



CBSD FID 工作簿 3 级

名字： _____



灵活的教学 第 2 天





什么是 灵活的教学日，也称为“FID”日？

在宾夕法尼亚州，教育部定义的灵活教学日是指学校可以远程授课而不是因恶劣天气或其他不可预见的情况而取消学校的日子。

灵活的教学日的目的是什么？

实施灵活的教学日的目的是**确保**学生继续接受有意义的教学，即使传统的“面对面”学习是不可能的。灵活的教学日使学校能够保持教育过程的连续性，**确保**学生可以不间断地继续学习。通过利用技术和远程学习工作簿/资源，学校可以为學生提供教学材料、作业和教师支持，无论身在何处。

我怎么知道 **Central Bucks** 何时会有“FID”日？

- **Central Bucks** 学区将通过电子邮件、网站、短信通知、社交媒体等方式向家庭发送通知，以传达“FID”日。
- 您孩子的老师将在 **Canvas** 中发布 FID 内容：
 - 链接到在线出勤调查。
 - 链接到 **教师的可选** 实时 Teams 通话“Office Hours”。

在这些“FID”日，我的孩子将如何使用“**Flexible Instructional Books**”？

这本“灵活的教学书”是您孩子的工作簿，其中概述了完成灵活教学日工作的程序、期望和资源。以下是这样一本书的使用方式：

- **Flexible Instructional Book** 提供大约 4 小时的教学活动。
- 您的孩子将完成阅读、数学、写作和特殊技能（**体育、音乐、图书馆、艺术或 QUEST**）在“FID”日期间。
- 然后，当学校“面对面”恢复时，您的孩子会将“FID”书归还给他们的班主任。

我的孩子在这些“FID”日将如何使用 **Canvas**？

- 学生将通过学区提供的设备上的 Classlink 访问 **Canvas**
- 出席情况将通过 **Canvas** 提交
- 办公时间将通过 12:00-12:30 在 **Canvas** 中链接的 Teams 电话会议提供
- 数字工作簿将链接到 **Canvas**

如果我需要使用个人设备但找不到我的学生用户名和密码怎么办？

- 学生用户名可以在 Infinite Campus 的家长门户中找到。它位于主菜单的“家庭信息”下的“更多”部分。

用户名是学生的完整用户名
电和邮地址位例如：Smith.J123@student.cbcsd.org 年 月 日的密码是大写名字首字母、小写姓氏首字
密码 Js070809



CBSD FID 工作簿 3 级



数学第 2 天



灵活的教学第 2 天：数学

加法

数学课程总结

活动 #1

(15 至 25 分钟)



事实实
践



Reflex Math – 获得绿灯！

*如果您无法访问互联网，您可以玩 Math Towers 并完成乘法表。

活动 #2：

从下面的 2 个选项中选择 1 个活动

(15-20 分钟)



独立执业

完成加法活动 #1



完成加法活动 #2

挑战活动

活动 #3：

从下面的 2 个选项中选择 1 个活动

(15 - 20 分钟)



潜入游戏

解决数学迷宫

or

玩 Snowman Sum

事实实践

REFLEX MATH - 获得绿灯！从任何设备登录 Classlink。只有在无法访问 Reflex Math 时才能完成替代活动。

替代活动：

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 11 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

事实实践

REFLEX MATH - 获得绿灯！从任何设备登录 Classlink。只有在无法访问 Reflex Math 时才能完成替代活动。

替代活动：

MATH TOWERS

材料：

- 旋转器 (0-12)
- Math Towers 游戏表
- 24 个计数器或连接立方体以覆盖数字 (每个玩家 12 个)

