



## Các Tiêu Chuẩn Học Tập theo Cấp Lớp **LỚP 4**



### THƯA CÁC GIA ĐÌNH WPS

Tài liệu này phác thảo các mục tiêu học tập, hoặc tiêu chuẩn, con quý vị sẽ học tập trong suốt năm học của chúng. Mục tiêu là để con em quý vị thể hiện sự thành thạo trong từng mục tiêu học tập này vào cuối năm nay. Vào cuối mỗi quý, quý vị sẽ nhận được một báo cáo cho biết tiến bộ mà con em quý vị đã đạt được để tinh thông các mục tiêu học tập.

Các mục tiêu học tập được lấy trực tiếp từ thang đo thành thạo mà giáo viên sử dụng hàng ngày để lập kế hoạch và cung cấp giảng dạy. Chúng tôi mời quý vị ghé thăm trang web của học khu, [www.bit.ly/259SRG](http://www.bit.ly/259SRG), để khám phá các mục tiêu học tập theo thang điểm thành thạo, làm quen với sự tiến bộ của việc học được cung cấp trên mỗi thang đo, và xem xét các câu hỏi và câu trả lời thường gặp về các tiêu chuẩn tham khảo-giảng dạy và chấm điểm.

Chúng tôi rất vui mừng về sự thay đổi đối với các tiêu chuẩn tham khảo-giảng dạy và chấm điểm bằng cách sử dụng thang đo thành thạo và mục tiêu học tập. Cải cách này sẽ hỗ trợ các học sinh của chúng tôi trong hành trình để trở nên sẵn sàng cho tương lai!

### CÁC MỤC TIÊU HÀNH VI/THÓI QUEN HỌC TẬP

#### CÁC THÓI QUEN HỌC TẬP

- Hoàn Thành Công Việc: Hoàn thành công việc theo thời gian được chỉ định
- Tham Gia & Cam Kết: Lắng nghe, tham gia lớp học và cam kết trong quá trình học tập trên cơ sở nhất quán
- Thực Hiện theo các Chỉ Dẫn: Biết và hành động theo các quy tắc của lớp học & các hướng dẫn bằng lời nói hoặc bằng văn bản

#### PHÁT TRIỂN XÃ HỘI

- Nhận Thức Xã Hội: Thể hiện nhận thức về những suy nghĩ, cảm xúc và sự khác biệt của người khác (nghĩa là các học sinh phản ứng thích hợp với người khác trong nhiều tình huống)
- Kỹ Năng Giao Tiếp: Thể hiện kỹ năng giao tiếp & xã hội để tương tác hiệu quả trong các môi quan hệ

#### PHÁT TRIỂN CÁ NHÂN

- Tự Nhận Thức: Xác định, hiểu và thể hiện suy nghĩ và cảm xúc cá nhân theo những cách lành mạnh
- Tự Quản Lý: Hiểu và sử dụng các chiến lược để quản lý suy nghĩ/hành vi và đạt mục tiêu

#### PHÁT TRIỂN CÁ TÍNH

- Nguyên Tắc Cốt Lõi: Trong nhiều môi trường khác nhau, hãy thể hiện những đặc điểm của tính cách tốt như: trung thực, tốt bụng, tự chủ và kiên trì
- Kỹ Năng Ra Quyết Định: Thể hiện kỹ năng ra quyết định có trách nhiệm và hiệu quả trong nhiều môi trường khác nhau
- Kỹ Năng Giải Quyết Vấn Đề: Phát triển, thi hành và làm gương hiệu quả các kỹ năng giải quyết vấn đề trong nhiều môi trường khác nhau



