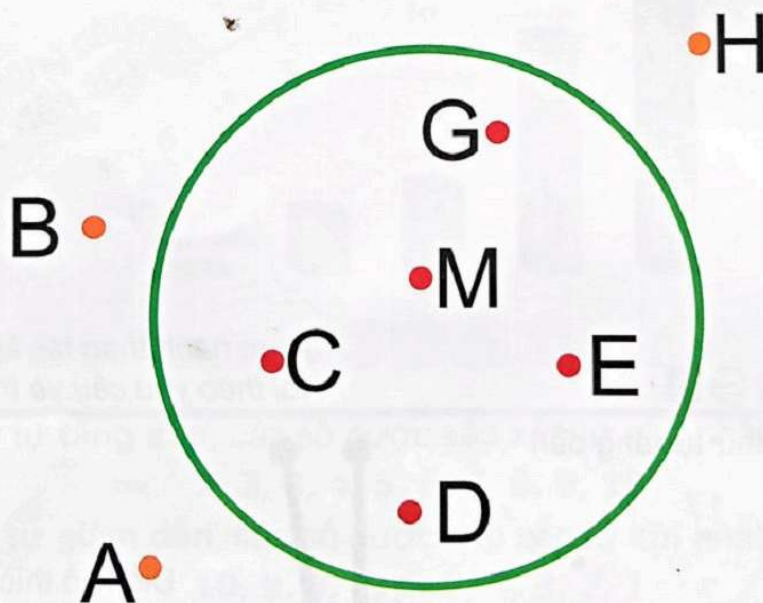
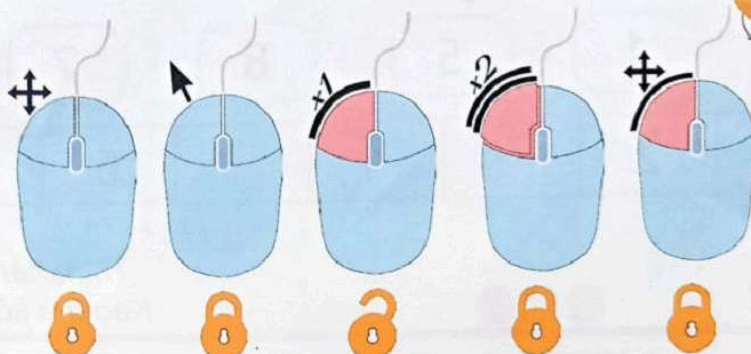
Số nhỏ nhất?

# BÀI 10

## ĐIỂM Ở TRONG, Ở NGOÀI MỘT HÌNH

(Luyện tập thao tác nhấp chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TOAN.Bai10**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>

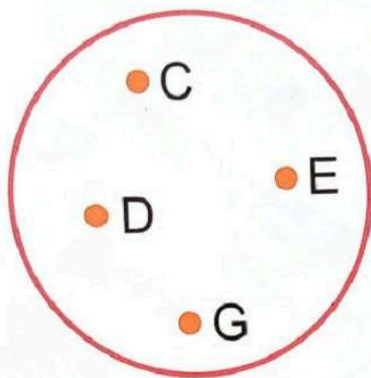


Điểm A, điểm B, điểm H nằm **ngoài** hình tròn.

Điểm C, điểm D, điểm M, điểm E, điểm G nằm **trong** hình tròn.



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn phát biểu đúng



• B

1. Điểm A nằm **ngoài** hình tròn.



2. Điểm B nằm **trong** hình tròn.



3. Điểm C nằm **trong** hình tròn.

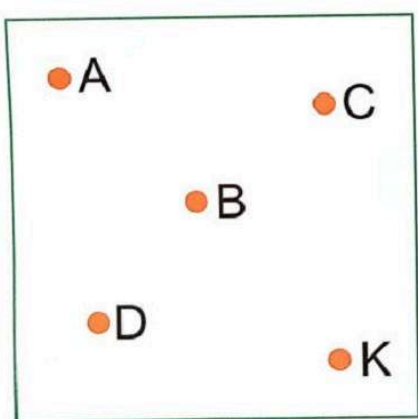


• A

4. Điểm D nằm **ngoài** hình tròn.



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn số thích hợp điền vào chỗ trống



M

1 2 3 4 5

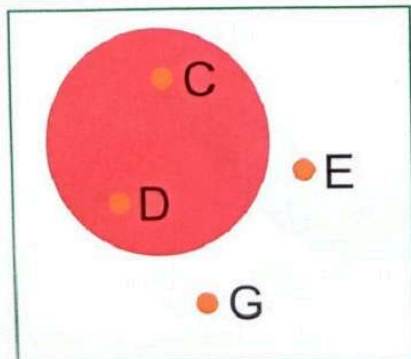
1. Có 2 điểm nằm **ngoài** hình vuông.

2. Có ... điểm nằm **trong** hình vuông.



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn số thích hợp điền vào chỗ trống

