



CBSD FID 워크북 3등급

이름: _____



유연한 교육
1일차





"FID" Day라고도 하는 유연한 교육일이란 무엇입니까?

펜실베이니아에서 교육부에서 정의한 유연한 수업일은 학교가 악천후나 기타 예상치 못한 상황으로 인해 학교를 취소하는 대신 원격으로 교육을 제공할 수 있는 날을 의미합니다.

Flexible Instructional Day의 목적은 무엇입니까?

유연한 수업일을 시행하는 목적은 기존의 "대면" 학습이 불가능한 경우에도 학생들이 계속해서 의미 있는 교육을 받을 수 있도록 하는 것입니다. 유연한 수업일을 통해 학교는 교육 과정의 연속성을 유지하여 학생들이 중단 없이 학습을 계속할 수 있도록 합니다. 기술 및 원격 학습 워크북/리소스를 활용하여 학교는 물리적 위치에 관계없이 학생들에게 교육 자료, 과제 및 교사 지원에 대한 액세스를 제공할 수 있습니다.

Central Bucks가 "FID"의 날을 보내고 있는지 어떻게 알 수 있습니까?

- Central Bucks 학군은 이메일, 웹사이트, 문자 알림, 소셜 미디어 등을 통해 가족에게 알림을 보내 "FID" 날을 전달합니다.
- 자녀의 교사가 Canvas에 FID 콘텐츠를 게시합니다.
 - [참석을 위한 온라인 설문조사에 대한 링크](#)입니다.
 - 교사 "근무 시간"을 위한 선택적 라이브 Teams 통화 [에 대한 링크](#)입니다.

우리 아이는 이 "FID" 날에 "Flexible Instructional Books"를 어떻게 사용합니까?

이 "유연한 교육용 책자"는 유연한 교육일을 위한 작업을 완료하기 위한 절차, 기대치 및 리소스를 설명하는 자녀의 워크북입니다. 이러한 책이 사용되는 방법은 다음과 같습니다.

- **Flexible Instructional Book**은 약 4시간의 교육 활동을 제공합니다.
- 자녀는 읽기, 수학, 쓰기 및 특별 활동(PE, 음악, 도서관, 미술 또는 QUEST)을 완료합니다. "FID" 일 동안.
- 그런 다음 자녀는 학교가 "대면"으로 재개될 때 "FID" 책을 담임에게 반납하게 됩니다.

내 아이는 이 "FID" 날에 Canvas를 어떻게 사용하나요?

- 학생들은 학군에서 제공한 장치에서 Classlink를 통해 Canvas에 액세스합니다.
- 출석은 Canvas를 통해 제출됩니다.
- 근무 시간은 12:00-12:30 사이에 Canvas에 연결된 Teams 통화를 통해 제공됩니다.
- 디지털 통합 문서가 Canvas에 연결됩니다.

개인 장치를 사용해야 하는데 학생의 사용자 이름과 비밀번호를 찾을 수 없는 경우

- 학생 사용자 이름은 Infinite Campus의 학부모 포털에서 찾을 수 있습니다.

앤서니 팔리오네

2024-06-06 14:18:42

 @ngarvin@cbsd.org
 @liSmith@cbsd.org @jshaw@cbsd.org
 @rkratz@cbsd.org
 @SDAILEY@CBSD.ORG 이 문서를

아래에 있는 "더보기" 섹션에 있습니다. 사용자 이름은 학생의 전체 이름입니다.
이메일, 주소: 메이 Smith가 23@student.csis.csi.calgary.ca: 신입생 2019년 9월 20일, 첫 번째 이니셜,
비밀번호 Js070809



CBSD FID 워크북 3등급



수학 일 1



유연한 수업 1일차: 수학

장소 가치

3개의 활동을 완료하게 됩니다.

활동 #1 (15-25분)		
F 사실 실습	 반사 수학 - 청신호를 받으세요! <i>* 인터넷에 접속할 수 없는 경우 Math Towers를 플레이하고 구구단을 작성할 수 있습니다.</i>	
활동 #2: 아래 2가지 옵션 중 1개의 활동을 선택합니다. (15-20분)		
I 독립적 인 연습	완전한 자릿값 활동 #1	or 완전한 자릿값 활동 #2 <i>챌린지 활동</i>
활동 #3: 아래 2가지 옵션 중 1개의 활동을 선택합니다. (15 - 20분)		
D 게임에 뛰어들기	"라운딩 메이즈" 플레이	or 완전한 "Color the Squares" 시트

사실 실습

REFLEX MATH - 청신호를 받으세요! 모든 장치에서 Classlink에 로그인하십시오. Reflex Math에 액세스할 수 없는 경우에만 대체 활동을 완료하십시오.