## Các Tiêu Chuẩn Học Tập theo Cấp Lớp LỚP 4

### MỤC TIÊU HỌC TẬP NGHỆ THUẬT NGÔN NGỮ

- Giải mã các từ không quen thuộc bằng cách sử dụng các đầu mỗi ngữ cảnh, gốc & các phụ tố và các mẫu âm tiết **RF4.3**
- Mô tả một nhân vật, sự kiện hoặc bố trí bằng các chi tiết cụ thể từ văn bản tường thuật **RL4.3**
- Đọc lớn ra miệng một cách chính xác & lưu loát **RF4.4b**
- Tóm tắt một văn bản bằng cách mô tả ý chính của nó & các chi tiết liên quan **RI4.2**
- Giải thích các khái niệm, quy trình hoặc sự kiện cụ thể trong các văn bản phi hư cấu **RI4.3**
- Mô tả cấu trúc tổ chức của văn bản **RI4.5**
- So sánh nguồn trực tiếp & gián tiếp của cùng một sự kiện hoặc chủ đề **RI4.6**
- Giải thích cách các tính năng văn bản & bản trình bày thông tin trực quan hoặc đa phương tiện giúp tổ chức văn bản **RI4.7**
- Giải thích lý do và bằng chứng hỗ trợ cho ý kiến của tác giả hoặc quan điểm hoặc điểm của diễn giả **RI4.8**
- Nhận biết một chủ đề trong văn bản **RL4.2**
- Chọn linh hoạt từ một loạt các chiến lược để xác định ý nghĩa của từ vựng học thuật & cụ thể theo miền trong các văn bản thông tin và văn học **RL4.4; RI4.4**
- So sánh các bài thơ, văn xuôi hư cấu, văn xuôi phi hư cấu & phim truyền hình **RL4.5**
- Mô tả người kể chuyện của một văn bản & cách người kể chuyện tâm nhìn tác động đến câu chuyện **RL4.6**
- So sánh trình bày trực quan hoặc bằng miệng của văn bản với nguồn văn bản **RL4.7**
- So sánh hai câu chuyện, thần thoại &/hoặc văn học truyền thống từ các nền văn hóa khác nhau **RL4.9**
- Mô tả mục đích của các so sánh & ẩn dụ trong văn học & văn bản thông tin **RL4.12a; RI4.12b**
- Mô tả ý nghĩa của các thành ngữ, câu ngạn ngữ hoặc tục ngữ phổ biến trong các văn bản thông tin và văn học **RL4.12b; RI4.12b**
- Giải thích mối quan hệ giữa từ đồng nghĩa & từ trái nghĩa & mối quan hệ giữa các từ đồng âm **RL4.12c**
- Tham gia hiệu quả vào một loạt các cuộc thảo luận hợp tác **SL4.1a**
- Xây dựng trên những ý tưởng khác của **SL4.1c**
- Thể hiện ý tưởng của riêng mình rõ ràng **SL4.1d**
- Giới thiệu một chủ đề bằng cách cung cấp thông tin cơ bản có liên quan **W4.1b**
- Nhóm thông tin liên quan thành các đoạn hoặc phần **W4.1b**
- Nêu ý kiến & lý do rõ ràng cho ý kiến đó **W4.1b**
- Đưa ra bằng chứng để hỗ trợ cho ý kiến, câu trả lời hoặc suy luận **W4.1c**
- Sử dụng các từ và cụm từ để liên kết chi tiết đến một chủ đề hoặc yêu cầu **W4.1d**
- Kết thúc một chủ đề bằng cách giải thích tại sao nó quan trọng **W4.1e**
- Viết một văn bản thông tin **W4.2a**
- Sử dụng các tiêu đề, định dạng và các tính năng văn bản khác để giúp khán giả hiểu văn bản Ý tưởng **W4.2a**
- Sắp xếp các sự kiện theo cách kể chuyện theo thời gian hoặc logic, sử dụng các hiệu ứng chuyển tiếp để biểu thị thứ tự **W4.3a**
- Sử dụng đối thoại để truyền đạt xung đột tường thuật hoặc vấn đề **W4.3b**
- Sử dụng ngôn ngữ mô tả để truyền đạt các sự kiện & trải nghiệm nhân vật trong bản tường thuật **W4.3d**
- Viết cho mục đích & nhiệm vụ được mô tả bởi dấu nhắc **W4.4**
- Viết cho khán giả được xác định bởi dấu nhắc **W4.4**
- Với sự hướng dẫn và hỗ trợ từ người lớn và bạn học, hãy kết hợp các câu đề tăng độ phức tạp cho bản nháp **W4.5**
- Với sự hướng dẫn và hỗ trợ từ người lớn và bạn học, hãy làm rõ một dự thảo chính về ý tưởng & tập trung **W4.5**
- Thu thập thông tin về một chủ đề cụ thể từ hai hoặc nhiều văn bản **W4.7**
- Sử dụng trạng từ và đại danh từ tương đối chính xác **W4.10b**
- Sử dụng các thì của động từ lũy tiến **W4.10c**
- Sử dụng các động từ phụ trợ chính xác **W4.10d**
- Sắp xếp các tính từ trong câu đúng **W4.10e**
- Hình thành và sử dụng chính xác các cụm giới từ **W4.10f**
- Chỉnh sửa dấu chấm câu để nó diễn đạt hiệu quả ý nghĩa & tuân theo các quy tắc tiêu chuẩn chấm câu **W4.10i**
- Chỉnh sửa để viết hoa **W4.11a**
- Chỉnh sửa để đánh vần **W4.11d**



