



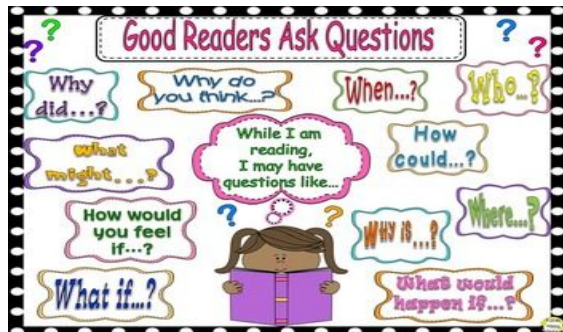
First Grade News

Mrs. Brisentine/Miss Dudley

Mrs. Dunham and Mrs. O'Neal

March 2018

Reading Skill Focus



This month, we are focusing on asking questions while reading to aid in comprehension. Students use stickie notes to write down questions or thoughts during reading.

Current PYP Unit

Unit: Where We Are in Place and Time

Central Idea: Past discoveries influence present day.

Question to ask your child: Why is it important to learn about the past? How do past discoveries influence present day?

Upcoming Events

March 14th -Field Trip to
Museum of American
History

Math Standards and Strategies

- **Telling time**-to the hour and half hour
-Discuss and explore the placement of the hour hand and minute hand when it is to the exact hour or half hour.
Explain how you placed the hands on the clock to show 9:30



Home support

- Comparing: http://www.toonuniversity.com/aol/2m_comp.html
- Subtracting: http://www.harcourtschool.com/activity/count_back_numberline/
- Partitioning shapes: <https://learnzillion.com/resources/64140-grade-1-unit-17>
- Telling Time: <http://www.kidsolr.com/earlychildhood/page4.html>

- ❖ **Two-Dimensional Shapes**-define shapes using attributes, like number of **sides** or **vertices** (corners). It is important to show shapes in a variety of ways and positions. Below are all examples of hexagons because they all have 6 sides and 6 vertices.

Follow us on Twitter for daily updates!

Mrs. Brisentine/Dudley- endudley@aacps.org
Mrs. Dunham's class - [@MrsDunham_1stGr](https://twitter.com/MrsDunham_1stGr)
Mrs. O'Neal's class - [@_koneal](https://twitter.com/_koneal)



Grade 1 Parent Newsletter

Theme 3

Dear Parents,

To begin Theme 3, students will continue exploring and understanding the meaning of place value. The use of concrete materials and pictorial models is fundamental to developing conceptual understanding. Students will be explaining their reasoning and listening to the thinking of others to build a firm understanding of place value in order to compare the value of numbers. When comparing numbers, students will be developing an understanding of how to compare two two-digit numbers using their understanding of place value. They will also be subtracting multiples of ten from multiples of ten, using their understanding of place value.

As Theme 3 continues, students will partition circles and rectangles into halves and fourths, which will lead to understanding how to tell time to the hour and half hour (on an analog and digital clock). It is very important for students to understand how the minute hand moves half way around the clock to show that it is half past the hour.

In Theme 3, students begin the Mentoring Young Mathematicians (M2) Unit of exploring shapes and their attributes. M2 is a program that is designed using research-based practices in mathematics, early childhood, and gifted education. During these lessons students will be involved in rich mathematical discourse about shapes, hands-on-inquiry to distinguish between defining attributes and non-defining attributes of plane and two-dimensional shapes, and will be asked to explore rich problem-situations based upon their understanding of shapes and geometry terms.

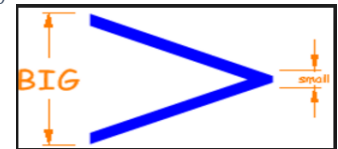
Thank you for your support,

Mrs. Dunham, Mrs. O'Neal and
Mrs. Brisentine/Miss Dudley

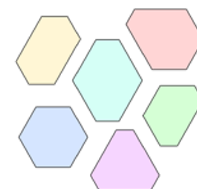
How can you help your child be successful in mathematics?

Children learn math best when they can connect math concepts and procedures to their everyday experience.

- ❖ **Place Value:** Students recognize a two-digit number but do not understand that the position of the digits determines its value. For example, 45 isn't made up with a 4 and a 5, but rather 4 tens and 5 ones. Use this place value vocabulary when working with your child.
- ❖ **Comparing:** It is important for students to use the symbols $>$ and $<$ with their real meaning rather than using aids such as; alligator mouths, Pac-Man, or "eating the bigger number". Have students discuss which number has a greater value and why before using the symbols.