대체 활동:

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

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

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

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

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

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

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

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

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

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

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

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

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

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

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

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

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

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

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

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

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

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

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

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

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

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

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

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

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

$$\begin{array}{r} 11 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

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

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

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

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

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

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 11 \\ \hline \end{array}$$

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

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

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

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

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

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

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

$$\begin{array}{r} 12 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

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

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

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

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

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

사실 실습

REFLEX MATH - 청신호를 받으세요! 모든 장치에서 Classlink에 로그인하십시오. Reflex Math에 액세스할 수 없는 경우에만 대체 활동을 완료하십시오.

대체 활동:

매스 타워

자료:

- 스피너(0-12)
- 수학 타워 게임 시트
- 24개의 카운터 또는 숫자를 커버하기 위한 연결 큐브(각 플레이어당 12개)

방향:

일. 게임에 대한 요소를 선택하십시오.

이. 각 플레이어는 해당 요소(0 제외)에 대해 12개의 배수를 타워에 씁니다.

삼. 어린 선수가 먼저 갑니다.

사. 플레이어 1은 스피너를 돌리고 스피너 수에 연습 중인 팩터를 곱합니다.

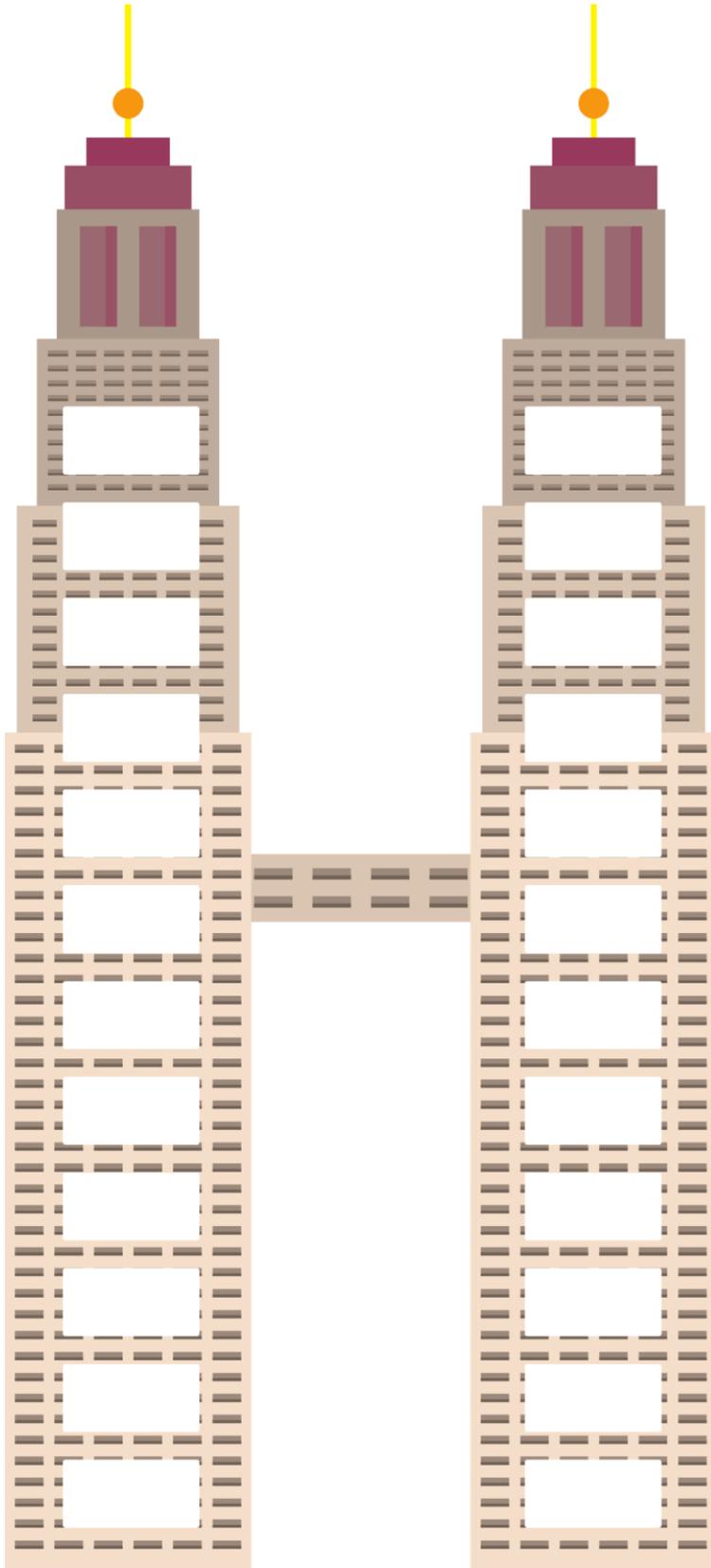
오. 플레이어 1은 자신의 타워에 있는 제품을 커버합니다.