方向：

一. 选择游戏的因素。

二. 每个玩家在他们的塔上写下该因子 (不包括 0) 的 12 个倍数。

三. 年轻的球员先走。

四. 玩家 1 旋转旋转器, 并将旋转的数字乘以正在练习的系数。

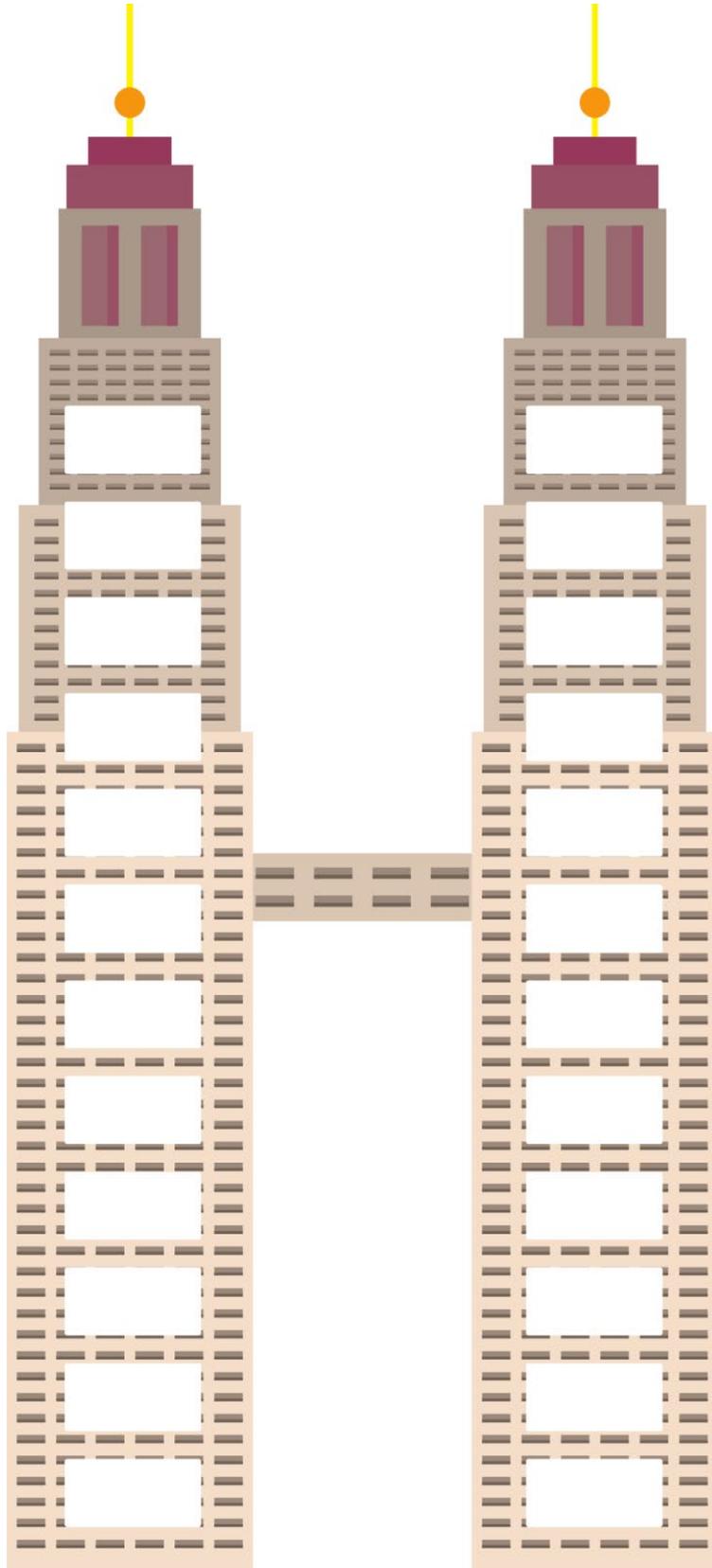
五. 玩家 1 覆盖了他们塔上的产品。

六. 如果数字已经被覆盖, 玩家就输掉一个回合。

七. 然后玩家 2 轮流。

八.获胜者是第一个覆盖其塔上所有数字的人。

MATH TOWERS (数学塔)



独立执业

附加 - 活动 **1** :

Example

$$\begin{array}{r} 4,076 \\ + 2,046 \\ \hline 6,122 \end{array}$$

Step 1 6 ones + 6 ones = 12 ones

Step 2 1 ten + 7 tens + 4 tens = 12 tens

Step 3 1 hundred + 0 hundred + 0 hundred
= 1 hundred

Step 4 4 thousands + 2 thousands
= 6 thousands

Add.

1.

$$\begin{array}{r} 738 \\ + 695 \\ \hline \end{array}$$

2.

$$\begin{array}{r} 867 \\ + 367 \\ \hline \end{array}$$

3.

$$\begin{array}{r} 679 \\ + 846 \\ \hline \end{array}$$

4.

$$\begin{array}{r} 567 \\ + 948 \\ \hline \end{array}$$

5.

$$\begin{array}{r} 2,946 \\ + 3,688 \\ \hline \end{array}$$

6.

$$\begin{array}{r} 3,752 \\ + 3,568 \\ \hline \end{array}$$

7.

$$\begin{array}{r} 4,276 \\ + 4,789 \\ \hline \end{array}$$

8.

$$\begin{array}{r} 1,819 \\ + 6,399 \\ \hline \end{array}$$

附加 - 活动 2 :

挑战活动

找到缺失的数字。

查找 A、B、C 和 D。

提示数字：所有数字都大于 0。B 大于 A

。

$$\begin{array}{r} A, A C D \\ + B, B A C \\ \hline 3, 3 4 7 \end{array}$$

$$A = \underline{\quad} \quad B = \underline{\quad} \quad C = \underline{\quad} \quad D = \underline{\quad}$$