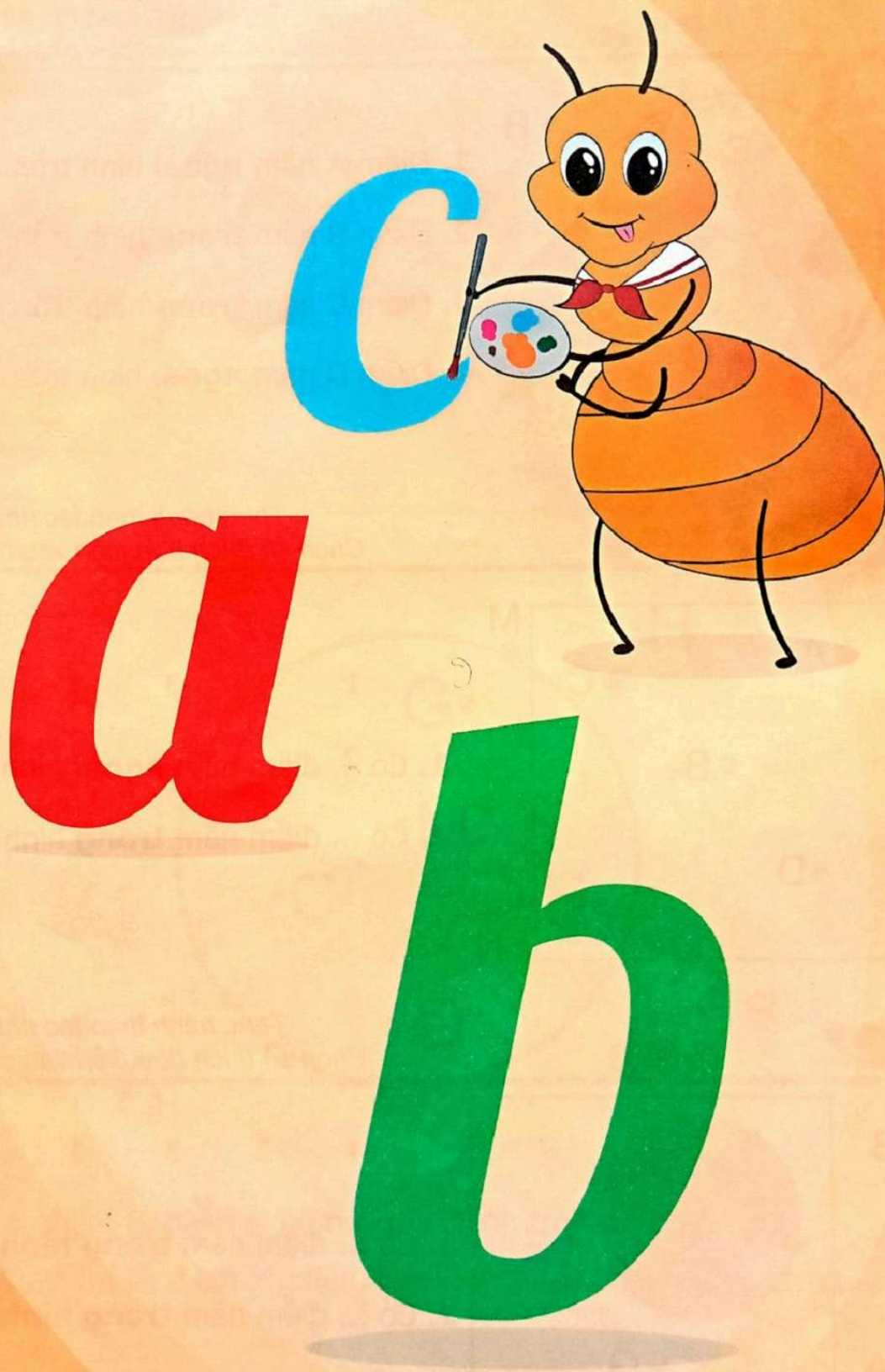
• B



1 2 3 4 5

1. Có ... điểm nằm **trong** hình tròn.

2. Có ... điểm nằm **trong** hình vuông.



Làm quen với

# MÁY TÍNH

*qua học tiếng Anh*

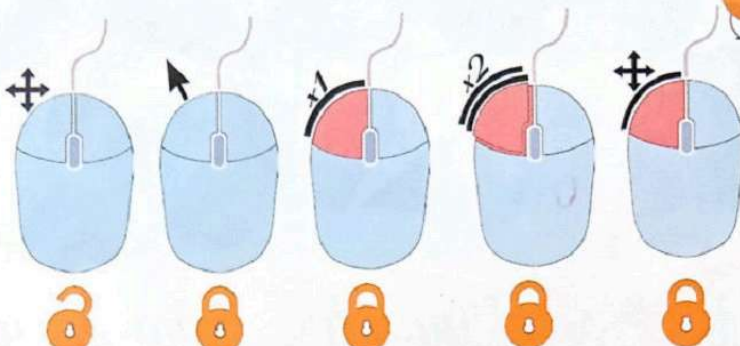
|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Bài 1. Em học tiếng Anh qua chữ <b>A</b> .....  | 30 |
| Bài 2. Em học tiếng Anh qua chữ <b>B</b> .....  | 32 |
| Bài 3. Em học tiếng Anh qua chữ <b>C</b> .....  | 34 |
| Bài 4. Em học tiếng Anh qua chữ <b>D</b> .....  | 36 |
| Bài 5. Em học tiếng Anh qua chữ <b>E</b> .....  | 38 |
| Bài 6. Em học tiếng Anh qua chữ <b>F</b> .....  | 40 |
| Bài 7. Em học tiếng Anh qua chữ <b>G</b> .....  | 42 |
| Bài 8. Em học tiếng Anh qua chữ <b>H</b> .....  | 44 |
| Bài 9. Em học tiếng Anh qua chữ <b>I</b> .....  | 46 |
| Bài 10. Em học tiếng Anh qua chữ <b>J</b> ..... | 48 |

# BÀI 1

## EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ A

(Làm quen với thao tác di chuyển chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TA.Bai1**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# A



Apple

# a



orange



Alligator



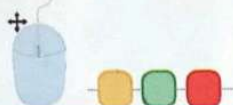
ball



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn chữ trong dãy cho trước

Chọn chữ A – a

a n e a t A r



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn từ tiếng Anh có chứa chữ cho trước

Chọn từ có chứa chữ A – a



Baby



Balloon



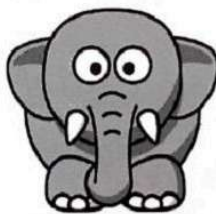
Apple



Doctor



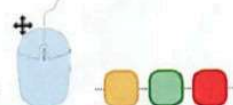
Butterfly



Elephant



Star



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn từ tiếng Anh tương ứng với hình



apple



alligator



orange



ball

## BÀI 2

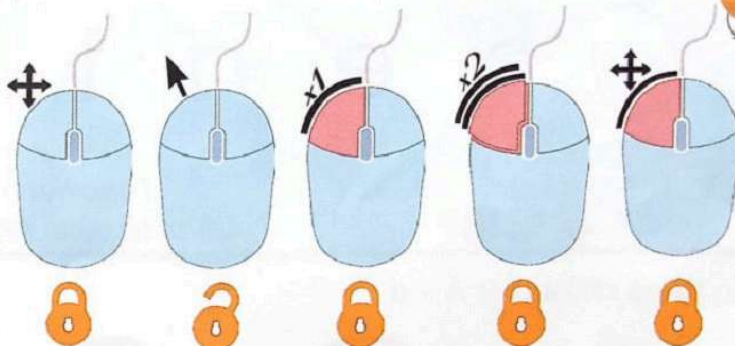
### EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ B

(Làm quen với thao tác trò chuột)

Sử dụng chương trình

học tập: **TA.Bai2**

<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# B



Bee



Ball

# b



rabb**it**



ballo**on**

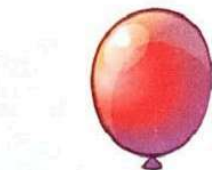


Thực hành thao tác trỏ chuột  
Chọn từ tiếng Anh có chứa chữ yêu cầu

Chọn từ có chứa chữ B – b



Baby



Balloon



Apple



Doctor



Thực hành thao tác trỏ chuột  
Nối hình với chữ có trong từ tương ứng với hình

B



a

A



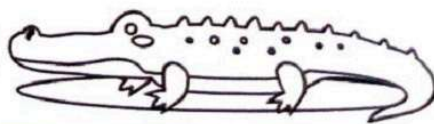
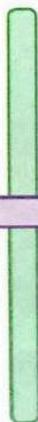
b



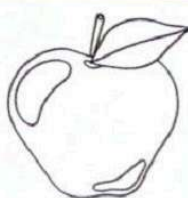
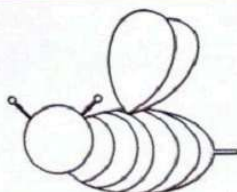
Thực hành thao tác trỏ chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Tô màu hình vẽ có từ tương ứng bắt đầu bằng chữ A, B

A



B

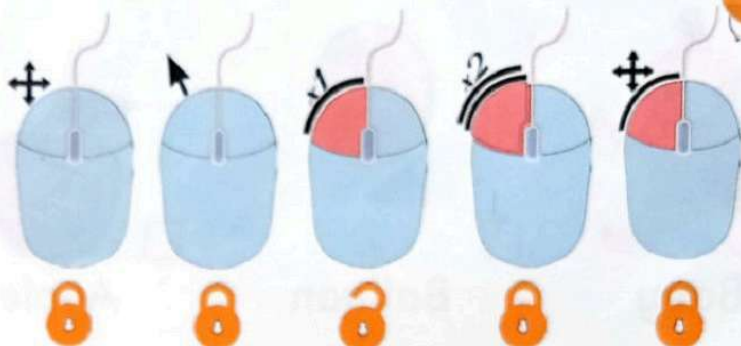


# BÀI 3

## EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ C

(Làm quen với thao tác nhấp chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: TA.Bai3  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# C

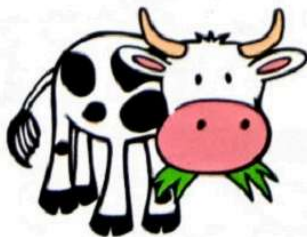


Clock

# C



cat



Cow

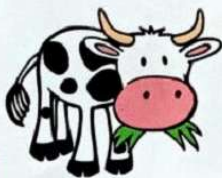


cake



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn từ tiếng Anh có chứa chữ cho trước