## Các Tiêu Chuẩn Học Tập theo Cấp Lớp LỚP 4

### MỤC TIÊU HỌC TOÁN HỌC

- Vẽ các điểm, đường thẳng, đoạn thẳng, tia, góc, đường vuông góc & song song và nhận biết chúng trong hình hai chiều **4.G.1**
- Nhận biết & phân loại các hình hai chiều dựa trên các kỹ vọng hình học cấp lớp (đường, góc, cạnh) **4.G.2**
- Trong các hình hai chiều, nhận ra các đường đối xứng, xác định các hình đường đối xứng và vẽ các đường đối xứng **4.G.3**
- Biết kích thước tương đối của các đơn vị đo trong một hệ thống đơn vị (km, g, lb, v.v...), thể hiện các phép đo trong một đơn vị lớn hơn theo đơn vị đo tương đương và đơn vị đo nhỏ hơn **4.MD.1**
- Sử dụng bốn thao tác để giải các bài toán đố (bao gồm các phân số & số thập phân đơn giản trong nhiều phép đo khác nhau) bao gồm các bài toán cần biểu thị các phép đo được đưa ra trong một đơn vị lớn hơn, theo đơn vị nhỏ hơn và trình bày các số lượng bằng sơ đồ **4.MD.2**
- Áp dụng các công thức diện tích và chu vi cho hình chữ nhật trong thế giới thực và các vấn đề toán học giải thích & biện minh cho đơn vị đo lường thích hợp **4.MD.3**
- Tạo màn hình hiển thị dữ liệu (biểu đồ hàng, biểu đồ thanh, chữ tượng hình) để hiển thị một tập hợp các phép đo phân số và sử dụng dữ liệu để giải các bài toán phân số cộng và trừ **4.MD.4**
- So sánh hai số nguyên có nhiều con số bằng cách sử dụng lớn hơn, nhỏ hơn, bằng và không bằng các ký hiệu **4.NBT.2**
- Tính thông (hiệu quả, chính xác, linh hoạt & phù hợp) cộng và trừ các số nguyên có nhiều con số bằng thuật toán hiệu quả dựa trên hiểu biết về trị số & các thuộc tính của các phép tính **4.NBT.4**
- Nhân một số nguyên có tối đa bốn con số với một số có một con số và hai số có hai con số bằng cách sử dụng một loạt các chiến lược & minh họa & giải thích các tính toán (phương trình, mảng hình chữ nhật, và/hoặc mô hình bề mặt) **4.NBT.5**
- Tìm số lượng và số dư còn lại với các số bị chia tối đa bốn con số và số chia một chữ số bằng nhiều chiến lược **4.NBT.6**
- Minh họa và giải thích các phép tính phân chia bằng cách sử dụng các phương trình, mảng hình chữ nhật và/hoặc mô hình bề mặt **4.NBT.6**
- Nhận biết và tạo các phân số tương đương với một mô hình trực quan được hỗ trợ bởi quy trình số học **4.NF.1**
- So sánh hai phân số với tử số khác nhau và mẫu số khác nhau, ghi lại kết quả bằng cách sử dụng lớn hơn, nhỏ hơn, bằng và không bằng các ký hiệu & biện minh cho kết luận **4.NF.2**
- Hiểu một phân số  $a/b$  với  $a > 1$  dưới dạng tổng của các phân số  $1/b$  bằng cách phân tách một phân số theo nhiều cách, viết phương trình và chứng minh sự phân tách **4.NF.3b**
- Cộng và trừ các số hỗn hợp với các mẫu số tương tự **4.NF.3c**
- Giải các bài toán đố liên quan đến phép cộng và phép trừ các phân số đề cập đến cùng một tổng thể và có mẫu số giống nhau **4.NF.3d**
- Giải các bài toán đố liên quan đến phép tính nhân một phân số cho toàn bộ số **4.NF.4c**
- Biểu thị một phân số với mẫu số 10 là một phân số tương đương với mẫu số 100 và sử dụng kỹ thuật này để thêm hai phân số **4.NF.5**
- Sử dụng ký hiệu thập phân cho các phân số có mẫu số 10 hoặc 100 **4.NF.6**
- So sánh hai số thập phân với hàng trăm, ghi lại kết quả so sánh với lớn hơn, nhỏ hơn, bằng và không bằng các ký hiệu & biện minh cho kết luận **4.NF.7**
- Giải các bài toán đố số nguyên gồm nhiều bước bằng bốn thao tác, sử dụng một chữ cái/ký hiệu cho ẩn số và đánh giá tính hợp lý của các câu trả lời (ước lượng, làm tròn hoặc tính nhẩm) **4.OA.3**
- Nhân hoặc chia để giải các bài toán đố liên quan đến phép so sánh nhân (phép so sánh cộng và nhân) **4.OA.2**
- Tạo một mẫu số hoặc hình dạng theo một quy tắc nhất định, xác định các tính năng của mẫu & giải thích lý do tại sao các số sẽ tiếp tục thay thế theo cách này **4.OA.5**