有两个 4 位数字。

一个数字比另一个数字多 1。千位数字之和为 2。

每个数字的百位数是千位数的两倍，每个数字的十位数是百位数的两倍。

较大数字的 10 位数字与 1 位数字相同。找到两个数字。



Addidon Math Maze (阿迪顿数学迷宫)

N : 目标: | -

----- 守护•: _____

通过遵循 cooraci 的 pa1lh 从上到下找到你的路: 答案, _ •oUJ 可以

o : niy 出口 A 细胞 如果 这 数 席 我 地震魔, 答案, wer 自 Ute 问题_



8 <u>+1</u> 6 28	17 <u>+10</u> 27 23	13 <u>+13</u> 26 10	6 <u>+6</u> 12 3	4 <u>+1</u> 8 20	13 <u>+8</u> 21 9	8 <u>+2</u> 10 23	15 <u>+11</u> 28 13	9 <u>+7</u>
9	29	25	15	5	23	8	29	16
8	28	17	14	21	9	19	16	10
6 <u>+2</u> 11 27	14 <u>+12</u> 26 19	14 <u>+5</u> 22 17	8 <u>+7</u> 16 19	11 <u>+11</u> 22 7	6 <u>+3</u> 12 16	9 <u>+9</u> 15 14	10 <u>+4</u> 17 7	6 <u>+1</u>
8	25	19	15	23	8	18	15	5
28	15	13	27	17	16	11	27	21
17 <u>+9</u> 26 16	15 <u>+1</u> 18 14	12 <u>+1</u> 13 27	17 <u>+10</u> 27 20	14 <u>+6</u> 23 15	15 <u>+2</u> 20 12	8 <u>+2</u> 8 26	16 <u>+12</u> 28 21	12 <u>+9</u>
28	13	15	28	20	17	10	25	21
30	22	14	8	10	15	16	29	14
17 <u>+13</u> 30 19	16 <u>+3</u> 19 13	12 <u>+1</u> 13 11	6 <u>+5</u> 12 7	6 <u>+4</u> 10 15	12 <u>+3</u> 18 17	8 <u>+6</u> 14 27	16 <u>+10</u> 25 13	10 <u>+4</u>
30	18	13	10	13	15	11	26	11
11	14	33	14	22	32	30	21	13
6 <u>+5</u> 8 9	10 <u>+1</u> 10 32	17 <u>+16</u> 33 15	8 <u>+7</u> 15 20	13 <u>+7</u> 19 29	16 <u>+16</u> 32 31	17 <u>+14</u> 28 19	18 <u>+2</u> 20 17	8 <u>+6</u>
11	11	35	15	17	35	31	22	14
15	31	23	13	16	17	20	9	15
14 <u>+1</u> 13 33	16 <u>+15</u> 31 20	17 <u>+3</u> 18 10	9 <u>+4</u> 13 17	11 <u>+6</u> 17 20	18 <u>+2</u> 20 20	12 <u>+8</u> 18 11	6 <u>+2</u> 6 17	12 <u>+5</u>
15	28	20	12	20	20	23	8	20
11	17	9	21	21	14	16	18	13
8 <u>+3</u> 12 16	11 <u>+4</u> 15 9	7 <u>+2</u> 12 20	15 <u>+4</u> 18 19	18 <u>+1</u> 18 16	11 <u>+3</u> 15 19	10 <u>+7</u> 18 19	14 <u>+5</u> 21 14	10 <u>+3</u>
9	15	11	19	17	12	17	16	13
22	29	37	9	26	25	12	7	5
17 <u>+4</u> 21 29	18 <u>+11</u> 27 34	18 <u>+18</u> 35 12	10 <u>+2</u> 14 28	18 <u>+8</u> 23 28	17 <u>+9</u> 29 14	11 <u>+3</u> 17 6	7 <u>+1</u> 8 5	3 <u>+2</u>
21	28	36	10	29	26	16	8	8
19	10	6	22	17	11	35	11	26
16 <u>+3</u> 19 11	9 <u>+2</u> 11 6	3 <u>+3</u> 5 19	18 <u>+2</u> 20 19	14 <u>+3</u> 16 13	9 <u>+4</u> 15 37	17 <u>+17</u> 34 11	6 <u>+5</u> 11 27	16 <u>+11</u>
20	14	6	23	20	12	36	8	28

