

ESTUDIOS SOCIALES

HISTORIA

HI 1:1 Utilizar tiempo y cronología como un medio para entender eventos del pasado, presente y del futuro.

HI 1:2 TLW investigar y compara la vida en el pasado a la vida en el presente dentro de las familias y las escuelas.

GEOGRAFIA

GE 1:1 Describir, comparar, y explicar las características del ambiente alrededor de la escuela y del vecindario.

GE 1:2 Describir, comparar y explicar las características del vecindario local y su relación con la región y el mundo.

EDUCACION CIVICA

CI 1:1 Identificar los propósitos de reglas y practicas de seguridad en la casa, escuela, y comunidad para establecer responsabilidades personales de ciudadanía.

ECONOMIA

EC 1:1 Explicar cómo la gente identifica sus necesidades y deseos y la forma en que se proporcionan en el mercado.

EC 1:2 Identificar y explicar el papel que los individuos juegan en la economía del vecindario.

SOCIEDAD

SO 1:1 TLW identificar un problema, analizar la información para resolverlo y presentar la solución para informar a otros.

CURRICULO E INSTRUCCION

El currículo se enfoca en los resultados del aprendizaje. Está diseñado para alcanzar las necesidades del estudiante proveyendo una base fuerte en las destrezas básicas para el triunfo en la vida y en el trabajo. El currículo está alineado con las normas del currículo del estado, y el nuevo Currículo Colaborado para matemáticas, ciencias, estudios sociales, artes del lenguaje y nuestras propias metas de avance escolar. Recursos de instrucción son cuidadosamente escogidos para apoyar los estándares del currículo.

La tecnología, tutores, cursos de suplementos, co-curriculum, sociedades, programa del verano y servicios de programas a la comunidad también apoyan este currículo.

Al graduarse se espera que los estudiantes demuestren dominio en artes del lenguaje (lectura, escritura, conversación, atención y literatura), matemáticas, estudios sociales, ciencias, salud, educación física, bellas artes, tecnología, educación del carácter, negocios y educación del lenguaje extranjero.



El área del currículo representado en este panfleto está alineado directamente las practicas del contenido e instrucción al currículo Colaborado.

Si usted desea alguna información adicional o tiene preguntas, comuníquese con el director de su edificio o la oficina del distrito.

Edificios de las Escuelas Primarias
Gladiola, David Lyon 530-7596
Oriole Park, Jennifer Slinger 530-7558
Parkview, Kathryn Jobson 530-7572
West, Josh Baumbach 530-7533

Oficina del Distrito
Dr. Tom Reeder, Superintendente 530-7531
Craig Hoekstra, Asistente al Superintendente para Servicios de Instrucción 530-7550
Danielle Vigh, Apoyo Académico y Becas 530-7599



PATRON DE CURRICULO DEL 1er. GRADO

Declaración Visual

Las Escuelas Públicas de Wyoming serán la primera opción para la educación y el orgullo de nuestra comunidad.

Declaración de Misión

Las Escuelas Públicas de Wyoming capacitarán a todos los estudiantes para descubrir y alcanzar su potencial en una cultura de aprendizaje inclusiva, inspiradora e innovadora.

ARTES DEL LENGUAJE

INSTRUCCIÓN de PHONICS

PI 1:1 Leer palabras de una sílaba.

PI 1:2 Leer palabras con mezclas.

PI 1:3 Leer palabras con digraphs.

PI 1:4 Leer palabras con E muda.

ESCRITURA

HWR 1:1 Correctamente escribir letras mayúsculas, minúsculo y números.

LENGUA ORAL

OL 1:1 Escuchar un texto, oralmente recordar la información de la selección, y decir uniones de pensamiento mas avanzados.

ARTE Y ESTRUCTURA

CS 1:1 Usar varios rasgos de texto para localizar hechos e información en un texto, y ser capaces de explicar las diferencias principales entre libros realísticos y de ficción.

ESCRITURA

WR 1:1 Correctamente deletrear palabras de nivel de primer grado de una lista de distrito o de Houghton Mifflin.

WR 1:2 Escribir narrativas, contar dos o más acontecimientos apropiadamente ordenados incluso algunos detalles en cuanto a lo que pasó, usar palabras en secuencia para señalar la orden de acontecimientos, y proporcionar algún sentido del conclusión.

WR 1:3 Escribir textos informativos/explicativos, llame un tema, suministre algunos hechos sobre el tema, y proporcione algún sentido del conclusión.

