

Nội dung bài viết

1. [Bài thực hành 1 trang 35 SGK Tin học 4](#)
2. [Bài thực hành 2 trang 36 SGK Tin học 4](#)
3. [Bài thực hành 3 trang 37 SGK Tin học 4](#)
4. [Bài thực hành 4 trang 37 SGK Tin học 4](#)
5. [Bài thực hành 5 trang 38 SGK Tin học 4](#)
6. [Bài thực hành 6 trang 38 SGK Tin học 4](#)
7. [Bài thực hành 7 trang 38 SGK Tin học 4](#)

Giải bài tập **Tin học lớp 4 Bài 6: Thực hành tổng hợp** (Chính xác nhất), hướng dẫn trả lời câu hỏi, bài tập trong sách giáo khoa (SGK) chi tiết, đầy đủ nhất. Hỗ trợ các em hiểu và nắm vững trọng tâm kiến thức trong bài.

Bài thực hành 1 trang 35 SGK Tin học 4




Vẽ và tô màu ngôi nhà ven đường theo mẫu ở hình 62.

Lời giải:

- Hướng dẫn:

- Hình vẽ gồm: tường nhà, mái nhà, cửa sổ, cửa chính, con đường, cây và đường chân trời.

- Có thể dùng công cụ  để vẽ tường nhà, cửa ra vào và cửa sổ.

- Công cụ  có thể dùng để vẽ mái nhà và con đường. Đường chân trời và cây có thể vẽ bằng công cụ  hay 

- Sử dụng màu hợp lí để tô màu cho bức tranh.

- Kết quả:

**Bài thực hành 2 trang 36 SGK Tin học 4**

Vẽ và tô màu bông hoa theo mẫu ở hình 64.

Lời giải:

- Hướng dẫn:

- Vẽ hình tròn có biên mờ.
- Vẽ các đường thẳng mờ chia hình tròn thành sáu phần bằng nhau.
- Vẽ từng cánh hoa trong mỗi phần hình tròn, rồi vẽ nhị hoa.
- Tô màu

- Kết quả:




Bài thực hành 3 trang 37 SGK Tin học 4

Vẽ và tô màu bông hoa theo mẫu ở hình 65 (tệp Thuchanh2.bmp).

Lời giải:

- Hướng dẫn:

- Chọn công cụ  và đường cong để vẽ
- Tô màu hợp lí cho bông hoa.


- Kết quả:

**Bài thực hành 4 trang 37 SGK Tin học 4**

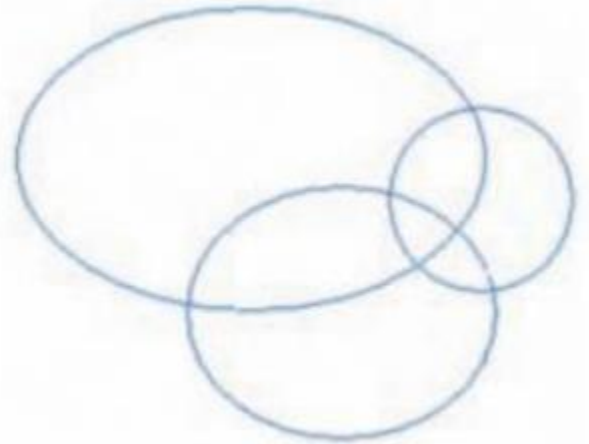
Dùng các hình e-líp để tạo phác hoạ rồi vẽ con chim dựa trên phác hoạ đó như minh hoạ ở hình 66 (tệp Thuchanh3.bmp).

Lời giải:

- Hướng dẫn:

- Dùng công cụ hình e-líp để phác hoạ thành 3 hình tròn
- Chọn công cụ  để vẽ

- Tô màu thích hợp cho bức hình
- Kết quả:






Bài thực hành 5 trang 38 SGK Tin học 4

Vẽ và tô màu ngôi nhà theo mẫu trên hình 67 (tệp Thuchanh4.bmp)

Lời giải:

- Hướng dẫn:


- Sử dụng công cụ  ,  để tạo ngôi nhà, cửa sổ.
- Chọn công cụ  để vẽ mái nhà và các nét còn lại.
- Tô màu thích hợp
- Kết quả:

**Bài thực hành 6 trang 38 SGK Tin học 4**

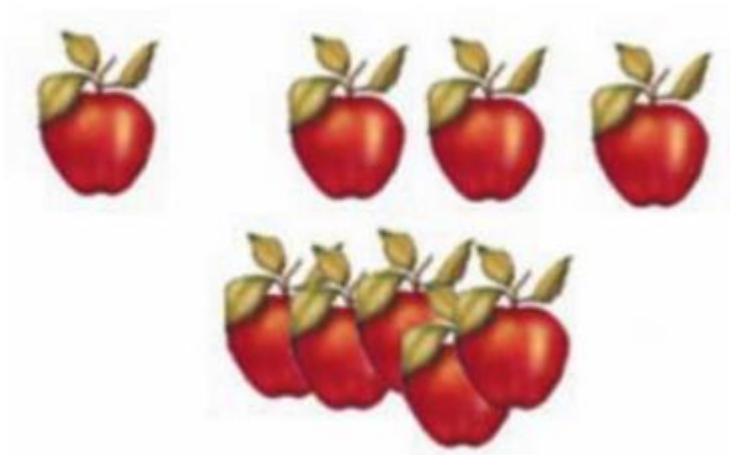
Mở tệp Saochepinh6.bmp và sao chép một quả táo thành nhiều quả táo theo mẫu ở hình 68a.

Lời giải:

- Hướng dẫn:

- Sử dụng công cụ  để chọn quả táo.
- Nhấn giữ phím Ctrl và kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới. Thả nút chuột trước, thả phím Ctrl sau.
- Lặp lại các bước để được nhiều quả táo.





- Kết quả:

**Bài thực hành 7 trang 38 SGK Tin học 4**

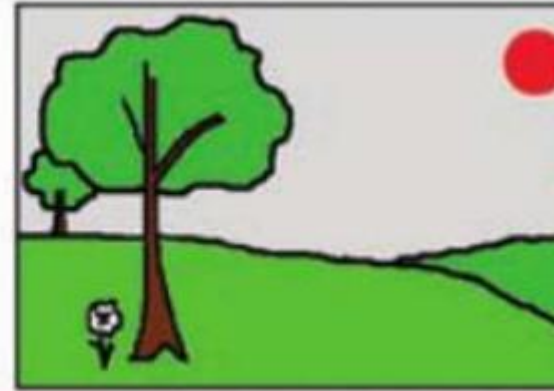
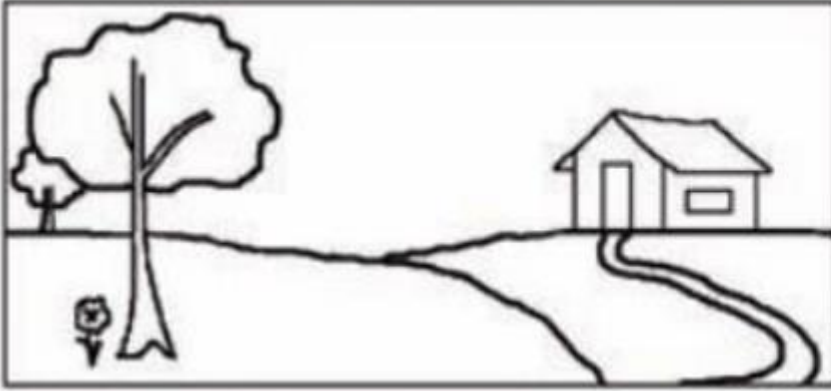
Vẽ và tô màu bức tranh theo mẫu trên hình 68b và 68c (tệp Thuchanh5.bmp).

Lời giải:

- Hướng dẫn:

- Có thể dùng công cụ  để vẽ tường nhà, cửa ra vào và cửa sổ.
- Công cụ  có thể dùng để vẽ mái nhà và con đường. Cây có thể vẽ bằng công cụ  hay .
cụ
- Sử dụng màu hợp lí để tô màu cho bức tranh.

- Kết quả:



▶▶ **CLICK NGAY** vào nút **TẢI VỀ** dưới đây để tải về **Giải Tin học lớp 4 Bài 6: Thực hành tổng hợp (Ngắn gọn)** file PDF hoàn toàn miễn phí.