## Các Tiêu Chuẩn Học Tập theo Cấp Lớp

### LỚP 4

#### CÁC MỤC TIÊU HỌC THỂ DỤC

- Sử dụng các kỹ năng vận động khác nhau trong các trò chơi và hoạt động **1**
- Ném quả tay bằng cách sử dụng mô hình động cơ thuần thực về phía mục tiêu **1**
- Bắt một đồ vật thể hiện một mô hình động cơ thuần thực **1**
- Tự kết hợp thiết bị vào các động tác/bước nhảy đơn giản (túi đậu, quả bóng, dây thừng, v.v...) **1**
- Rê bóng với tay thuận bằng cách sử dụng mô hình động cơ thuần thực & tay không thuận dưới sự kiểm soát ở tốc độ chậm hoặc vừa phải trong không gian chung **1**
- Rê bóng bên trong bàn chân ở tốc độ vừa phải trong khi thay đổi hướng với mô hình động cơ thuần thực **1**
- Thể hiện một mô hình động cơ thuần thực trong khi thực hiện một cú đá hoặc dọc theo mặt đất, vào không khí, hoặc đá **1**
- Đánh một đồ vật bằng một công cụ ngắn hoặc dài trong khi thể hiện mô hình động cơ thuần thực **1**
- Thể hiện một mô hình động cơ thuần thực trong khi thực hiện một cú đá hoặc dọc theo mặt đất, vào không khí, hoặc đá **1**
- Chuyên một đồ vật cho đối tác bằng cách sử dụng cẳng tay thể hiện mô hình động cơ thuần thực **1**
- Nhảy dây bằng cách sử dụng một mô hình động cơ thuần thực; thực hiện các kỹ năng ban đầu và thử các kỹ năng trung gian với một sợi dây ngắn và/hoặc chạy vào, nhảy và chạy ra khỏi một sợi dây dài **1**
- Mô tả mô hình động cơ thuần thực cho các kỹ năng vận động khác nhau **2**
- Giải thích khái niệm tấn công và phòng thủ **2**
- Xác định bốn trong số năm thành phần liên quan đến sức khỏe của thể dục **3**
- Xác định một hoạt động hoạt động trên mỗi bốn thành phần đó
- Thực hiện theo các quy tắc của trò chơi hoặc hoạt động **4**
- Thể hiện kỹ năng tinh thần thể thao tốt **4**
- Mô tả các đặc điểm của thể thao tốt và tinh thần thể thao xấu **5**

#### CÁC MỤC TIÊU HỌC NGHỆ THUẬT

- Kết nối việc tạo nghệ thuật với trải nghiệm cá nhân, cả trong và ngoài trường **CN.1**
- Khám phá nghệ thuật đã được tạo ra trong suốt lịch sử và bởi các nền văn hóa trên thế giới **CN.2**
- Kể chuyện và/hoặc truyền đạt ý tưởng thông qua nghệ thuật qua làm nghệ thuật **CR.1**
- Tổ chức và phát triển ý tưởng nghệ thuật & tác phẩm **CR.2**
- Thể hiện kiến thức về bánh xe màu **CR.2**
- Thể hiện kiến thức về đơn sắc & bổ sung màu **CR.2**
- Chuyển đổi hình dạng hình học 2 chiều trực quan thành dạng hình học 3 chiều với các hàng & giá trị **CR.2**
- Kiểm soát các vật liệu **CR.3**
- Đáp ứng với nghệ thuật bằng cách nhìn, nghe, nói và/hoặc viết **RE.1**

#### CÁC MỤC TIÊU HỌC NHẠC

- Tạo sắp xếp hoặc sáng tác bằng cách tổ chức ý tưởng âm nhạc **Cr.2.4.1**
- Biểu diễn âm nhạc với nhiều phần hoặc hòa âm **Pr.5.4.1**
- Phân tích, theo dõi và giải thích âm nhạc **Re.2.4**