

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý HỖ TRỢ · Chỉ mở sau khi tự thử.

Dùng cùng phiếu học sinh; Bài, Câu và tr. chỉ đúng vị trí câu hỏi. Chọn bài theo điều cần biết trước, để trẻ tự thử rồi mới xem đáp án. Ghi riêng phần trợ giúp, chia nhỏ khi cần và thực hiện thật các hoạt động có đồ dùng.

Chuẩn bị và cách học cho Bài 1: phiếu tr. 01.

Chuẩn bị và cách học cho Bài 2: phiếu tr. 03.

Chuẩn bị và cách học cho Bài 3: phiếu tr. 05.

Chuẩn bị và cách học cho Bài 4: phiếu tr. 07.

Chuẩn bị và cách học cho Bài 5: phiếu tr. 09.

Bài 1 · tr. 01 **Nhận các tờ tiền đến hai mươi nghìn**

Mục tiêu Nhận biết tờ tiền qua hình thật và đọc mệnh giá trong phạm vi đã học.

Ví dụ Ảnh ví dụ là tờ 1000 đồng. Đọc số và chữ mệnh giá để nhận ra, không lấy kích thước ảnh làm kích thước thật.

Câu 1 · tr. 01 2000 đồng.

Câu 2 · tr. 02 5000 đồng.

Câu 3 · tr. 02 10000 đồng.

Câu 4 · tr. 02 20000 đồng.

Hình là ảnh thật có nguồn NHNN, không phải tờ tiền do học liệu tự vẽ.

Dấu phân cách hàng nghìn khi trẻ viết được chấp nhận nếu số và đơn vị đúng.

Bài 2 · tr. 03 **Nhận thêm mệnh giá và tính tổng tiền**

Mục tiêu Nhận các mệnh giá còn lại tới 100000 đồng và tính các tổng đơn giản.

Ví dụ Một tờ 50000 đồng và một tờ 20000 đồng có tổng 70000 đồng.

Câu 1 · tr. 03 100000 đồng; thêm 0 đồng vẫn là 100000 đồng.

Câu 2 · tr. 04 200 đồng; hai tờ có 400 đồng.

Câu 3 · tr. 04 500 đồng; hai tờ có 1000 đồng.

LT LT1 · tr. 04 $3 \times 500 + 200 = 1700$ đồng; kiểm bằng $500 + 500 + 500 + 200 = 1700$ đồng.

Câu 4 · tr. 05 100 đồng; ba tờ có 300 đồng.

Ảnh 50000 đồng ở ví dụ và 100000 đồng ở nhiệm vụ hoàn thành các mệnh giá đến 100000.

Không yêu cầu tính với mệnh giá lớn hơn 100000 trong mô-đun này.

Bài 3 · tr. 05 **Đổi các cách tạo cùng số tiền**

Mục tiêu Tạo các cách dùng tiền khác nhau có cùng tổng và kiểm giá trị giữ nguyên.

Ví dụ Hai tờ 10000 đồng có cùng tổng với một tờ 20000 đồng.

Câu 1 · tr. 05 5 tờ vì $10000 \times 5 = 50000$ đồng.

ĐÁP ÁN VÀ GỢI Ý HỖ TRỢ · Chỉ mở sau khi tự thử.

Bài 3 · tiếp tục

LT LT1 · tr. 05 Có, vì $4 \times 5000 = 20000$ đồng.

Câu 2 · tr. 06 Tờ 1000 đồng; có vì $500 + 500 = 1000$ đồng.

Câu 3 · tr. 06 Ví dụ $20000 + 20000 + 10000$; hoặc $20000 + 10000 + 10000 + 10000$.
Chấp nhận mọi tổng đúng đủ điều kiện.

Câu 4 · tr. 06 Tờ 5000 đồng; dùng 5 tờ 1000 đồng.

Chấp nhận nhiều cách khi đề không giới hạn số tờ.

Không dạy quy tắc đổi tiền hoặc giao dịch thực tế ngoài bài mô phỏng.

Bài 4 · tr. 07 **Làm quen hai tờ tiền mệnh giá lớn**

Ví dụ Hai tờ này được làm quen bằng tên và hình thật. Việc nhận biết không yêu cầu học phép tính hoặc viết số vượt 100000.

Câu 1 · tr. 07 Chỉ chi tiết đúng trên tờ; không đòi đọc hoặc viết số 200000.

LT LT1 · tr. 07 Không thể kết luận chỉ từ màu ảnh. Cần đối chiếu tên mệnh giá bằng chữ và chi tiết hình vẽ đặc trưng trên cùng mặt với ảnh mẫu đã có tên. Không yêu cầu đọc hoặc viết số mệnh giá lớn.

Câu 2 · tr. 08 Chỉ đúng chi tiết khác, không chỉ dựa màu; không đòi đọc hoặc viết số 500000.

Câu 3 · tr. 08 Hai trăm nghìn đồng; ghép ảnh nhiệm vụ 1.

LT LT2 · tr. 08 Nói “hai trăm nghìn đồng”; ghép với mặt trước tờ hai trăm nghìn ở nhiệm vụ 1, không ghép với tờ năm trăm nghìn ở nhiệm vụ 2. Không yêu cầu viết số tương ứng.

Câu 4 · tr. 09 Năm trăm nghìn đồng; ghép ảnh nhiệm vụ 2.

Giữ ranh giới chương trình: chỉ nhận biết hai tờ lớn, không buộc đọc viết số hoặc tính với chúng.

Ảnh có provenance và giữ chi tiết nguyên bản.

Bài 5 · tr. 09 **Chơi mua bán và kiểm tiền**

Mục tiêu Dùng mệnh giá và phép tính trong trò chơi mua bán, có luật và kiểm tiền rõ.

Câu 1 · tr. 09 $10000 + 3000 = 13000$ đồng.

Câu 2 · tr. 10 7000 đồng; $20000 - 13000 = 7000$, kiểm $13000 + 7000 = 20000$.

Câu 3 · tr. 10 Theo món chọn, tổng và tiền thừa đúng; tiền trả phải đủ.

Câu 4 · tr. 10 Mỗi người được mua một lượt, bản ghi đúng số tiền; không nhận đã chơi nếu mới lập kế hoạch.

LT LT1 · tr. 10 Tiền thừa là $20000 - 17000 = 3000$ đồng; kiểm $17000 + 3000 = 20000$.
Trả 5000 đồng là sai vì $17000 + 5000 = 22000$ đồng, vượt tiền đã trả.

Trò chơi dùng tình huống mô phỏng, không hướng dẫn mua bán tiền thật.

Phần nhận biết hai tờ lớn tách khỏi các phép tính trong trò chơi.