Chọn từ có chứa chữ C – c



Cow



Car



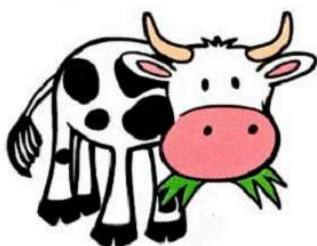
Apple



Doctor



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn chữ thích hợp điền vào ô trống



|   |  |  |
|---|--|--|
| C |  |  |
|---|--|--|

O

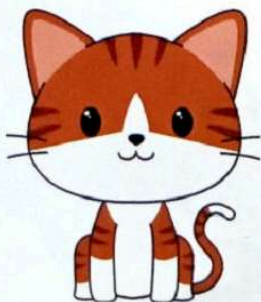
C

W



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn chữ đầu của từ tiếng Anh tương ứng với hình

Chữ cho trước

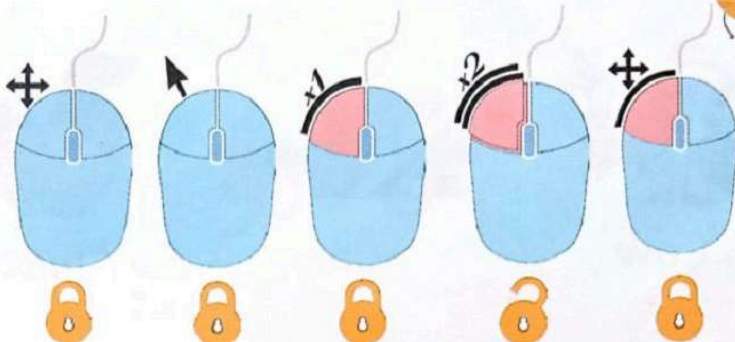


# BÀI 4

## EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ D

(Làm quen với thao tác nhấp kép chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TA.Bai4**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# D



Dog

# d



doll



Dragon

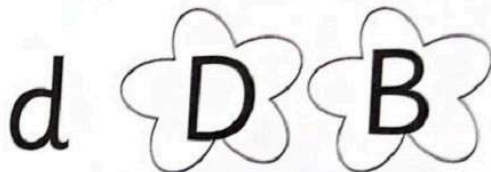
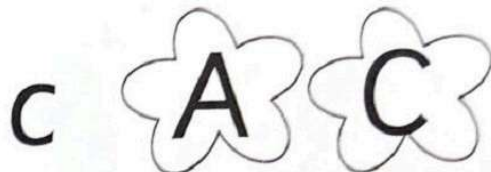
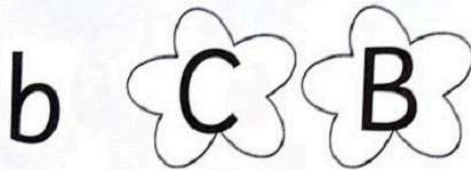
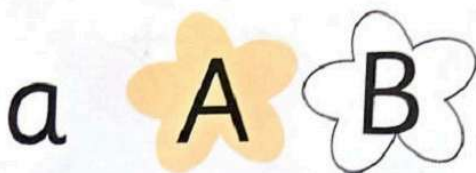


doctor



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình chứa chữ in hoa của chữ thường cho trước

Tô màu vào hình đúng



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn từ tiếng Anh tương ứng với hình cho trước



doctor

doll



dragon

dog



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn chữ thích hợp điền vào ô trống



|   |  |  |
|---|--|--|
| d |  |  |
|---|--|--|

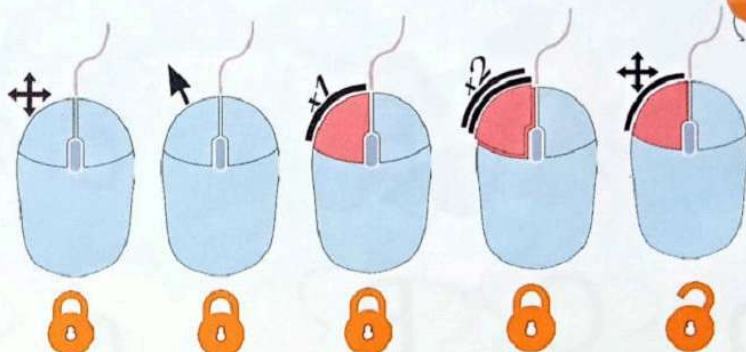
o d g

# BÀI 5

## EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ E

(Làm quen với thao tác kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TA.Bai5**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# E



Ear

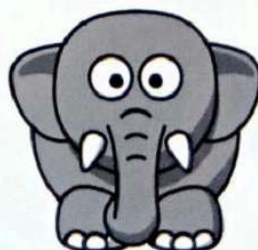
# e



eye



Egg



elephant



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả cặp chữ hoa – chữ thường tương ứng

E a

D d

E e



A a

C e

B b



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả chữ thích hợp vào chỗ trống



apple



\_\_octor



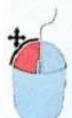
cak\_\_

Chữ cho trước

a

e

d



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ tiếng Anh tương ứng với hình cho trước



egg



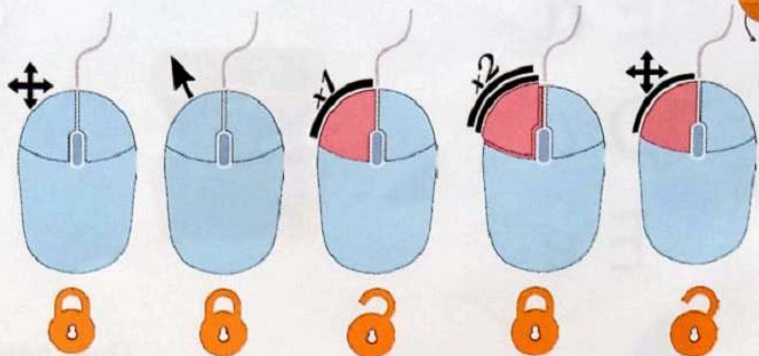
eye  
egg  
elephant  
ear  
cake  
ball  
apple



## BÀI 6

### EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ F (Luyện tập thao tác nhấp chuột, kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TA.Bai6**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# F



Fox

# f



frog



Fish



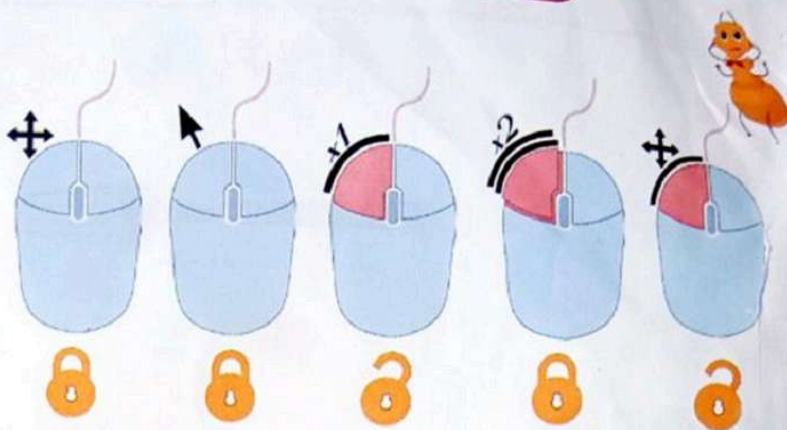
fork

# BÀI 7

## EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ G

(Luyện tập thao tác nhấp chuột, kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: TA.Bai7  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# G



Glass



Gift

# g



guitar

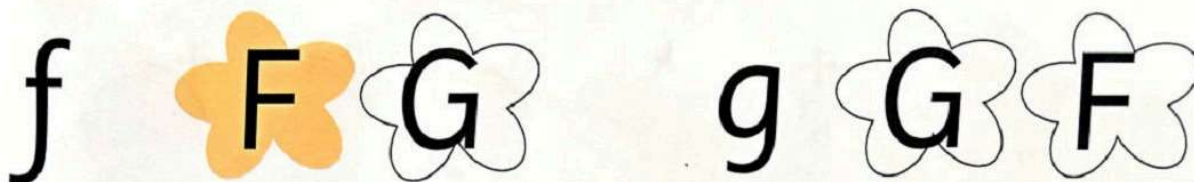


green



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình chứa chữ in hoa của chữ thường cho trước

