

BÁO BÀI - LỚP JI2Q8 – ISP01

Class Assignment Report – Grade JI2Q8

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

GVCN/ Homeroom Teacher: Lê Hồng Trâm Khanh

Thứ - Ngày Day - Date	Tiết Period	Môn Subject	Nội dung học tập Lesson Details	Dẫn dò Preparation Notes
Thứ Hai Monday 22/06/2026	1	SHCN	SHCN Tuần	
	2	English	Lesson 2: Types of Building	
	3	English		
	4	English (Expat)	Lesson 1: Intro to Shapes in the Form of Buildings	
	5	English (Expat)		
	6	English	Lesson 3: Building Materials	
	7	CLB tự chọn 1	HS học theo CLB đăng ký	
	8	CLB tự chọn 1		
Thứ Ba Tuesday 23/06/2026	1	Reading Circle	Thế giới muôn màu; Phiêu lưu khám phá	
	2	Viết sáng tạo	Picture Description Writing	notebooks, crayons and pens
	3	Viết sáng tạo	Picture Description Writing	notebooks, crayons and pens
	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	English	Lesson 3: Building Materials	
	7	CLB tự chọn 2	HS học theo CLB đăng ký	
	8	CLB tự chọn 2		

Thứ Tư Wednesday 24/06/2026	1	Reading Circle	Thế giới muôn màu; Phiêu lưu khám phá	
	2	English (Expat)	Lesson 5: Public Speaking – Using English Instructions to Assemble	
	3	English (Expat)	Character from Blocks	
	4	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"	
	5	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.	
	6	Giải quyết vấn đề	Cỗ máy "Tại sao?" (Monsters Inc)	
	7	CLB tự chọn 1	HS học theo CLB đăng ký	
	8	CLB tự chọn 1		
Thứ Năm Thursday 25/06/2026	1	Reading Circle	Thế giới muôn màu; Phiêu lưu khám phá	
	2	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. Tập nhúng mặt xuống nước nhiều lần theo hiệu lệnh. Tập thổi bong bóng bằng miệng dưới nước.	Mang đầy đủ đồ dùng học bơi (đồ bơi, mũ bơi, kính bơi, khăn tắm) cho buổi học.
	3	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	Mang đầy đủ đồ dùng học bơi (đồ bơi, mũ bơi, kính bơi, khăn tắm) cho buổi học.

	4	English	thích nghi với môi trường nước.	
	5	English	Lesson 4: Famous Buildings Around the World	
	6	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.
	7	CLB tự chọn 2	HS học theo CLB đăng ký	
	8	CLB tự chọn 2		
Thứ Sáu Friday 26/06/2026	1	Reading Circle	Thế giới muôn màu; Phiêu lưu khám phá	
	2	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.
	3	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.
	4	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.	
	5	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.	
	6	STEAM PBL / Dự ngoại		
	7	STEAM PBL / Dự ngoại		
	8	STEAM PBL / Dự ngoại		