WR 1:4 Escribir piezas de opinión, introducir el tema o el nombre del libro sobre el que ellos escriben, declaran una opinión, suministran una razón de opinión, y proporcionan algún sentido del conclusión.

LECTURA

RD 1:1 Oralmente leer texto de nivel de primer grado con fluidez.

RD 1:2 Oralmente leer texto a nivel de primer grado con exactitud y comprensión.

RD 1:3 Oralmente leer palabras de vista de primer grado.

COMPRESIÓN de LECTURA - LITERATURA

RCI 1:1 Demostrar comprensión del texto informativo.

MATEMATICAS

NUMEROS Y OPERACIONES EN BASE DE DIEZ

1.NBT:A Ampliar la secuencia de contar.

1.NBT.B Entender el valor de lugar.

1.NBT.C Usar el entendimiento del lugar de valor y operaciones de propiedades para sumar y restar.

OPERACIÓN/ALGEBRA

1.OA.A Representar y resolver problemas que implican sumar y restar.

1.OA.B Entender y aplicar propiedades de operaciones y la relación entre sumar y restar.

1.OA.C Sumar y restar dentro de 20

1.OA.D Trabajar sumando y restando ecuaciones.

MEDIDA Y DATOS

1.MD.A Medir longitudes indirectamente e iterando unidades de longitud

1.MD.B Tiempo para hablar y escribir

1.MD.C Interpretar y medir datos.

GEOMETRIA/MEDIDA

1.G.A Razonar con formas y sus atributos.

CIENCIAS

VIDA

1.LS1.1 Usar materiales para diseñar una solución a un problema humano al imitar cómo las plantas y / o animales usan sus partes externas para ayudarlos a sobrevivir, crecer y satisfacer sus necesidades.

1.LS1.2 Leer textos y usar los medios para determinar como el comportamiento de los padres y ayuda a que su descendencia sobreviva.

1.LS3.1 Hacer observaciones para construir una cuenta con evidencia de que las plantas jóvenes y los animales son similares, pero no exactamente igual, a sus padres.

LA TIERRA/EL ESPACIO

1.ESS1.1 Utiliza observaciones del Sol, la Luna y las Estrellas para describir los modelos que se pueden predecir.

1.ESS1.2 Haz observaciones en diferentes tiempos del año para relacionar la cantidad de luz del día con la época del año.

PROPIEDADES DE ONDA

1.PS4.1 Planificar y conducir investigaciones que proporcione evidencia de que materiales que vibran puede hacer ruido y de que el ruido pueden hacer que algo vibre.

1.PS4.2 Hacer observaciones para construir una cuenta basada en la evidencia de que los objetos en oscuridad se pueden ver solo cuando son iluminados.

1.PS4.3 Planificar y realizar una investigación para determinar el efecto que tiene colocar objetos de diferentes materiales en trayecto de la luz.

1.PS4.4 Usar herramientas y materiales para diseñar y construir un instrumento que use luz o sonido para resolver el problema de comunicarse a larga distancia.

TECNOLOGIA

CREATIVIDAD E INNOVACION

CI1:1 Utilizar dibujo y un programa de procesamiento de textos para comunicar e ilustrar con la posibilidad de añadir texto a un dibujo.

COMUNICACION Y COLABORACION

CC1:1 Trabajar juntos cuando se utiliza una variedad de herramientas digitales apropiadas para el desarrollo para comunicar ideas.

INVESTIGACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE INFORMACIÓN

RI1:1 Interactuar con los recursos basados en Internet. y el uso de los recursos digitales para localizar e interpretar información con la guía del maestro.

PENSAMIENTO CRÍTICO, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TOMAR DECISIONES

CT1:1 Utilizar los recursos digitales (por ejemplo, diccionarios, sitios web) para resolver problemas de desarrollo apropiadas, con la asistencia de los maestros, padres de familia, especialistas en medios de comunicación de la escuela, o parejas de estudiantes.

CIUDADANÍA DIGITAL

DC1:1 Los estudiantes comprenderán las tres reglas de las Iniciativas de Seguridad Cibernéticas de Michigan. (Mantenga Seguridad, Manténgase Alejado, Siga Diciendo)

DC1:2 Saber identificar e informar a un adulto de confianza.

OPERACIONES DE TECNOLOGIA Y CONCEPTOS

TC1:1 Hablar de el cuidado básico de hardware y diversos tipos de medios (CD, DVD).

TC1:2 Utilice el abrir, cerrar, guardar los componentes en un sistema informático.

TC1:3 Identificar ratón, teclado, auriculares, CPU y monitor.