Tô màu vào hình đúng



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ tiếng Anh tương ứng với hình cho trước



gift

glass

guitar

gift

green



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Nối hình với chữ có trong từ tiếng Anh tương ứng

G



f

F

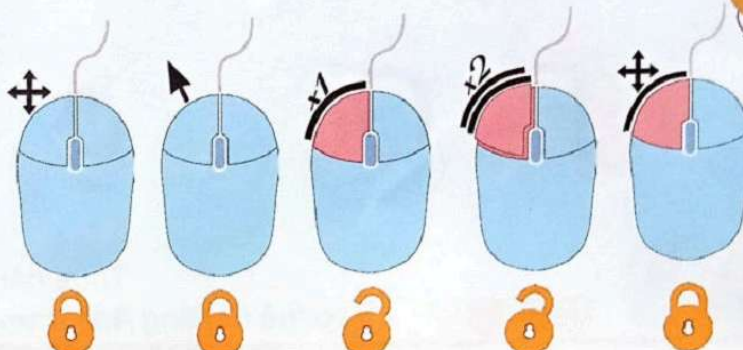


g

# BÀI 8

## EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ H (Luyện tập thao tác nhấp chuột, nhấp kép chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TA.Bai8**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# H



House



Hand

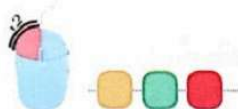
# h



hat

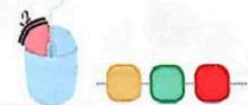


horse



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn chữ đầu của từ tiếng Anh tương ứng với hình

C G H



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn chữ thích hợp điền vào chỗ trống



\_\_f\_\_rog

Chữ cho trước

g



\_\_ift

h

f



\_\_at



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình tương ứng với từ đã cho

Horse



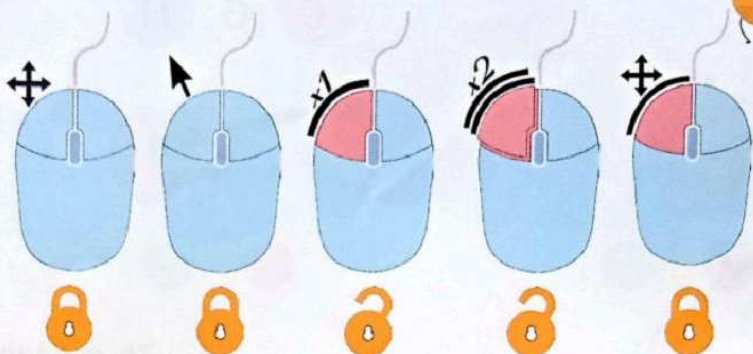
house



# BÀI 9

## EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ I (Luyện tập thao tác nhấp chuột, nhấp kép chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TA.Bai9**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>

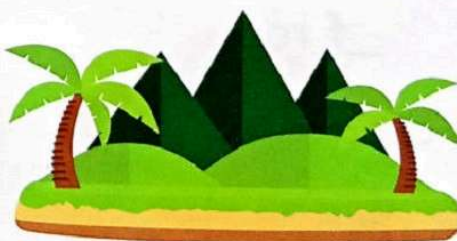


I



Ice-cream

i



island



Image



pencil



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn cặp chữ hoa – chữ thường tương ứng

A a

E e

B b

C e

D b

E e



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn từ tiếng Anh có chứa chữ I – i

Chọn từ có chứa chữ I – i



Pencil



Frog



Gift



Image



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn từ tiếng Anh tương ứng với hình được thể hiện



frog

fox



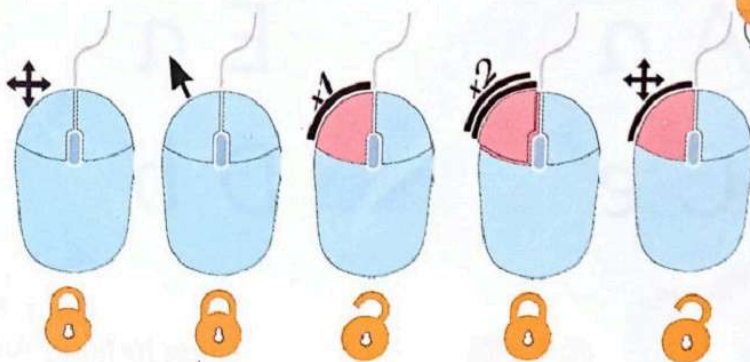
image

pencil

# BÀI 10

## EM HỌC TIẾNG ANH QUA CHỮ J (Luyện tập thao tác nhấp chuột, kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TA.Bai10**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



# J



Jaguar



Jam

# j



jacket

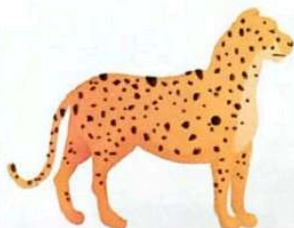


juice

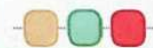


Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình tương ứng với từ tiếng Anh cho trước

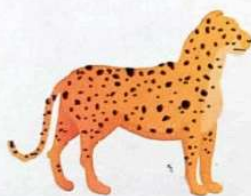
Fox



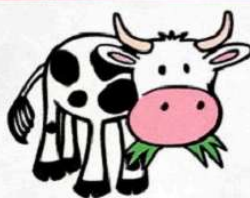
jam



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ tiếng Anh tương ứng với hình cho trước



jaguar



Từ cho trước

elephant

rabbit

jaguar

cow



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn chữ thích hợp điền vào ô trống