雪人和游戏

目标：找到加起来为 14 的数字对。

玩家人数 2：或 3

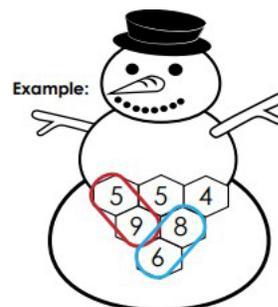
材料：游戏板和**蜡笔**（每个玩家的颜色不同）

怎么玩：每个玩家选择不同颜色的**蜡笔**。玩家轮流寻找和为

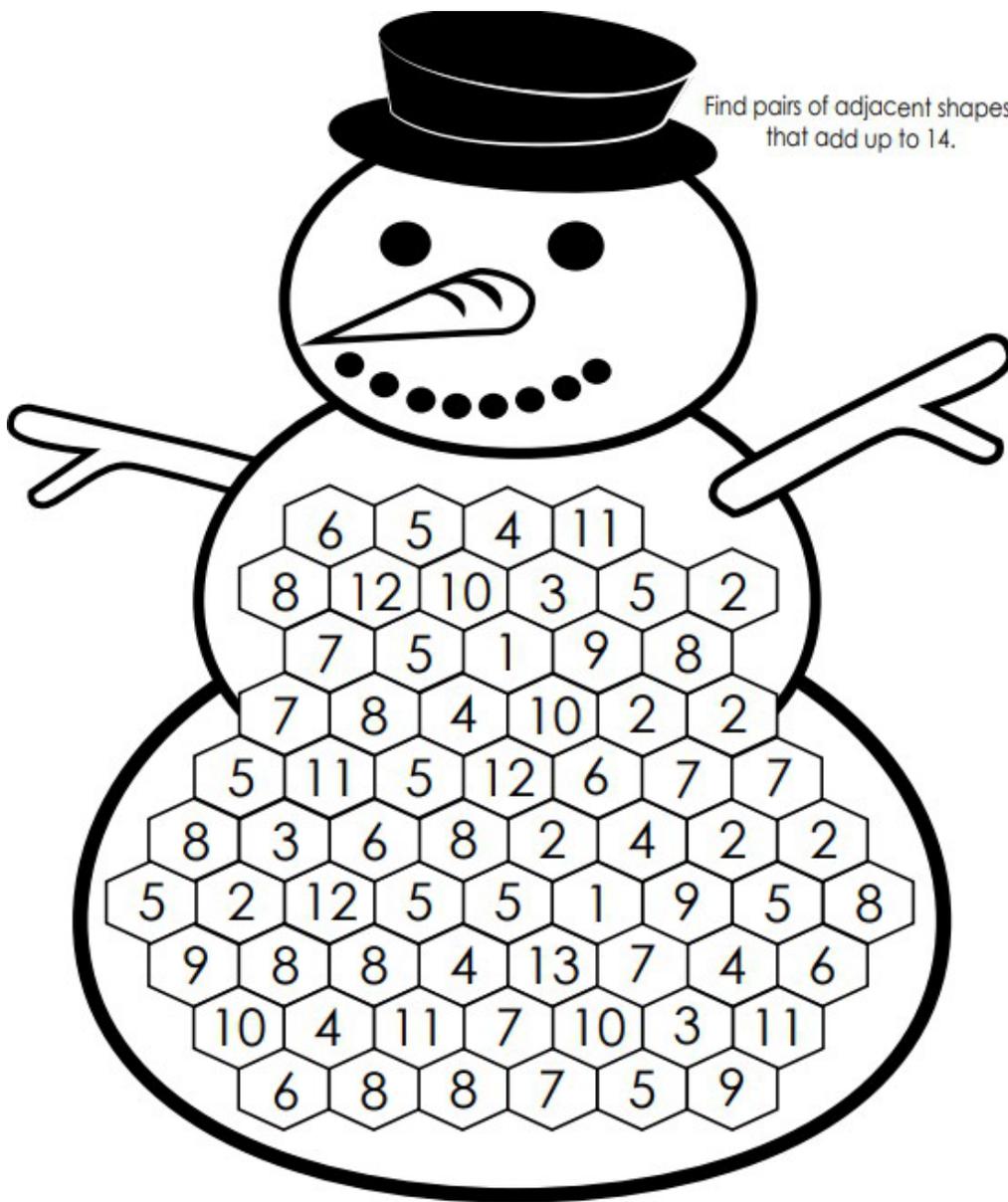
14。（例如，玩家 1 可能会为两个连接形状着色，这两个形状的数字 9 和 5。然后，玩家 2 可能会用数字 6 和 8 为连接形状着色。

您可能希望限制玩家找到一对数字的时间。（对于

例如，如果玩家在 20 秒内找不到匹配的对子，则他们失去了轮到他们。



Find pairs of adjacent shapes that add up to 14.