육. 숫자가 이미 덮여 있으면 플레이어는 턴을 잃습니다.

칠. 그런 다음 플레이어 2가 차례를 가집니다.

팔. 승자는 타워의 모든 숫자를 커버하는 첫 번째 사람입니다.

수학 타워



독립적 실습

장소 가치 - 활동 1:

1 $6,125 = \underline{\hspace{2cm}} + 100 + 20 + 5$

2 $7,459 = 7,000 + 400 + \underline{\hspace{2cm}} + 9$

3 $8,361 = 8,000 + \underline{\hspace{2cm}} + 60 + \underline{\hspace{2cm}}$

Example

$$3,498 = 3,000 + \underline{400} + 90 + 8$$

$3,000 + 400 + 90 + 8$ is
the **expanded form** of 3,498.



각 숫자를 표준 형식으로 씁니다.

예: $300 + 20 + 4 = 324$

4 $4,000 + 300 + 90 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$

5 $5,000 + 6 + 80 = \underline{\hspace{2cm}}$

6 $7,000 + 80 + 900 = \underline{\hspace{2cm}}$

가장 큰 숫자에 동그라미를

- 7 2,467 2,476 2,433 2,408

가장 작은 숫자에

- 8 8,908 8,900 8,808 8,800

수치를 비교해 보십시오. < 또는 >

9 7,733 ○ 3,377.

10 3,860 ○ 3,680.

11 5,959 ○ 5,995.

장소 가치 - 활동 2:

챌린지 활동

1 4자리 숫자를 만들고 싶습니다. 네 자리 숫자의 합이 모두 14가 되어야 합니다.
네 자리 숫자는 모두 다른 숫자입니다.
숫자에는 2 또는 0이 없어야 합니다. 내가 형성할 수 있는 가능한 최소 숫자는 얼마입니까?

2 대니와 폴은 은행에 얼마의 저축을 해 두었다. 대니는 1,675달러를 절약했다.
폴이 200달러를 더 저축했다면 1,975달러를 저축했을 것입니다. 폴은 대니보다 얼마나 더 많은 돈을 저축했나요?