j

a

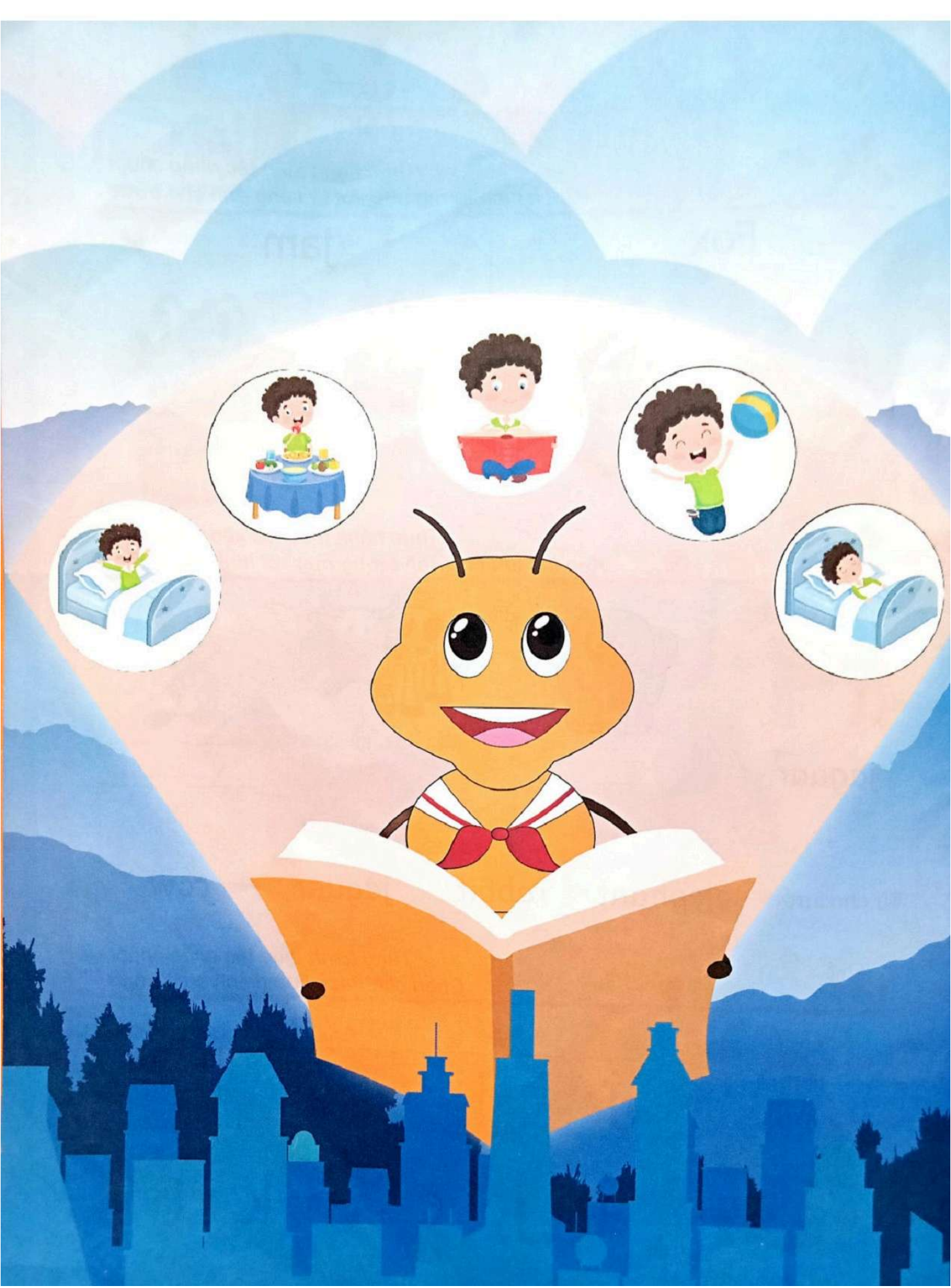
j

c

e

k

t



# MÁY TÍNH

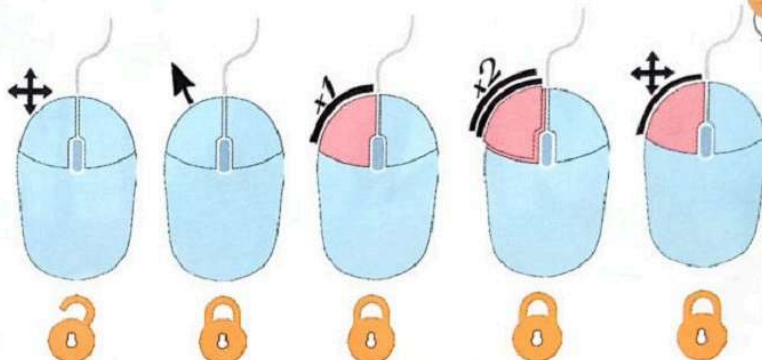
*và thế giới quanh em*

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Bài 1. <b>Vệ sinh cá nhân</b> của em.....            | 52 |
| Bài 2. Em nhận biết về <b>giác quan</b> .....        | 54 |
| Bài 3. <b>Bảo vệ môi trường</b> của em .....         | 56 |
| Bài 4. Em <b>đi bộ đúng quy định</b> .....           | 58 |
| Bài 5. Em nhận biết <b>bộ phận của cây</b> .....     | 60 |
| Bài 6. Em nhận biết <b>bộ phận của con cá</b> .....  | 62 |
| Bài 7. Em nhận biết <b>bộ phận của con gà</b> .....  | 64 |
| Bài 8. Em nhận biết về <b>thời tiết</b> .....        | 66 |
| Bài 9. Em làm quen <b>thiết bị điện</b> .....        | 68 |
| Bài 10. Em nhận biết về <b>ngày trong tuần</b> ..... | 70 |

# BÀI 1

## VỆ SINH CÁ NHÂN CỦA EM (Làm quen với thao tác di chuyển chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TGXQ.Bai1**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Các bước rửa tay



Bước 1    Bước 2    Bước 3    Bước 4    Bước 5    Bước 6



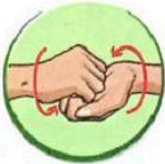


+



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn vào từng hình để nghe hướng dẫn của từng bước



Bước

1



+



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Xem mô tả và chọn hình tương ứng



**Bước 1**

Chà 2 lòng bàn tay vào nhau



+



Thực hành thao tác di chuyển chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn hình minh họa đúng thứ tự cho 6 bước rửa tay

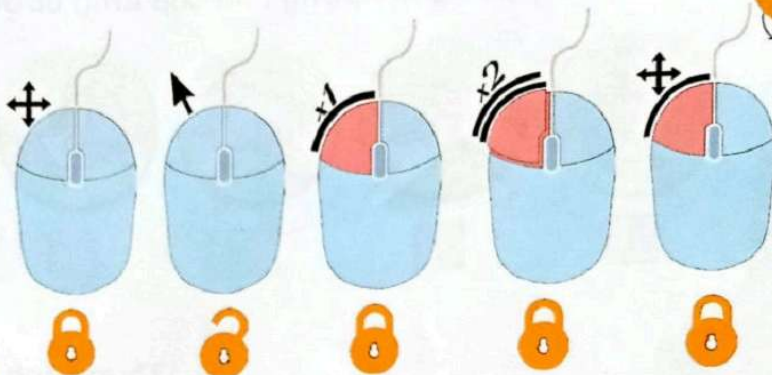


## BÀI 2

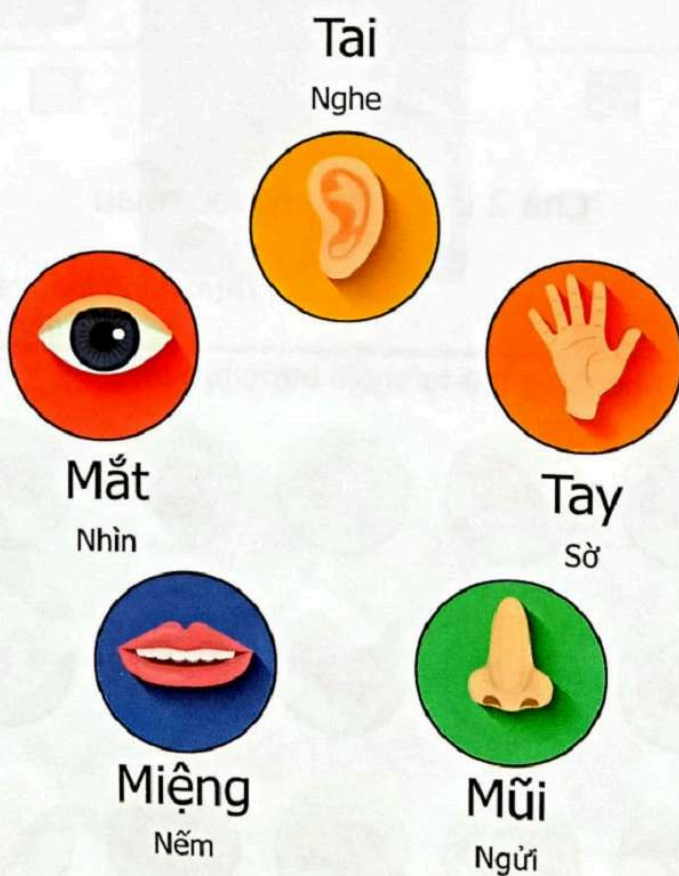
### EM NHẬN BIẾT VỀ GIÁC QUAN

(Làm quen với thao tác trỏ chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TGXQ.Bai2**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Nhận biết thế giới xung quanh em





Thực hành thao tác trỏ chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Hoạt động của tai: nghe



Thực hành thao tác trỏ chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

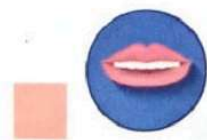
Chọn biểu tượng giác quan thích hợp với hình cho trước

Hình cho trước



Thực hành thao tác trỏ chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn biểu tượng giác quan thích hợp với hình cho trước