CBSD FID 工作簿 3 级



阅读和写作 第 2 天



灵活的教学第 2 天： 阅读和写作

阅读和写作课程总结

总时间 - 90 分钟		
时间	重点	描述
90 分钟	读/写	一. 阅读文本 "Water"。 二. 回答与文本相关的提示和问题。
30 分钟	独立阅读	一. 阅读一本自选书籍。 二. 完成 Reading Log (阅读日志)。

阅读和写作 - 90 分钟

- 一. 今天，**您**将阅读有关**水**的文章。
- 二. 阅读速览，想想**您**可能已经了解的**关于水**的知识。
- 三. 大声或默读这段话。根据需要花尽可能多的时间。
- 四. 使用 Building Connections（建立连接） 页面编写单词或短语，以**帮助您**记住重要的内容。
- 五. 回答**每**篇文章末尾的 Key Notes 问题。
- 六. 通过返回文本来回答问题以找到**您**的答案。
- 七. 请用完整的句子写下文本中的证据。

水



地球上的所有生命都需要水。

小档案

- 冰、蒸汽和饮用水都是水的形式。
- 干净的水没有颜色、气味或味道。
- 在美国，许多人使用水发电。

生活中的水

您可能认为您的店内没有任何水
课堂。然而，水总是围绕着你。像动物一样
植物，人的身体主要由水组成。事实上
您身体的三分之二是水。

25

43

就像动物和植物一样，人需要水才能停留
活着。没有
水。他们每天需要喝大约 1 夸脱的水。
此外，许多植物和动物生活在水中。

64

85

人们还用水来做饭、种植食物，并为光和热提供动力。地球上
的所有生命至少需要一些水
活下去。

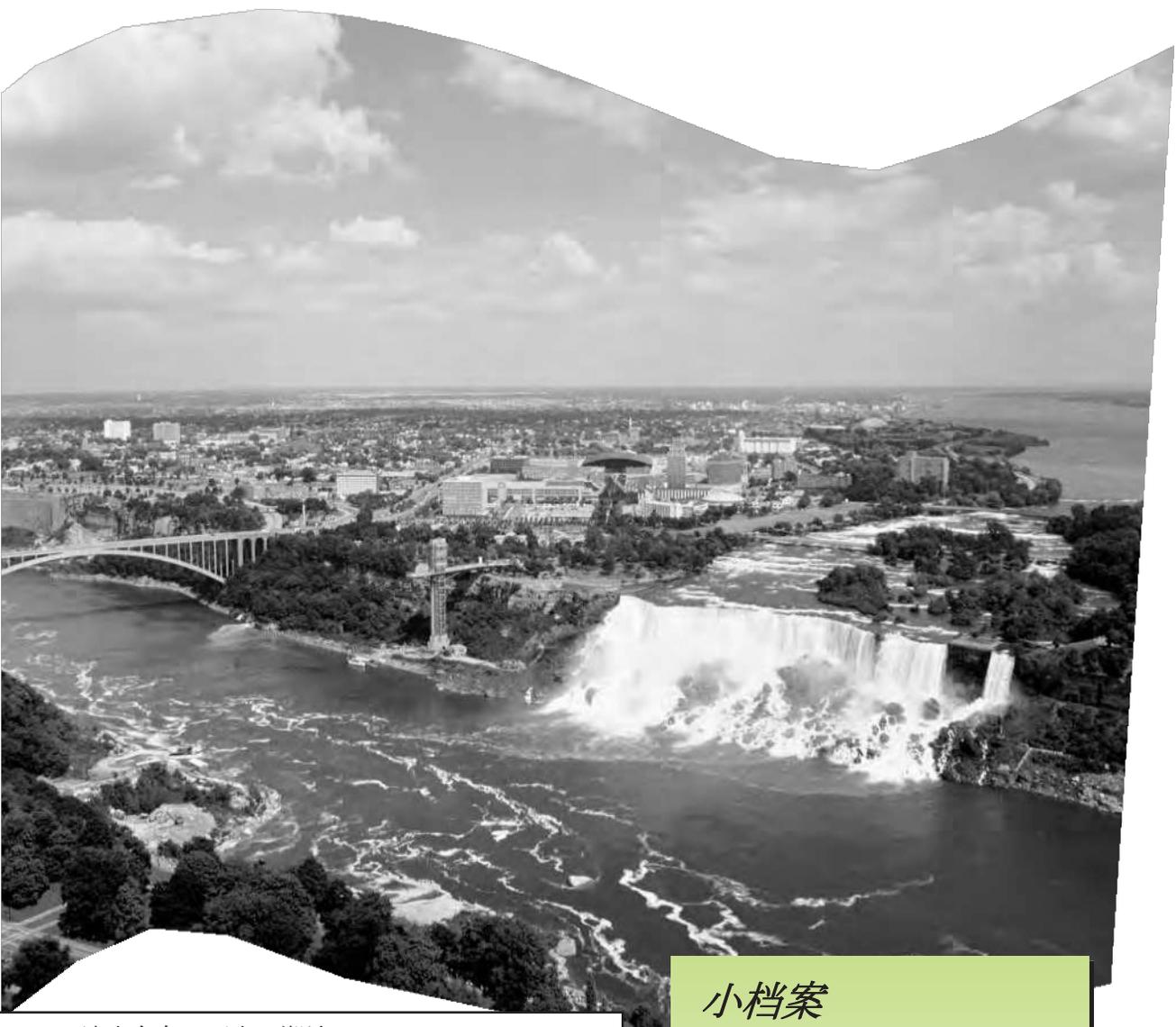
112

关键说明

生活中的水

为什么水对人类、植物和动物很重要？

水



淡水存在于雨水、湖泊、
和河流。

小档案

- 地球水的一小部分来自融化的冰。
- 在一些国家/地区，机器通过从水中去除盐分来制造饮用水。
- 在美国，大部分淡水用于种草、填满游泳池和洗车。

淡水和盐水

地球几乎四分之三的面积是水。然而，地球上的大部分水是海洋中的盐水。淡水罐