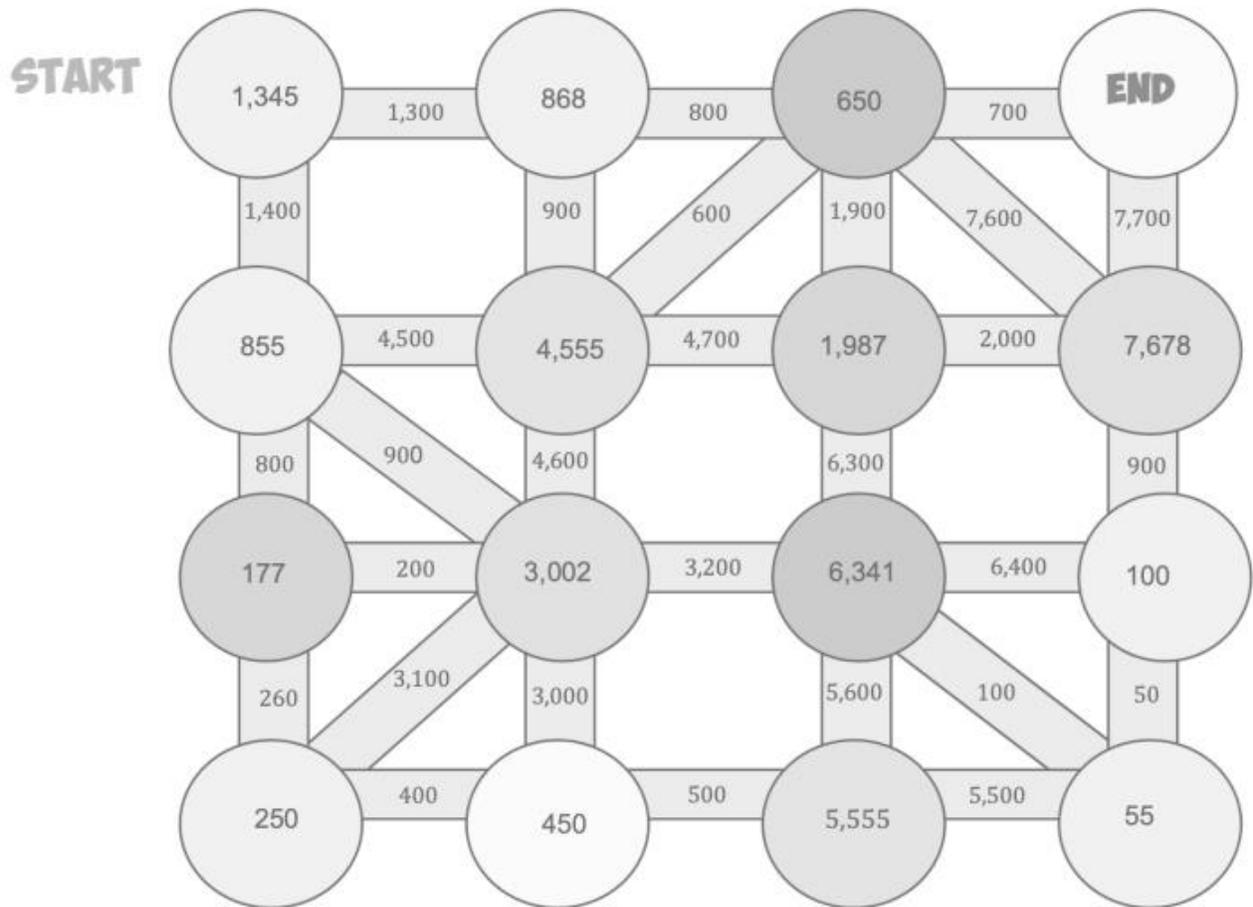
3 Kathy는 가장 작은 숫자부터 가장 큰 숫자까지 일련의 숫자를 정렬했습니다. 그녀는 그 패턴에서 두 가지 실수를 저질렀다.
오류를 찾습니다.
그런 다음 숫자를 변경하여 패턴을 수정하고 규칙을 식별합니다. 4, 736
4,846 4,846 5,067 5,176 5,286

규칙 _____

올바른 번호 패턴: _____

라운딩 메이즈

각 숫자를 가장 가까운 100으로 반올림하여 미로를 푸십시오.



사각형 색칠하기

페이지 하단의 키를 사용합니다.

567	569	789	775	589	566	587	619	567	615	584	586	647	556	625	848	558	645	615
626	568	785	517	844	623	621	637	635	584	588	568	640	623	810	458	811	597	643
581	577	808	495	526	808	606	618	639	595	568	562	606	803	497	457	828	563	597
648	644	772	527	510	537	831	761	766	807	847	846	763	480	519	509	788	568	636
566	618	801	545	481	467	526	459	549	500	537	457	461	485	470	484	798	597	641
608	626	800	528	506	539		488	548	454	491	522		468	534	509	832	607	640
597	600	831	473	465		822		533	506	545		841		464	469	783	597	592
583	638	844	459	460		770		481	488	529		762		456	520	832	610	602
620	589	757	549	450	527		468	477	450	504	532		484	539	539	775	572	631
585	639	809	830	835	515	517	893	858	904	909	918	496	490	786	848	785	591	646
580	625	774	459	491	774	768	729	887	940	853	725	817	752	493	544	811	600	577
583	633	812	548	537	472	794	749	742	902	721	695	840	527	526	509	783	601	579
599	609	826	470	478	541	754	709	679	657	738	661	798	539	523	467	770	622	588
551	581	847	540	518	782	714	721	717	678	694	672	717	804	488	465	819	583	631
590	564	817	484	759	711	726	717	711	666	701	667	687	710	820	512	758	633	611
598	644	574	764	832	689	898	746	720	650	722	679	907	711	757	778	552	637	550
613	561	553	559	558	808	908	753	757	813	814	809	905	826	564	557	561	585	570
755	794	815	787	798	853	880	875	783	807	804	880	889	905	800	564	561	580	615
477	481	503	487	522	894	509	921	471	489	533	915	513	916	791	788	816	844	820
778	761	766	768	808	806	795	816	797	822	480	499	544	514	532	495	501	489	496

