BÁO BÀI - LỚP JI1Q8 – ISP01

Class Assignment Report - Grade JI1Q8

(Tuần/week: 02 Từ ngày/From 22/06/2026 đến ngày/To 26/06/2026)

GVCN/ Homeroom Teacher: Nguyễn Thúy Vi

Thứ - Ngày *Day - Date*	Tiết *Period*	Môn *Subject*	Nội dung học tập *Lesson Details*	Dặn dò *Preparation Notes*
Thứ Hai *Monday* 22/06/2026	1	SHCN		
	2	English (Expat)	Lesson 1: Intro to Shapes in the Form of Buildings	
	3	English (Expat)		
	4	English	Lesson 2: Types of Building	
	5	English		
	6	GDTC	- Khởi động chuyên môn: Chạy bước nhỏ, nâng cao đùi, gót chạm mông - TTTC: Bóng đá - Giới thiệu môn bóng đá. - Phổ biến luật bóng đá. - Các bài tập cảm giác bóng. Tổ chức trò chơi vận động.	- Đồng phục thể dục, giày, bình nước.
	7	CLB tự chọn 1	Học sinh học theo danh sách lớp đã đăng ký	
	8	CLB tự chọn 1		
Thứ Ba *Tuesday* 23/06/2026	1	Reading Circle		
	2	Giải quyết vấn đề	Cỗ máy "Tại sao?" (Monsters Inc)	
	3	Giải quyết vấn đề	Cỗ máy "Tại sao?" (Monsters Inc)	Vẽ “Cây Vấn Đề” của em. Ví dụ: Em bị mẹ mắng vì chưa làm bài tập,... Trang trí bằng màu sắc, biểu tượng mà em yêu thích.
	4	English	Lesson 3: Building Materials	
	5	English		
	6	Bơi	Ôn nội quy hồ bơi và các quy tắc an toàn khi học bơi. Tiếp tục làm quen với môi trường nước thông qua các bài tập thích nghi. Tập đi tới, đi lùi, đi ngang trong nước kết hợp giữ thăng bằng.	Mang đầy đủ đồ dùng học bơi (đồ bơi, mũ bơi, kính bơi, khăn tắm) cho buổi học.

			Tập nhúng mặt xuống nước nhiều lần theo hiệu lệnh. Tập thổi bong bóng bằng miệng dưới nước.	
	7	**CLB tự chọn 2**	Học sinh học theo danh sách lớp đã đăng ký	
	8	**CLB tự chọn 2**		
Thứ Tư ***Wednesday*** **24/06/2026**	**1**	**Reading Circle**		
	2	**Nghệ thuật sáng tạo**	HÌNH DẠNG NGẪU HỨNG (TIẾT 1) - Khám phá các hình dạng 2D như hình học (tròn, vuông, tam giác) và hình tự nhiên (organic shape). - Nuôi dưỡng tinh thần tự do lắp ghép, phá vỡ quy tắc hình thể, giải phóng tư duy "đúng-sai"	
	3	**Nghệ thuật sáng tạo**	HÌNH DẠNG NGẪU HỨNG (TIẾT 2) - Khám phá các hình dạng 2D như hình học (tròn, vuông, tam giác) và hình tự nhiên (organic shape). - Nuôi dưỡng tinh thần tự do lắp ghép, phá vỡ quy tắc hình thể, giải phóng tư duy "đúng-sai" - Ứng dụng đường nét, màu sắc và hình dáng để thiết kế nhân vật 2D hoàn chỉnh.	
	4	**English**	Lesson 4: Famous Buildings Around the World	
	5	**English**		
	6	**Viết sáng tạo**	Picture Description Writing	notebooks, crayons and pens
	7	**CLB tự chọn 1**	Học sinh học theo danh sách lớp đã đăng ký	
	8	**CLB tự chọn 1**		
Thứ Năm ***Thursday*** **25/06/2026**	**1**	**Reading Circle**		
	2	**English (Expat)**	Lesson 5: Public Speaking – Using English Instructions to Assemble Characters from Blocks	
	3	**English (Expat)**		
	4	**Bơi**	Ôn nội quy hồ bơi và các quy tắc an toàn khi học bơi. Tiếp tục làm quen với môi trường nước thông qua các bài tập thích nghi. Tập đi tới, đi lùi, đi ngang trong nước	Mang đầy đủ đồ dùng học bơi (đồ bơi, mũ bơi, kính bơi, khăn tắm) cho buổi học.

			kết hợp giữ thăng bằng. Tập nhúng mặt xuống nước nhiều lần theo hiệu lệnh. Tập thổi bong bóng bằng miệng dưới nước.	
	5	**Bơi**	Ôn tập kỹ năng di chuyển trong nước. Tập nhúng mặt hoàn toàn xuống nước. Luyện thổi bong bóng bằng miệng và mũi dưới nước. Thực hành phối hợp nhúng mặt và thở ra dưới nước. Trò chơi vận động giúp tăng khả năng thích nghi với môi trường nước.	Mang đầy đủ đồ dùng học bơi (đồ bơi, mũ bơi, kính bơi, khăn tắm) cho buổi học.
	6	**Viết sáng tạo**	Picture Description Writing	notebooks, crayons and pens
	7	**CLB tự chọn 2**	Học sinh học theo danh sách lớp đã đăng ký	
	8	**CLB tự chọn 2**		
Thứ Sáu ***Friday*** **26/06/2026**	**1**	**Reading Circle**		
	2	**Nghệ thuật sáng tạo**	SÁNG TẠO NHÂN VẬT(TIẾT 1) - Khám phá các hình dạng 2D như hình học (tròn, vuông, tam giác) và hình tự nhiên (organic shape). - Nuôi dưỡng tinh thần tự do lắp ghép, phá vỡ quy tắc hình thể, giải phóng tư duy "đúng-sai" - Ứng dụng đường nét, màu sắc và hình dáng để thiết kế nhân vật 2D hoàn chỉnh. - Thể hiện biểu cảm và tính cách qua khuôn mặt, dáng đứng.	
	3	**Nghệ thuật sáng tạo**	SÁNG TẠO NHÂN VẬT (TIẾT 2) - Khám phá các hình dạng 2D như hình học (tròn, vuông, tam giác) và hình tự nhiên (organic shape). - Nuôi dưỡng tinh thần tự do lắp ghép, phá vỡ quy tắc hình thể, giải phóng tư duy "đúng-sai" - Ứng dụng đường nét, màu sắc và hình dáng để thiết kế nhân vật 2D hoàn chỉnh. - Thể hiện biểu cảm và tính cách qua khuôn mặt, dáng đứng.	
	4	**Wellbeing**	Trạm sạc năng lượng (Monsters Inc)	
	5	**Wellbeing**	Trạm sạc năng lượng (Monsters Inc)	Vẽ lại 1 hoạt động làm em vui vào giấy Gợi ý: Em đá bóng trong sân

				trường, em chơi với bố mẹ, bạn bè,... Trang trí nhật kí
	6	**STEAM PBL / Dã ngoại**		
	7			
	8			

