

## LỚP 3

---

### Số học và Đếm số:

- Chỉ ra và sắp theo thứ tự các số cho tới 1000
- Đọc và chỉ ra các số tiền cho tới \$10
- Nhóm các số có ba con số lại với nhau
- Thăm dò phân số của một bộ
- Đếm nhảy 1, nhảy 2, nhảy 5, nhảy 10, nhảy 25, và nhảy 100
- Cộng và trừ các số có ba con số
- Liên kết toán nhân có một con số, và chia các ước số có một con số, với các tình huống thật ngoài đời

### Đo lường:

- Đo lường khoảng cách bằng cách dùng kilomet
- Nói được thời gian cho tới 5 phút gần nhất
- Nhận dạng các điểm chuẩn nhiệt độ
- Đo chu vi bằng cách dùng các đơn vị đo lường theo tiêu chuẩn
- Đo khối lượng bằng kilogram và dung tích theo lít
- Đo diện tích bằng cách dùng giấy có đường kẻ ô
- So sánh chiều dài, khối lượng, và dung tích đồ vật bằng cách dùng các đơn vị đo lường theo tiêu chuẩn
- Liên hệ phút với giờ, giờ với ngày, ngày với tuần, và tuần với năm

### Hình học và Hình học Không gian:

- Dùng công cụ tham chiếu để nhận dạng các góc vuông và so sánh các góc với một góc vuông
- Phân loại các hình dạng hai chiều theo các đặc tính hình học (số các cạnh và các góc)
- Phân loại các hình dạng ba chiều theo các đặc tính hình học (số các mặt, các cạnh, và số các đỉnh)
- So sánh các loại hình tứ giác khác nhau
- Gọi tên các hình lăng trụ và các hình kim tự tháp
- Nhận dạng các hình đồng đẳng
- Miêu tả sự chuyển động trên bản đồ có lưới tọa độ
- Nhận biết các phép biến đổi

### Khuôn mẫu và Đại số:

- Tạo ra và mở rộng ra tăng thêm và thu nhỏ các khuôn mẫu
- Chỉ ra các khuôn mẫu hình học với một chuỗi các số, một hàng số, và một biểu đồ dạng cột
- Tìm những con số bị thiếu trong các bài toán cộng và trừ, dùng các số có một hoặc hai con số
- Tìm hiểu các đặc tính của số không và số một trong toán nhân

### Quản lý Dữ liệu và Xác suất:

- Sắp xếp các đồ vật theo từng loại bằng cách dùng hai hoặc nhiều hơn hai điểm đặc trưng
- Thu thập và sắp xếp dữ liệu theo thể loại và riêng biệt
- Đọc và biểu thị dữ liệu bằng cách dùng các biểu đồ hình cột chiều dọc và chiều ngang
- Hiểu giá trị xảy ra thường xuyên nhất trong một bộ dữ liệu (thể thức)
- Tiên đoán số lần của một kết quả
- Liên hệ các trò chơi hội chợ với các sự kiện có khả năng giống nhau