Key:

Rounds to 500	Brown
Rounds to 600	Blue
Rounds to 700	Tan
Rounds to 800	Black
Rounds to 900	Orange

*Blank squares are white



CBSD FID 워크북 3등급



읽기와 쓰기 1일차



유연한 수업 1일차: 읽기와 쓰기

READING AND WRITING 수업 요약

총 시간 - 90분		
시간	초점	묘사
90 분	읽기/쓰기	일. "동물들이 말을 하나요?"라는 글을 읽어보세요. 이. 텍스트와 관련된 프롬프트 및 질문에 응답합니다.
30 분	독립적 인 독서	일. 직접 선택한 책을 읽습니다. 이. 읽기 로그를 완성합니다.

읽기와 쓰기 - 90분

- 일. 오늘은 동물들이 어떻게 의사소통을 하는지에 대해 읽게 될 것입니다.

- 이. 간략한 정보를 읽고 해당 주제에 대해 이미 알고 있을 수 있는 내용에 대해 생각해 보십시오.

- 삼. 이 구절을 큰 소리로 읽거나 조용히 읽어 본다. 필요한 만큼 시간을 할애하십시오.

- 사. '연결 만들기' 페이지를 사용하여 중요한 것을 기억하는 데 도움이 되는 단어나 문구를 적는다.

- 오. 각 성구의 끝에 있는 핵심 노트 질문에 답한다.

- 육. 답을 찾기 위해 텍스트로 돌아가서 질문에 답하십시오.

- 칠. 텍스트의 증거와 함께 완전한 문장으로 작성하십시오.

동물들은 말을 하는가?



회색곰은 나무 표시로 서로에게
신호를 보냅니다

간추린 정보

- 짚는 소리는 개가
사람이나 다른 동물과
의사 소통하기 위해 내는
소리입니다.
- 새의 깃털의 밝기와 황소의
뿔의 크기는 다른 새와
황소에게 정보를 전달합니다.
- 도마뱀은 몸을 움직여

의사 소통을 합니다.

동물들이 의사소통을 하는 방법

동물들은 말을 하지 않지만, 의사소통을 한다. 할 때
의사 소통, 다른 사람에게 정보를 제공합니다. 동물은 가지고 ²⁰
있습니다

소통 방식과 다른 소통 방식
사람들은 사용합니다. 친구가 당신에게 말을 걸면 당신의 친구는 ⁴⁰
정보를 전달하는 언어. 한 언어에서 각
단어는 뭔가를 의미합니다. ⁵¹

동물은 말을 사용하지 않는다. 대신, 그들은 소리를 사용하고
신호. 새들은 노래하고 날개를 움직입니다. 일부 동물, 같은 ⁷¹
개, 꼬리를 움직여라. 다른 동물들은 움직임을 통해 의사소통을
합니다

그들의 몸은 다른 방식으로. 일부 동물은 다른 동물을 위해 ⁹¹
표지판을 남깁니다.

동물을 찾을 수 있습니다. 예를 들어, 곰은 발톱으로 나무를

긁습니다. 다양한 소리와 신호는 동물이 의사 소통하는 데 도움이
됩니다.

서로로. ¹¹²

주요 참고 사항

동물들이 의사소통을 하는 방법

커뮤니케이션이란 무엇인가?

동물들은 말을 하는가?



이 꿀벌들은
라운드 댄스.

간추린 정보

- 꿀벌은 낮과 어두워진 후에 다르게 춤을 춥니다.
- 호박벌과 같은 다른 종류의 꿀벌도 마찬가지로 춤으로 소통한다.
- 꿀벌이 빙글빙글 돌거나 몸을 흔들며 춤을 추는

것은 꿀이 얼마나
멀리 떨어져
있는지를 알려
줍니다.