在许多湖泊和河流以及地下都能找到。

37

虽然少许盐可以使食物味道好，但人们不能喝盐水。许多动植物也必须

饮用或生活在淡水中。

63

地球上有很多淡水，但并非总是如此

在需要的地方。在一些地方，可能会有一小段降雨

89

一两年。这意味着每个人都必须使用淡水

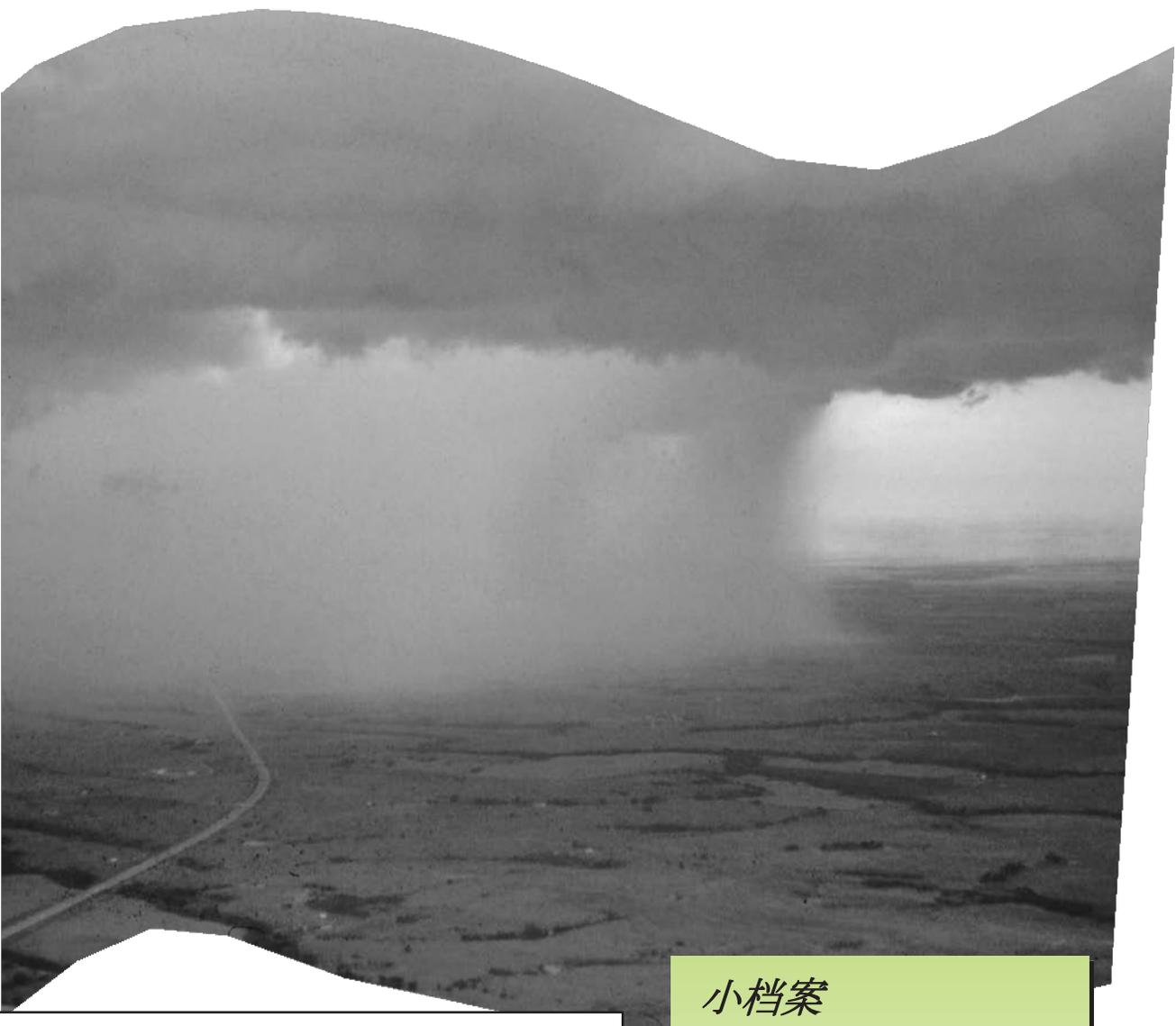
小心翼翼，这样地球上的所有生命就会有足够的食物。¹¹¹

关键说明

淡水和盐水

人们为什么需要淡水？

水



雨水是水循环的一部分。

小档案

- 在炎热的天气里，水蒸气会让您感到粘稠。
- 大多数水可以在地球表面下、某些岩石和海洋中找到。
- 水也会通过植物流失水分而返回空气中。

水循环

从天而降的雨感觉干净而新鲜。可能是

干净，但并不新鲜。雨中的水真的非常古老。

30

那是因为地球上的水被一次又一次地使用。这

水的使用称为水循环。

49

当来自太阳的热量有助于

将海洋和河流中的水转化为水蒸气。接下来，这些

微小的水蒸气滴加入形成云。然后水落下

从云中像雨一样。一些水留在地下。

71

94

然而，大部分水会回到海洋中，
河流。然后，水循环重新**开始**。

113

关键说明

水循环

什么是水循环？

水



水测试显示化学品是否与水。

小档案

- 有些化学品没有气味或味道，因此请勿饮用未经过滤的溪流或池塘中的水。
- 将水煮沸 1 分钟有助于确保安全。
- 法律使工厂和农场更难让不良化学品进入水中。

清洁水

当你在饮料中加水时，你可以看到水很容易与其他东西混合。水也可以与坏的东西，比如化学品。³²

一些工厂和农场使用化学品。有些人

还可以使用化学品保持草坪上的草绿色。⁵¹

来自工厂、农场和草坪的化学品可以进入

水并伤害了生活在其中的植物和动物。⁷²

化学品还会伤害人、植物和动物

喝水或使用水。⁸⁷

水在使用前应进行清洁。水经过过滤以去除有害化学物质。

过滤水可安全饮用

和烹饪。¹¹²

关键说明

清洁水

为什么水的清洁很重要？

水

生活中的水

1. “Water in Your Life” 主要是关于_____

- 一. 教室里的所有水。
