

KẾ HOẠCH TUẦN 2 THÁNG 10 (TỪ 07/10/2024 đến 11/10/2024)

Nội dung	Thứ Hai 7/10/2024	Thứ Ba 8/10/2024	Thứ Tư 9/10/2024	Thứ Năm 10/10/2024	Thứ Sáu 11/10/2024
Trò chuyện sáng	- Trẻ chào hỏi lễ phép với cô và ba mẹ khi đến lớp. (CS77) - Trẻ quan sát đồ chơi trong lớp, các đồ chơi có hình dạng thế nào. - Trẻ nói được sở thích, giới tính của bản thân và của bạn. - Trẻ nói được những dấu hiệu đơn giản khi mình bệnh: Ho, nóng, sổ mũi và những điều mình cần làm.				
Giờ học	NHẬN BIẾT KHỐI CẦU, KHỐI TRỤ, KHỐI VUÔNG, KHỐI CHỮ NHẬT (CS107)	TIẾT KIỂM ĐIỆN	DẠY HÁT VƯỜN TRƯỜNG MÙA THU (CS100) (P. Âm nhạc)	GẤP CÁI VÍ	BẬT LIÊN TỤC VÀO VÒNG (P. Thể chất)
		+ Trẻ làm bài tập trong sách	KỂ CHUYỆN VÌ SAO THỎ CỤT ĐUÔI (CS64)		+ Rèm kỹ năng cắt đường lượn
Hoạt động ngoài trời	- Quan sát: Quan sát con thỏ (CS113) - Chơi vận động: + Chuyển bóng qua đầu, qua chân + Di chuyển bóng bằng gậy - Chơi dân gian: rồng rắn lên mây, lộn cầu vòng. - Chơi: ô ăn quan, đi cà kheo, bowling, đi cà kheo, vẽ phấn, đá bóng, đánh cầu, ném bóng vào lỗ, chơi với đồ chơi cát, nước.				
Hoạt động trong lớp	- Góc tạo hình: gấp cái ví - Góc phân vai: thảo luận vai chơi, nội dung chơi và sử dụng các nguyên vật liệu để thay thế. - Góc âm nhạc: hát múa các bài hát trẻ đã học: Vườn trường mùa thu, Vui đến trường (CS101) - Góc toán: Khoanh tròn các đồ vật có dạng hình khối tương ứng, Nối các đồ vật với dạng hình tương ứng (CS107) - Chữ viết: tập đồ chữ đã học, tìm từ có chứa chữ theo yêu cầu của bài tập. (CS91) - Xây dựng: Sử dụng các nguyên vật liệu để tạo nên công trình đa dạng, cân đối.				

Giờ sinh hoạt	- Trẻ điều chỉnh giọng nói phù hợp với tình huống giao tiếp. - Biết đánh răng, lau mặt, rửa tay bằng xà phòng trước và sau khi ăn, sau khi đi vệ sinh và khi tay bẩn. (CS15) - Trẻ trải giường ngủ giúp bạn. - Giữ im lặng trong giờ ngủ				
Hoạt động chiều	- Thực hiện bài tập trong vở toán.	- Trò chuyện với trẻ về cách bảo vệ mắt	- Ôn lại bài hát Vườn trường mùa thu	- Đọc bài đồng bao “Tay đẹp”	- Trẻ tập kể chuyện “Vì sao thỏ cụt đuôi”
Nhận xét cuối ngày					