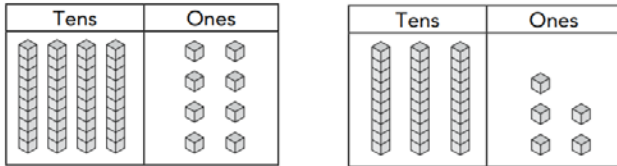
- ❖ **Partitioning** circles and rectangles into halves and fourths is often difficult for students. Providing ample practice and a variety of visual models will allow students to see that halves and fourths can be represented in a variety of ways.
- ❖ **Telling time** is the first exposure to students, therefore providing students with clocks to manipulate and place the hands of the clock to show times to the hour and half hour is essential. They can relate their understanding of "one half" from partitioning to finding half hours on the clock. Provide numerous times in the day for your child to read the time on a clock.
- ❖ **Two-Dimensional Shapes**-define shapes using attributes, like number of sides or vertices (corners). It is important to show shapes in a variety of ways and positions. Below are all examples of hexagons because they all have 6 sides and 6 vertices.





Strategies to Support Student Learning

Compare using Place Value understanding



Compare using the symbol

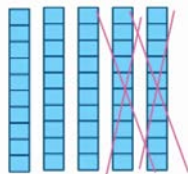
$$18 < 27$$

$$27 > 18$$

Subtracting using place value blocks.

Subtracting with Base Ten Blocks

$$50 - 20 = \underline{\quad}$$



There are 40 buttons in a case. 10 buttons are used. How many buttons are still in the case? Make a drawing that matches the model. Fill in the number sentence and solve the problem.

$$\begin{array}{r} 40 \\ - 10 \\ \hline 30 \end{array}$$

Subtracting with Known Facts

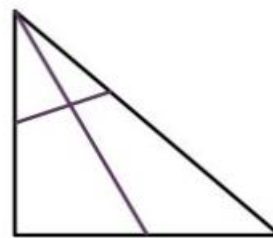
$$50 - 20 = \underline{30}$$

Use $5 - 2 = 3$

$5 \text{ tens} - 2 \text{ tens} = 3 \text{ tens}$

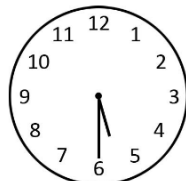
$$50 - 20 = 30$$

Providing examples and non examples of equal shares



Reading hands on a clock

Hour and half hours





Games to play at home



Material: Deck of cards and a coin

Place Value War:

- ❖ 1. Place the deck of cards in the middle. Each player selects two cards and makes the greatest two digit number possible. The person with the greatest number wins the round and collects the cards.

Multiple of ten addition (take out all face cards)

1. Flip over two cards and create a two digit number.
2. Flip over one more "ten" card. This digit represents the number of tens you will add to the two digit number you created.

Another idea: 10 more/10 less. Flip a coin. If the coin lands on heads find 10 more, if it lands on tails find 10 less.

Comparison:

- ❖ 1. Decide what game will be played (greater or less than). Split the deck of cards in half. Players flip over two cards and placing the first card in the tens place and the second card in the ones place. Compare the numbers and depending on the game the person with the least or greatest two digit number wins.

Home Connection

Website Recommendations:

Comparing: <https://www.sheppardsoftware.com/mathgames/menus/comparingnumbers.htm>

Equal Parts: <https://www.ixl.com/math/grade-1/equal-parts>

Time: <http://www.teacherled.com/resources/clockspin/clockspinload.html>



Boletín Informativo para Padres de Primer Grado

Tema 3

Estimados Padres,

Para comenzar el Tema 3, los estudiantes seguirán explorando y entendiendo el significado del valor del lugar. El uso de materiales concretos y modelos pictóricos es fundamental para el desarrollo de la comprensión conceptual. Los estudiantes explicarán su razonamiento y escucharán el pensamiento de otros para aumentar una comprensión firme del valor del lugar con el fin de comparar el valor de los números. Al comparar números, los estudiantes estarán desarrollando una comprensión de cómo comparar números de 2 dígitos usando su comprensión del valor del lugar. También estarán restando múltiplos de diez de múltiplos de diez, usando su comprensión del valor del lugar.

A medida que el Tema 3 continúa, los estudiantes partirán círculos y rectángulos en mitades y cuartos, lo que conducirá a la comprensión de cómo decir la hora y la media hora (en un reloj analógico y digital). Es muy importante que los estudiantes entiendan cómo la mano de los minutos se mueve a mitad de camino alrededor del reloj para demostrar que es la mitad de la hora.

En el Tema 3, los estudiantes comienzan la unidad de Tutoría de Matemáticos Jóvenes (M2) de explorar formas y sus atributos. M2 es un programa que fue diseñado usando prácticas de investigación-basadas en matemáticas, niñez temprana, y educación dotada. Durante estas lecciones los estudiantes estarán involucrados en el valioso discurso matemático sobre las formas, investigación manual para distinguir entre los atributos de definición y atributos no definidos de las formas de plano y de dos dimensiones, y se les pedirá que exploren los valiosos problemas-situaciones basadas en su comprensión de formas y términos de geometría.

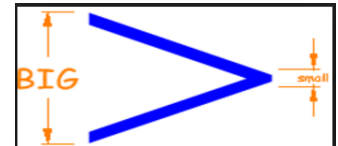
Gracias por su apoyo,

El maestro de Primer grado de su niño/a

¿Cómo puede ayudar a su niño/a para que le vayan bien las matemáticas?