- 二. 水有多重要。
- 三. 我们为什么喝水。
- 四. 动物需要多少水。

2. 为什么人们需要水？

3. 说出教室里或周围有水的两个东西。

淡水和盐水

1. “Fresh Water and Salt Water” 的另一个好名字是_____

- 一. “海洋中的水。”
- 二. “寻找饮用水。”
- 三. “生活在水中。”
- 四. “两种水。”

2. 比较淡水和盐水的位置。

3. 为什么人们应该谨慎使用淡水？

水循环

1. 《水循环》的主要思想是什么？

- 一. 水被一次又一次地使用。
- 二. 新水一直在生产。
- 三. 雨中的水是新的水。
- 四. 来自天空的水称为水蒸气。

2. 水从云中落下

- 一. 水汽。
- 二. 雨。
- 三. 更多的云。
- 四. 被太阳加热的水。

3. 水循环有哪些步骤？

清洁水

1. “Clean Water”的主要思想是_____

- 一. 所有水都是安全的。
- 二. 化学品不易与水混合。
- 三. 水不容易与其他物质混合。
- 四. 水必须干净才能安全使用。

2. 水怎么会变得不安全？

3. 为什么要从水中取出有害化学品？

盐水

淡水

周期

蒸汽

云

工厂

化学药品

过滤

1. 从上方的单词框中选择最符合**每个**定义的一个或多个单词。在下面

- 一. _____ 海洋中的水
- 二. _____ 可以更改其他材质的材质，用于
示例，使水不安全饮用
- 三. _____ 天空中小水滴汇合在一起
- 四. _____ 人们可以安全饮用的那种水
- 五. _____ 一再发生的一组事件
- 六. _____ 制造东西的大地方
- 七. _____ 当服用化学品和其他有害物品时
出水
- 八. _____ 空气中的微小水滴

2. 在下面的句子中填空。从单词框中选择完成**每个**句子的一个或多个单词

- 一. 在水中 _____，雨水落下，然后以水蒸气的形式回到空气中。
- 二. 一些 _____ 会使水不安全饮用。
- 三. 人不能喝 _____ 在海洋中。
- 四. 这 _____ 从水槽可以安全饮用。
- 五. 当水被加热时，它会变成水
_____ 到处都是。