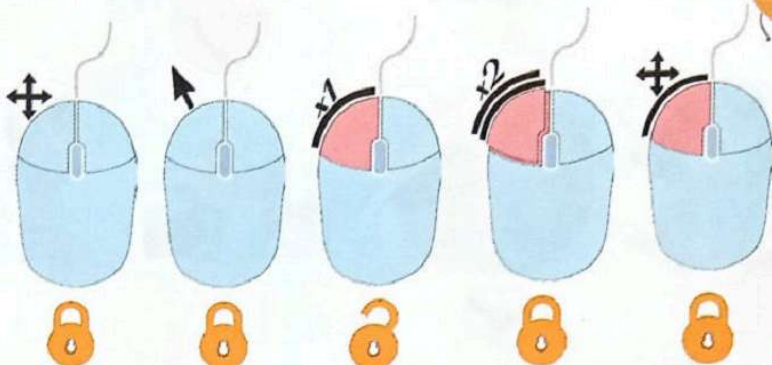
Hình cho trước

## BÀI 3

### BẢO VỆ MÔI TRƯỜNG CỦA EM

(Làm quen với thao tác nhấp chuột)

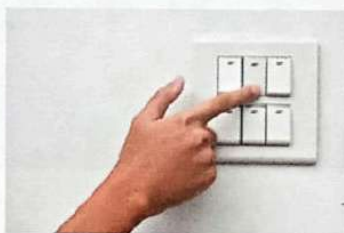
Sử dụng chương trình  
học tập: **TGXQ.Bai3**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Em bảo vệ môi trường như thế nào?



Khóa vòi nước sau  
khi sử dụng  
(Tiết kiệm nước)



Tắt đèn khi không  
sử dụng  
(Tiết kiệm điện)



Bỏ rác đúng nơi  
quy định  
(Giữ vệ sinh chung)

### Phân loại rác

Rác dễ phân hủy như: thức ăn thừa, xác động vật, ...



Thức ăn thừa

Rác khó phân hủy như: chai nhựa, hộp nhựa, túi ni lông, lon nước, ...



Túi ni lông



Chai nhựa



Lon nước



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn phát biểu cho hình ảnh

Có ý thức bảo vệ môi trường

Không có ý thức bảo vệ môi trường



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn hình thể hiện việc em có ý thức bảo vệ môi trường



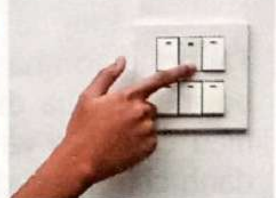
Khóa vòi nước sau khi sử dụng



Hái hoa trong công viên



Bỏ rác không đúng nơi quy định



Tắt đèn khi không sử dụng



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

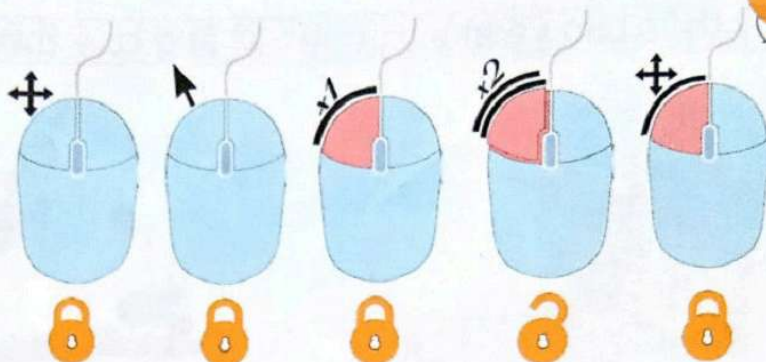
Chọn hình rác dễ phân hủy



## BÀI 4

### EM ĐI BỘ ĐÚNG QUY ĐỊNH (Làm quen với thao tác nhấp kép chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TGXQ.Bai4**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Em đi bộ đúng quy định giao thông

Tại nơi giao nhau có đèn báo tín hiệu đi bộ, người qua đường phải tuân theo tín hiệu của đèn và đi trên vạch kẻ đường dành cho người đi bộ.



Đi bộ trên vỉa hè hay trên lối dành cho người đi bộ.



Ở những nơi không có vỉa hè, đi bộ sát mép đường về phía bên phải theo chiều đi của mình.





Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn hình người đi bộ đúng quy định

A D  
B E  
C F



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn hình người đi bộ đúng quy định



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn vào nơi dành cho người đi bộ trong hình



## BÀI 5

### EM NHẬN BIẾT BỘ PHẬN CỦA CÂY

(Làm quen với thao tác kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: TGXQ.Bai5  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Em nhận biết bộ phận của cây rau và cây hoa

Cây rau



Cây rau cải xanh

Cây hoa



Cây hoa lan

Lá

Hoa

Thân

Rễ



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ thích hợp vào đúng vị trí



Lá

Tên bộ phận cho trước

Lá

Thân

Rễ



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ thích hợp vào đúng vị trí



Cây rau



Cây rau

Cây hoa



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Chọn ô theo yêu cầu

Chọn bộ phận của cây có thể dùng để **nấu ăn**



Cây rau cải xanh



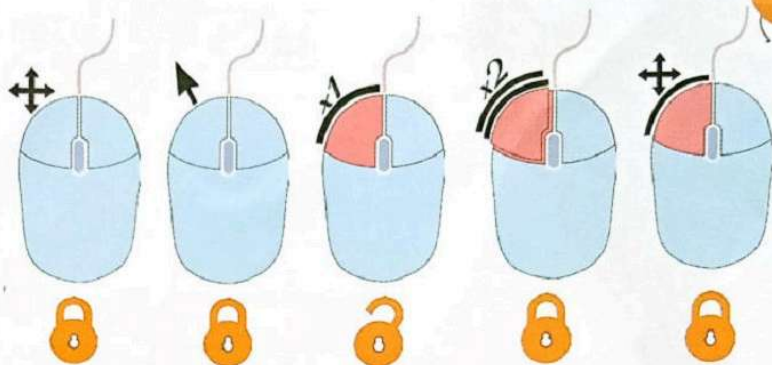
Cây rau ngò

## BÀI 6

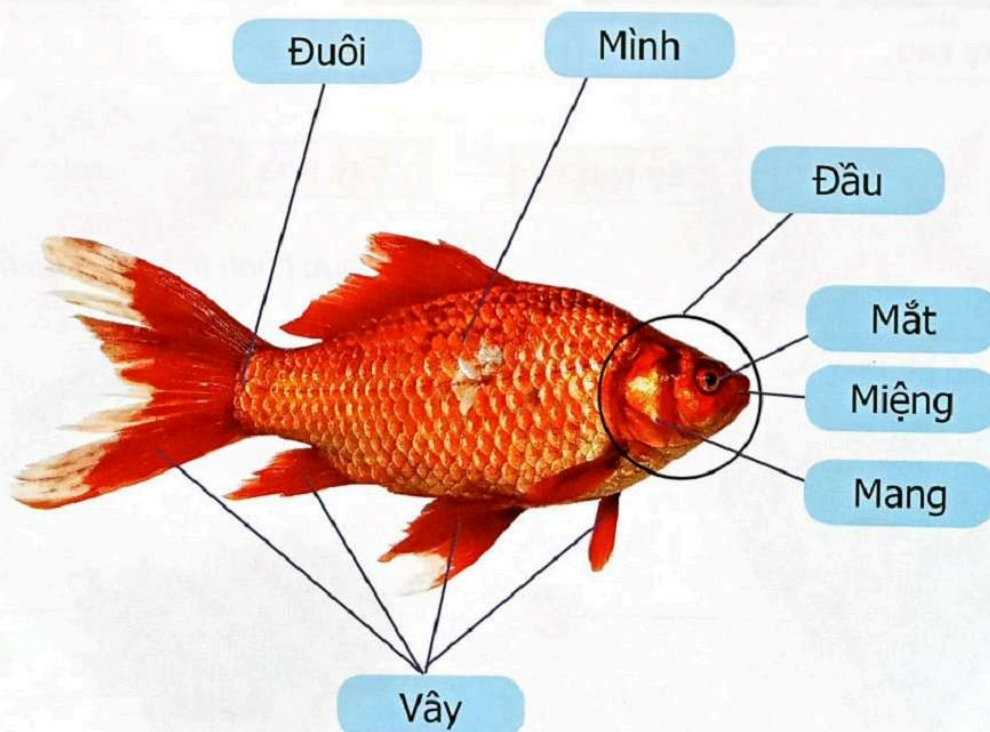
### EM NHẬN BIẾT BỘ PHẬN CỦA CON CÁ

(Luyện tập thao tác nhấp chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TGXQ.Bai6**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Em nhận biết bộ phận của con cá