Los niños aprenden matemáticas mejor cuando pueden conectar conceptos y procedimientos matemáticos a su experiencia diaria

- ❖ **Valor de Lugar:** Los estudiantes reconocen un número de dos dígitos, pero no entienden que la posición de los dígitos determina su valor. Por ejemplo, 45 no se compone de un 4 y un 5, sino **4 decenas y 5 unos**. Use este vocabulario de valor de lugar cuando trabaje con su hijo.
- ❖ **Comparando:** es importante que los estudiantes usen los símbolos $>$ y $<$ con su significado real en lugar de usar ayuda como: Bocas de cocodrilo, PAC-MAN, o "comiendo el número más grande". Haga que los alumnos discutan qué número tiene un **valor mayor** y por qué antes de usar los símbolos.



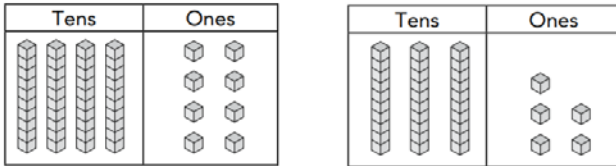
- ❖ **Partición** de círculos y rectángulos en **mitades** y **cuartos** es a menudo difícil para los estudiantes. Proporcionando una práctica amplia y una variedad de modelos visuales permitirá a los estudiantes ver que las mitades y cuartos pueden ser representados en una variedad de maneras.
- ❖ **Decir la hora** es la primera exposición a los estudiantes, por lo tanto, proporcionándole a los estudiantes con los relojes para manipular y colocar las manos del reloj para mostrar los tiempos a la **hora** y **media hora** es esencial. Pueden relacionar su comprensión de "una mitad" de la partición a encontrar las medias horas en el reloj. Proporcione varias veces en el día para que su niño lea la hora en un reloj.
- ❖ **Formas de 2 dimensiones**-definir formas usando atributos, como el número de **lados** o **vértices** (esquinas). Es importante demostrar las formas en una variedad de formas y posiciones. A continuación, se demuestran todos los ejemplos de hexágonos, ya que todos tienen 6 lados y 6 vértices.





Estrategias para Apoyar el Aprendizaje de los Estudiantes

Compare using Place Value understanding



Compare using the symbol

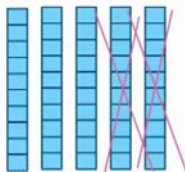
$$18 < 27$$

$$27 > 18$$

Subtracting using place value blocks.

Subtracting with Base Ten Blocks

$$50 - 20 = \underline{\quad}$$



There are 40 buttons in a case. 10 buttons are used. How many buttons are still in the case? Make a drawing that matches the model. Fill in the number sentence and solve the problem.

$$\begin{array}{r} 40 \\ - 10 \\ \hline 30 \end{array}$$

How many buttons are still in the case?

30 buttons

Subtracting with Known Facts

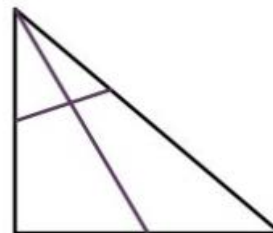
$$50 - 20 = \underline{30}$$

Use $5 - 2 = 3$

$5 \text{ tens} - 2 \text{ tens} = 3 \text{ tens}$

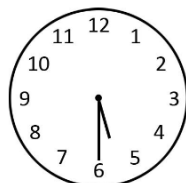
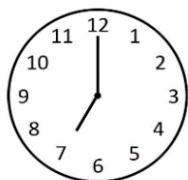
$$50 - 20 = 30$$

Providing examples and non examples of equal shares



Reading hands on a clock

Hour and half hours





Juegos para jugar en casa



Materiales: Baraja de cartas y una moneda

Guerra del Valor de lugar:

- ❖ 1. Ponga la baraja de cartas en el medio. Cada jugador selecciona dos cartas y hace el número más grande de dos dígitos posible. La persona con el mayor número gana la ronda y recoge las cartas.

Múltiple de adición de diez

(Saquen todas las cartas con caras)

1. Voltea más de dos cartas y crea un número de dos dígitos.
 2. Voltee una carta más "diez". Este dígito representa el número de decenas que se agregará al número de dos dígitos que ha creado.
- Otra idea: 10 Mas/10 Menos. Voltea una moneda. Si la moneda aterriza en las cabezas encuentra 10 más, si aterriza en las colas encuentra 10 menos.

Comparación:

1. Decidan qué juego se jugará (mayor o menor que). Dividan la baraja de cartas por la mitad. Los jugadores voltean dos cartas y colocan la primera carta en el lugar de las decenas y la segunda carta en el lugar de las unidades. Compare los números y dependiendo del juego la persona con el número menos o mayor de dos dígitos gana.

Conexiones en Casa

Recomendaciones de Sitios en la Red:

Comparando: <https://www.sheppardsoftware.com/mathgames/menus/comparingnumbers.htm>

Partes Iguales: <https://www.ixl.com/math/grade-1/equal-parts>

Hora: <http://www.teacherled.com/resources/clockspin/clockspinload.html>