

Nội dung bài viết

1. [Bài thực hành 1 trang 63 SGK Tin học 3](#)
2. [Bài thực hành 2 trang 64 SGK Tin học 3](#)
3. [Bài thực hành 3 trang 64 SGK Tin học 3](#)
4. [Bài thực hành 4 trang 64 SGK Tin học 3](#)
5. [Bài thực hành 5 trang 64 SGK Tin học 3](#)
6. [Bài thực hành 6 trang 64 SGK Tin học 3](#)

Mời các em học sinh và quý thầy cô tham khảo ngay hướng dẫn **giải Tin học lớp 3 Bài 3: Vẽ đoạn thẳng** ngắn gọn và đầy đủ nhất được chúng tôi biên soạn và chia sẻ dưới đây.

Bài thực hành 1 trang 63 SGK Tin học 3

Dùng công cụ để vẽ tam giác theo mẫu ở hình 69

Lời giải:

- Hướng dẫn:

Chọn công cụ

Chọn màu vẽ và nét vẽ

Vẽ ba đoạn thẳng nối với nhau.

- Kết quả:



Bài thực hành 2 trang 64 SGK Tin học 3

Dùng công cụ để vẽ cái thang theo mẫu ở hình 70b.

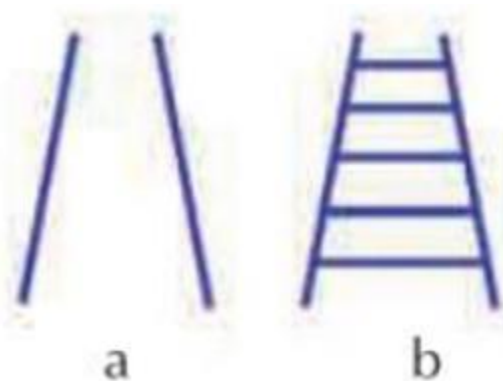
Lời giải:

- Hướng dẫn:

Vẽ hai chân thang

Vẽ các đoạn thẳng giữa hai chân thang đó tạo các bậc thang.

- Kết quả:

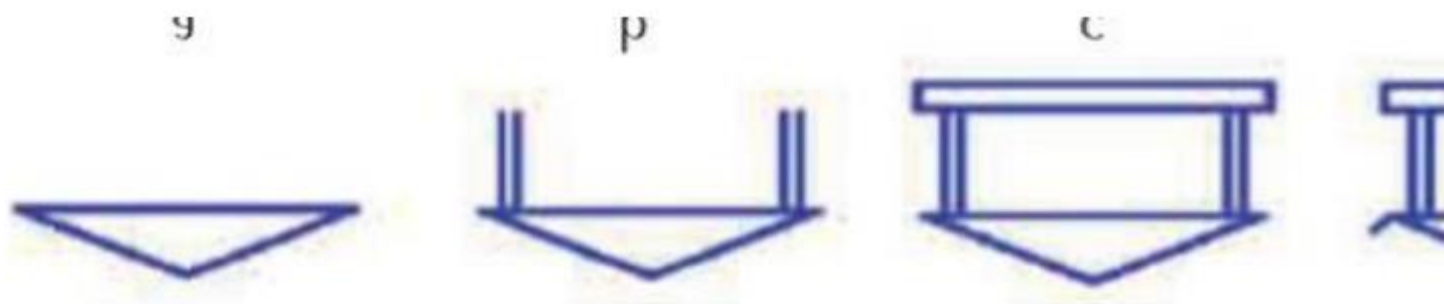


Bài thực hành 3 trang 64 SGK Tin học 3

Dùng công cụ để vẽ đỉnh làng theo mẫu ở hình 71d.

Lời giải:

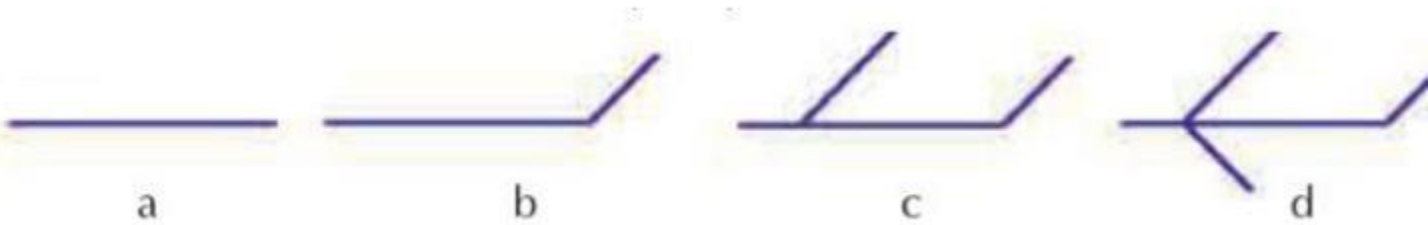
- Hướng dẫn và kết quả:



Bài thực hành 4 trang 64 SGK Tin học 3

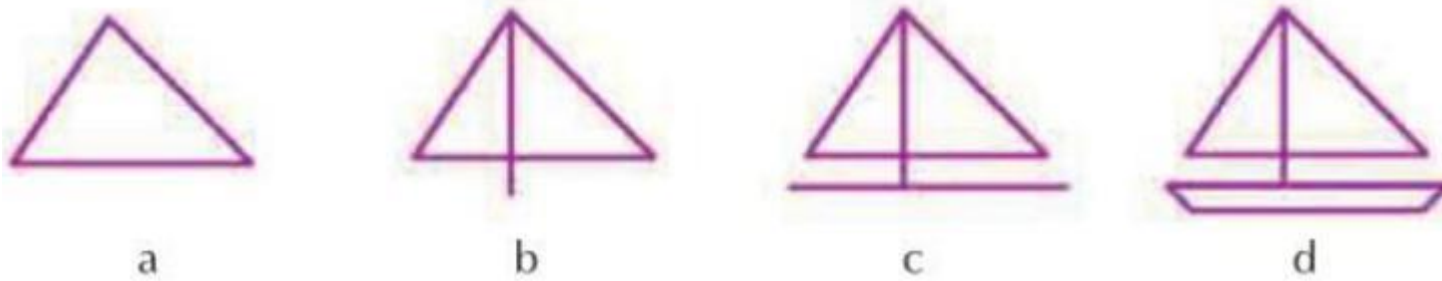
Dùng công cụ để vẽ máy bay theo mẫu ở hình 72d.

Lời giải:

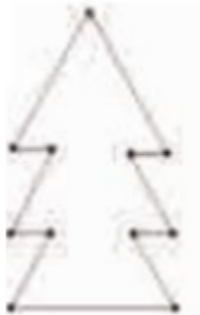
**Bài thực hành 5 trang 64 SGK Tin học 3**

Dùng công cụ để vẽ thuyền buồm theo mẫu ở hình 73d.

Lời giải:

**Bài thực hành 6 trang 64 SGK Tin học 3**

Hãy vẽ và tô màu hình cây thông theo mẫu ở hình 74.



Lời giải:



►► **CLICK NGAY** vào nút **TẢI VỀ** dưới đây để tải về Giải Tin học lớp 3 **Bài 3: Vẽ đoạn thẳng** (Ngắn gọn) file PDF hoàn toàn miễn phí.