허니비 댄스

꿀벌이 서로 의사 소통하는 한 가지 방법은 다음과 같습니다.
춤. 꿀벌은 살기 위해 꽃의 꿀이 필요합니다. 언제
꿀벌은 꿀을 찾고, 꿀벌은 집으로 날아가 다른 꿀벌에게 꿀이
있는 곳을 찾을 수 있는 위치를 알려줍니다. 그들의 특별한
춤은 서로에게 말해줍니다
꽃이 있는 꿀벌.

꿀을 찾은 꿀벌은 날개를 매우 빠르게 움직입니다
춤을 출 때. 꿀벌은 다음과 같은 모양으로 움직입니다.
번호 8. 꿀벌은 여러 번 춤을 춥니다. 얼마나 오래
Dance Lasts는 다른 꿀벌들에게 꽃이 얼마나 멀리 떨어져 있는지⁹⁶
알려줍니다.
춤이 끝나면 다른 꿀벌들은 어디서 찾을 수 있는지 정확히 알고
있습니다.
꿀을 가진 꽃.

주요 참고 사항

허니비 댄스

꿀벌은 어떻게 서로 의사 소통합니까?

동물들은 말을 하는가?



흑등고래는 의사소통을 위해 노래합니다 서로로.

간추린 정보

- 흑등고래는 물 밖으로 높이 뛰어올랐다가 다시 아래로 떨어질 때 서로에게 신호를 보냅니다.
- 흑등고래가 너무 많이 사냥되는 것을 막기 위한 법이 통과되었습니다.
- 태양고래가 내는 낮은

소리는 모든 동물이 내는 가장
큰 소리입니다.

고래

고래는 노래를 통해 서로 의사 소통합니다.
다른 종류의 고래는 다른 노래를 부릅니다. 고래
세계 곳곳마다 다른 노래를 부른다. 언제
고래가 노래하고 사람들은 때때로 소리를들을 수 있습니다.³⁷ 사람
노래하는 고래 근처에서도 물이 움직이는 것을 느낄 수 있습니다.
소리.⁵⁰

가장 많이 노래하는 고래는 혹등고래라고 합니다.
혹등고래는 다양한 소리를 내고 이것을 넣습니다.⁶⁷
다양한 방식으로 함께 소리를 냅니다. 대부분의 종류가
고래는 서로 의사 소통하고 노래는 짧습니다.⁸⁶
하지만 혹등고래는 오랫동안 노래를 부를 수 있습니다.
혹등고래는 한 번에 20분 동안 노래할 수 있습니다. 혹등고래
고래 노래는 사랑 노래입니다.¹¹²

주요 참고 사항

고래

흑등고래는 어떻게 서로 의사 소통합니까?

동물들은 말을 하는가?



프레리도그는 다른 프레리도그를 부릅니다.

간추린 정보

- 일부 동물은 도망칠 때 꼬리를 곧게 펴서 위험을 알립니다.
- 어떤 동물들은 위험을 발견했을 때 매우 가만히 있다.
- 프레리도그는

"안녕하세요" 또는 "위험"

전화를 사용하여 서로 의사
소통합니다.

위험 신호

사람들은 서로에게 조심하라고 말하기 위해 위험 신호를 가지고 있습니다.

기차 건널목의 표지판과 정지 표지판은 사람들을 보호합니다. 위험. 동물들도 위험 신호를 가지고 있다.²⁹

일부 동물은 다른 동물에게 지시하는 소리를 냅니다. 조심하세요. 많은 작은 새들의 위험 지저귀음이 울려 퍼집니다.⁴⁹ 동일하고 한 지역의 모든 새가 해야 한다는 것을 전달합니다. 조심하세요.⁶³

프레리도그는 위험이 있다고 생각하면 서로를 부릅니다. 다른 어떤 방식으로. 위험은 더 큰 동물일 수 있습니다.⁸⁵ 프레리도그를 잡아서 먹고 싶다는 것. 그들의 울음소리는 다른 프레리도그에게 조심해야 한다고 말합니다. 그들은 위험에 처할 수 있습니다.¹¹²

주요 참고 사항

위험 신호

사람과 동물은 위험 신호를 어떻게 사용합니까?