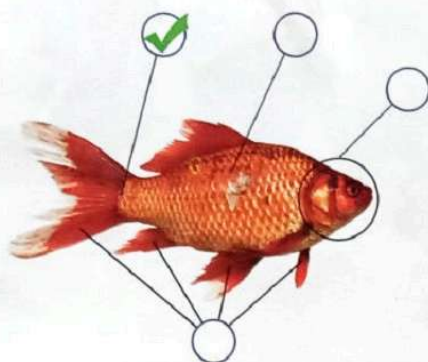




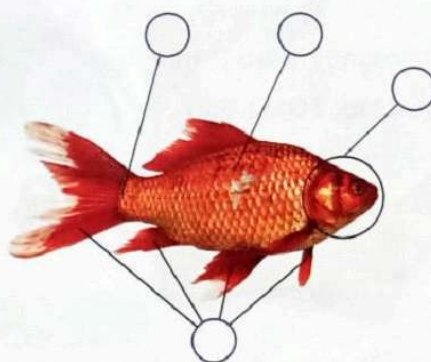
Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn bộ phận đúng của con cá dựa trên tên gọi cho trước

Đuôi



Vây



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn hình ảnh con cá



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn môi trường sống của con cá



Hồ nước



Đồng hoa



Suối



Đồi núi



## BÀI 7

### EM NHẬN BIẾT BỘ PHẬN CỦA CON GÀ

(Luyện tập thao tác kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình

học tập: **TGXQ.Bai7**

<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Em nhận biết bộ phận của con gà

Đuôi

Mắt

Mào

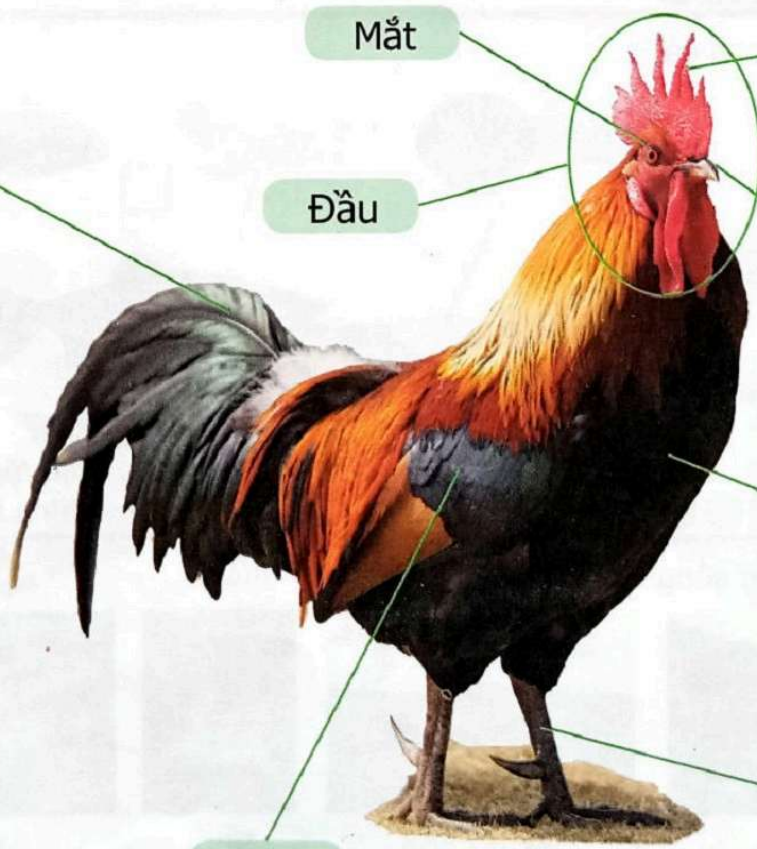
Đầu

Mỏ

Mình

Cánh

Chân





Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ thích hợp vào đúng vị trí

Đuôi

Mắt

Đầu

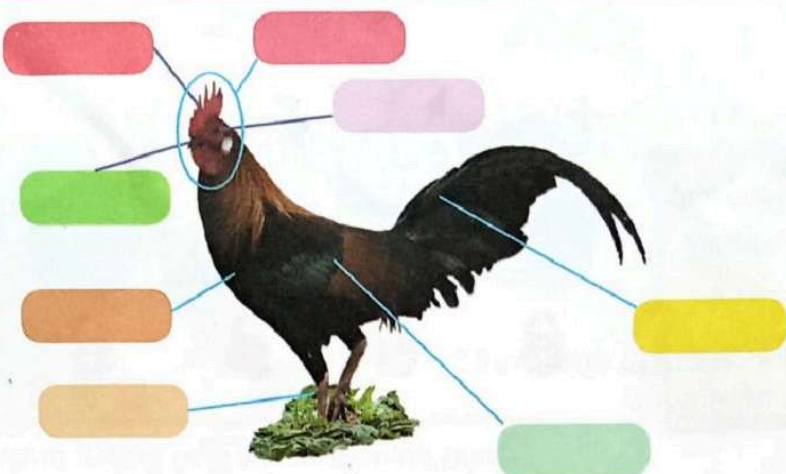
Mào

Mình

Mỏ

Chân

Cánh



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ thích hợp vào đúng vị trí

Chọn tiếng kêu tương ứng



Cục ta cục tác

Cục ta cục tác

Chíp chíp

Ồ ó ó ó ó



Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ thích hợp vào đúng vị trí



Trứng

Gà con

Trứng

Trứng sắp nở

Gà mái

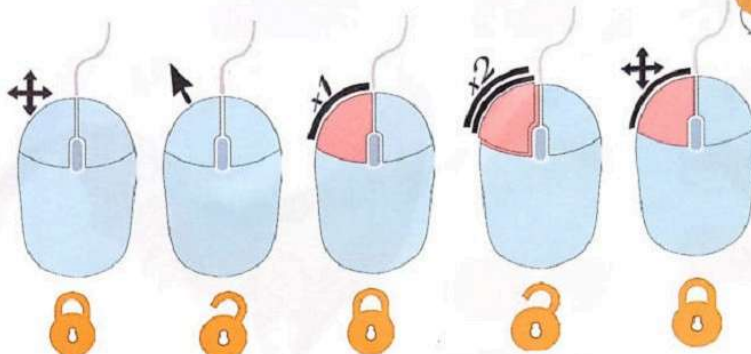
Gà trống

## BÀI 8

### EM NHẬN BIẾT VỀ THỜI TIẾT

(Luyện tập thao tác trỏ chuột, nhấp kép chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TGXQ.Bai8**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Trời nắng – trời mưa

Trời nắng



Trời mưa



Biểu tượng minh họa



Thực hành thao tác trỏ chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn những biểu tượng thời tiết đã học



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn biểu tượng tương ứng với hình minh họa