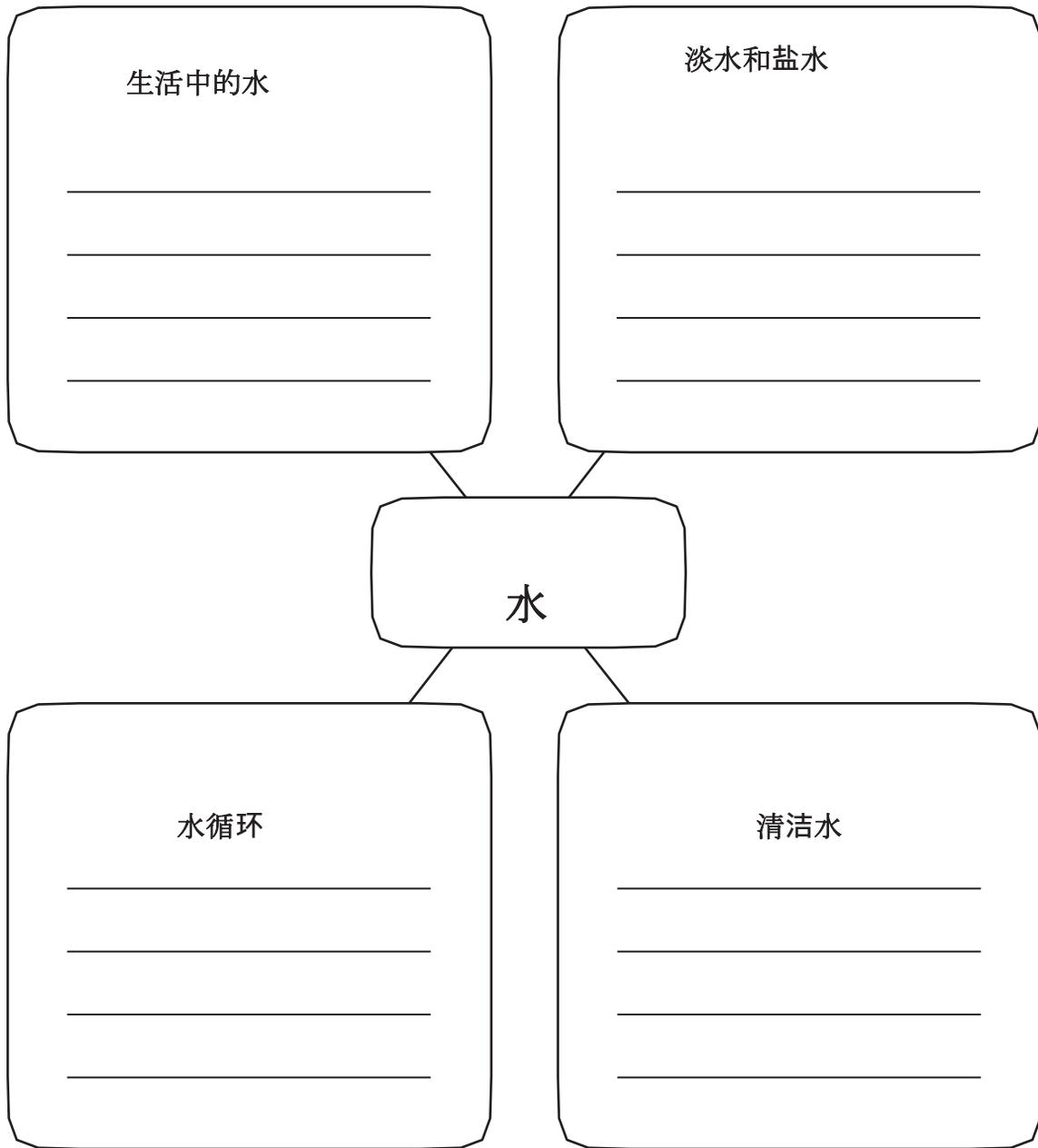
六._____水已经清洗干净，所以可以安全饮用。

七._____拥有可以将树木变成纸张的机器。

八.雨从_____。

水

1. 使用 idea web 帮助您记住您阅读的内容。在每个框中，写下该阅读的主西田相



2. 说出人们每天用水的**三种**方式。

3. 为什么保持水的清洁并谨慎使用很重要？

4. 假设有**另一个**读数。你认为它会**是**关于雨水还是农场？请解释您的选择



CBSD FID 工作簿 3 级



第 2 天的特价



MUSIC 3-年级 Grade 3

🎧学习目标：我会听一首音乐。我将表达它给我的感觉，它让我想象什么，以及我对它的看法。

F D d
2

时间

20 分钟

- 材料
- 一首您选择的歌曲
- 铅笔/蜡笔 耳机（可选）

音乐鉴赏

选择一首歌曲并填写以下歌曲详细信息：

歌曲名称	作曲家：	名字：	类：
音乐让我觉得：			
<hr/>			
<hr/>			
<hr/>			
音乐让我想起了：			
<hr/>			
<hr/>			
<hr/>			
我个人对这首音乐的看法：			
<hr/>			
<hr/>			
<hr/>			

在音乐在您脑海中创造的图像下方画出：