동물들은 말을 하는가?

동물들이 의사소통을 하는 방법

1. "동물이 의사 소통하는 방법"은 주로 _____

- 하나. 동물이 배울 수 있는 단어.
- 둘. 동물들이 의사소통을 하는 방법.
- 셋. 동물이 사람을 이해하는 방법.
- 넷. 사람들이 동물과 의사 소통하는 방법.

2. 동물들은 어떻게 의사소통을 하나요?

3. 동물과 사람은 어떻게 의사소통이 다를까요?

허니비 댄스

1. 꿀벌은 왜 춤을 추나요?

- 하나. 꿀이 어디에 있는지 알기 위해
- 둘. 다른 동물과 의사 소통하기 위해
- 셋. 다른 꿀벌에게 집에 가는 방법을 알려주기 위해

넷. 서로 의사 소통하기 위해

2. 꿀벌은 어떻게 춤을 추나요?

3. 꿀벌 춤이 다른 꿀벌에게 도움이 되는 이유는 무엇입니까?

고래

1. "고래"의 또 다른 좋은 이름은 다음과 같습니다. _____

하나. "고래가 의사 소통하는 방법."

둘. "다양한 종류의 고래."

셋. "흑등고래."

넷. "들을 수 없는 노래."

2. "고래"에서 배운 세 가지 사실을 다시 말해 보세요.

3. 고래는 어떤 노래를 부르나요?

- 하나. 다양한 종류의 고래와 소통하는 노래
- 둘. 물을 움직이게 하는 노래
- 셋. 짧거나 길거나 사랑 노래인 노래
- 넷. 모두 같은 노래

위험 신호

1. "Danger Signals"의 주요 아이디어는 다음과 같습니다. _____

- 하나. 기차 건널목의 표지판은 사람들을 안전하게 보호합니다.
- 둘. 동물들은 자신을 안전하게 지키기 위해 인간이 필요합니다.
- 셋. 사람과 동물은 자신을 안전하게 지키기 위해 위험 신호를 사용합니다.
- 넷. 모든 동물은 자신을 안전하게 지키기 위해 같은 소리를 사용합니다.

2. 다른 프레리도그는 다음과 같은 이유로 위험이 있다는 것을 알고 있습니다. _____

- 하나. 그들은 또 다른 프레리도그의 울음소리를 듣는다.
- 둘. 그들은 다양한 종류의 동물 울음소리를 듣습니다.
- 셋. 그들은 또 다른 프레리도그가 춤추는 것을 본다.
- 넷. 그들은 다른 프레리도그가 큰 그룹을 형성하는 것을 봅니다.

3. 일부 동물이 위험 신호를 사용하는 이유는 무엇입니까?

전달하다	정보	언어	꿀벌	꿀
급사등	위험	신호	대초원	

1. 위의 단어 상자에서 각 정의와 가장 잘 일치하는 단어를 선택합니다.

- 이제 빈칸에 단어를 적으십시오.
- 하나. _____ 누군가에게 정보를 제공하기 위해
- 둘. _____ 꽃에서 먹이를 찾는 곤충의 일종
- 셋. _____ 주는 단어, 징후 또는 움직임
정보
- 넷. _____ 노래하는 큰 고래의 일종
- 다섯. _____ 무언가에 대한 사실
- 여섯. _____ 누군가에게 상처를 줄 수 있는 것
- 일곱. _____ 꿀벌이 먹고 싶어하는 식물이 만드는 것
- 여덟. _____ 높은 풀이 자라는 탁 트인 땅 지역
- 아홉. _____ 사람들이 사용하는 단어 또는 기타 기호
전달하다

2. 아래 문장의 빈칸을 채우십시오. 단어 상자에서 각 문장을 완성하는 단어를 선택하십시오.

- 하나. _____ 레아 잡았다. _____ 그녀의 개를 훈련시키는 방법에 관한 책에서 발췌.
- 둘. _____ 고래는 먼 거리에서도 서로 노래할 수 있습니다.
- 셋. _____ 이 _____ 정원의 모든 꽃에 착륙했습니다.
- 넷. _____ 사람들이 자신의 아이디어에 대해 이야기할 수

있도록 도와줍니다.

다섯. 많은 동물 _____소리를 냄으로써
서로와 함께.