Hình ảnh trời nắng



Hình ảnh trời mưa



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

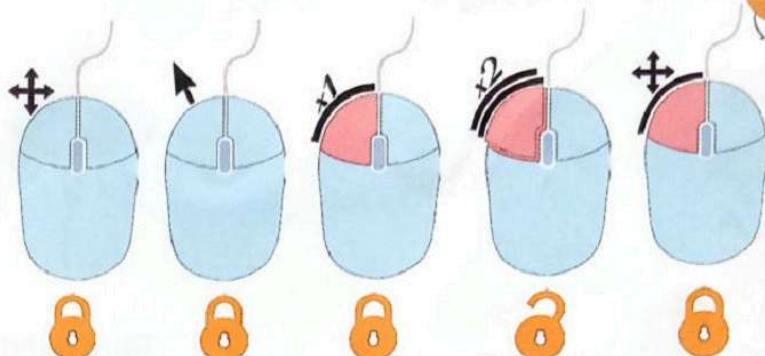
Chọn hoạt động đi học khi  
trời nắng



# BÀI 9

## EM LÀM QUEN THIẾT BỊ ĐIỆN (Luyện tập thao tác nhấp kép chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TGXQ.Bai9**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Em nhận biết một số thiết bị điện trong nhà



Nồi cơm điện



Máy in



Đèn bàn



Bàn ủi điện



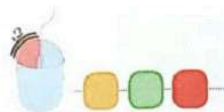
Máy tính để bàn



Ti vi



Quạt máy



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn hình để xem giới thiệu về thiết bị



Máy tính để bàn



Ti vi



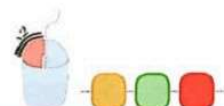
Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn hình tương ứng với tên thiết bị



Tên thiết bị

Bàn ủi điện



Thực hành thao tác nhấp kép chuột  
Chọn hình theo yêu cầu

Chọn thiết bị sử dụng điện

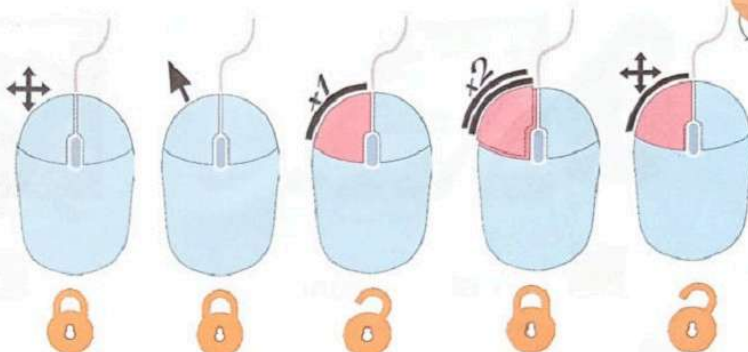


## BÀI 10

### EM NHẬN BIẾT VỀ NGÀY TRONG TUẦN

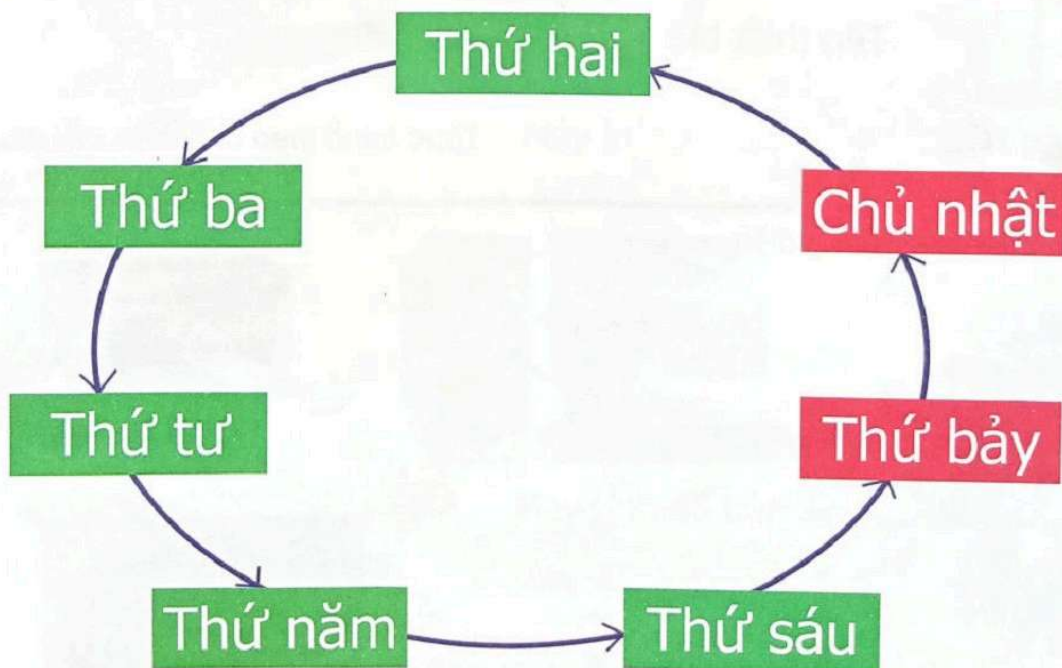
(Luyện tập thao tác nhấp chuột, kéo thả chuột)

Sử dụng chương trình  
học tập: **TGXQ.Bai10**  
<http://2learner.hcmup.edu.vn/sgk1>



### Các ngày trong tuần

Một **tuần** gồm 7 **ngày**





Thực hành thao tác kéo thả chuột  
Kéo thả từ thích hợp vào ô trống

Sắp xếp thứ tự các ngày trong một tuần

Chủ nhật

Thứ hai

Thứ bảy

Thứ năm

|  |        |        |  |         |  |  |
|--|--------|--------|--|---------|--|--|
|  | Thứ ba | Thứ tư |  | Thứ sáu |  |  |
|--|--------|--------|--|---------|--|--|



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn từ thích hợp với ô trống

Sắp xếp thứ tự các ngày trong một tuần

Chủ nhật

Thứ năm

Thứ sáu

Thứ tư

Thứ bảy

Thứ hai

Thứ ba

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|



Thực hành thao tác nhấp chuột  
Chọn ô tương ứng với hình cho trước

- ☐ Thứ hai
- ☐ Thứ ba
- ☐ Thứ tư
- ☐ Thứ năm
- ☐ Thứ sáu
- ☐ Thứ bảy
- ☐ Chủ nhật



**NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HỒ CHÍ MINH**

280 An Dương Vương, Phường 4, Quận 5, TP Hồ Chí Minh

Điện thoại: (028) 38 301 303 – Fax: (028) 39 381 382

Email: [nxb@hcmue.edu.vn](mailto:nxb@hcmue.edu.vn)

Website: <http://nxb.hcmue.edu.vn>

**EM VUI HỌC TIN HỌC 1**

**Lê Đức Long - Nguyễn Thị Thiên Lý**

*Chịu trách nhiệm xuất bản:*

**Giám đốc  
LÊ THANH HÀ**

*Chịu trách nhiệm nội dung:*

**Tổng biên tập  
NGUYỄN KIM HỒNG**

*Biên tập:*

**TRẦN THANH NGÀ - LÊ THỊ THÙY TRANG**

*Trình bày bìa:*

**ĐẶNG NGUYỄN THÙY AN**

*Sửa bản in:*

**CÔNG TY KHANG PHÚC**

Mã số sách tiêu chuẩn quốc tế ISBN: 978-604-918-676-9

**Liên kết xuất bản: Công ty CP Công Nghệ Khang Phúc  
218 Cô Giang, Phường Cô Giang, Quận 1, TP.HCM**

---

In 5.000 cuốn khổ 19 x 26.5 cm tại Công ty TNHH MTV In Báo Nhân Dân TP.HCM.

Địa chỉ: D20/532P, Ấp 4, Xã Phong Phú, Huyện Bình Chánh, TP.HCM.

Số xác nhận đăng ký xuất bản: 2643-2019/CXBIPH/02-51/ĐHSPTPHCM.

Quyết định xuất bản số: 308/QĐ-NXBĐHSPTPHCM ký ngày 26/07/2019.

In xong và nộp lưu chiểu năm 2019.

*Trên trang giới thiệu bộ sách*

## EM VUI HỌC TIN HỌC



ISBN:978-604-918-676-9

KPG



Giá: 35.000đ