여섯. 개는 꼬리를 흔들니다.
_____ 그들이 행복하다는 것을.

일곱. 사람들이 있을 수 있습니다.
_____ 날씨가 좋지 않을 때 밖에
있을 때.

여덟. 많은
동물들이 높은 풀밭에 살고 있습니다. _____.

아홉. 꿀벌은 먹는 것을
좋아합니다. _____ 꽃에서.

동물들은 말을 하는가?

1. 읽은 내용을 기억하는 데 도움이 되는 아이디어 웹을 사용하십시오.

동물들이
의사소통을
하는 방법

허니비 댄스

동물들은 말을
하는가?

고래

위험 신호

2. 동물들이 서로 의사소통을 하는 두 가지 방법에 대해 이야기한다.

3. 동물들이 서로 의사소통을 하는 두 가지 이유에 대해 이야기한다.

4. 동물들은 왜 위험에 대해 서로에게 경고하고 싶어 할까요?

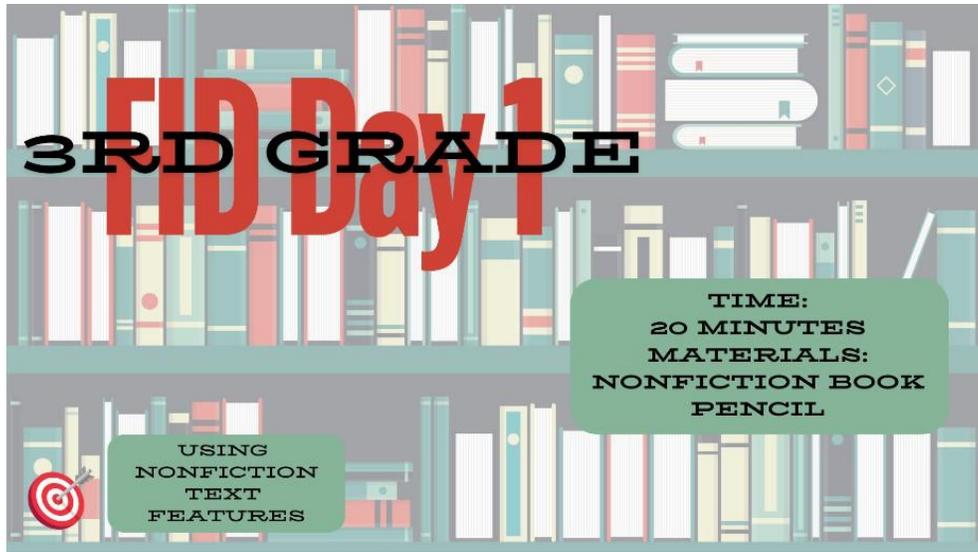


CBSD FID 워크북 3등급



스페셜 1일차





3학년 학생들은 연구를 위해 책을 읽을 때 책을 처음부터 끝까지 읽지 않는 경우가 많다는 것을 알고 있습니다. 거기가 바로 그곳이다
논픽션 텍스트 기능이 제공됩니다. 예를 들어, 의 표 내용은 동물의 서식지를 찾기 위해 어떤 장을 읽어야 하는지 알려줍니다.

다음 페이지의 차트를 사용하여 논픽션 텍스트 기능에 레이블을 지정합니다.

일찍 끝났나요? 집에서 논픽션 책을 찾아 논픽션 텍스트 기능을 사용하는 연습을 해보세요!

텍스트 기능

각 텍스트 피처에 bank라는 단어를 사용하여 레이블을 지정합니다.

table of contents diagram caption bold word chart label

map illustration glossary graph heading facet

title italicized word index

bitat- Where an animal lives.

predator- Animals that eat other animals.

동물이 ...

Where an animal lives.

Animals that eat other animals.

동물: ...

물: ...

문어- 7, 13, 17, 20

거북이- 5, 12, 16

바다에서의 삶

바다에는 많은 동식물이 살고 있습니다. 바다에 사는 일부 동물은 돌고래, 거북이, 물고기 등이 있습니다.

바다거북 5

돌고래 9

물고기 3

일부 물고기 미끄러져 마일

산호

돌고래수면
뇌의 절반을
잠들게 하고 나머지
절반은 깨어 있게
함으로써 먹사하지
않습니다.

