

	1. SINIF 20. HAFTA (9-13 ŞUBAT 2026) DERS İŞLENİŞ PLANI					
	1. DERS	2. DERS	3. DERS	4. DERS	5. DERS	6. DERS
09/02/2026 PZT.	HAYAT BİLGİSİ	TÜRKÇE	TÜRKÇE	MATEMATİK	MÜZİK	BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN
	HB.1.4.2. Türk Bayrağı ve İstiklâl Marşı'nın önemini ifade edebilme	T.D.1.1. Dinleme/izlemeyi yönetebilme	T.D.1.3. Dinlediklerini/izlediklerini çözümleyebilme	MAT.1.2.1. Günlük yaşamın içerdiği toplama ve çıkarma işlemlerini çözümleyebilme	MÜZ.1.2.1. Müzik dinleme/söyleme kurallarını çözümleyebilme	BEO.1.2.1. Oyunlarda temel hareket becerilerini sergileyebilme
10/02/2026 SAL.	HAYAT BİLGİSİ	TÜRKÇE	TÜRKÇE	MATEMATİK	SERBEST ETKİNLİKLER	BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN
	HB.1.4.2. Türk Bayrağı ve İstiklâl Marşı'nın önemini ifade edebilme	T.K.1.1. Konuşmalarını yönetebilme	T.K.1.3. Konuşma kurallarını uygulayabilme	MAT.1.2.1. Günlük yaşamın içerdiği toplama ve çıkarma işlemlerini çözümleyebilme	Drama (İsim-Şehir-Eşya)	BEO.1.2.1. Oyunlarda temel hareket becerilerini sergileyebilme
11/02/2026 ÇAR.	HAYAT BİLGİSİ	TÜRKÇE	TÜRKÇE	MATEMATİK	SERBEST ETKİNLİKLER	BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN
	HB.1.4.2. Türk Bayrağı ve İstiklâl Marşı'nın önemini ifade edebilme	T.O.1.1. Okuma sürecini yönetebilme	T.O.1.2. Okudukları ile ilgili anlam oluşturabilme	MAT.1.2.1. Günlük yaşamın içerdiği toplama ve çıkarma işlemlerini çözümleyebilme	Drama (Cümleden Cümleye)	BEO.1.2.1. Oyunlarda temel hareket becerilerini sergileyebilme
12/02/2026 PER.	HAYAT BİLGİSİ	TÜRKÇE	TÜRKÇE	MATEMATİK	SERBEST ETKİNLİKLER	BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN
	HB.1.4.2. Türk Bayrağı ve İstiklâl Marşı'nın önemini ifade edebilme	T.O.1.3. Okuduklarını çözümleyebilme	T.Y.1.1. Yazılı anlatım becerilerini yönetebilme	MAT.1.2.1. Günlük yaşamın içerdiği toplama ve çıkarma işlemlerini çözümleyebilme	Masal (Uzak Diyarların Çobanı)	BEO.1.2.1. Oyunlarda temel hareket becerilerini sergileyebilme
13/02/2026 CUM.	TÜRKÇE	TÜRKÇE	MATEMATİK	GÖRSEL SANATLAR	SERBEST ETKİNLİKLER	BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN
	T.Y.1.2. Yazılarında içerik oluşturabilme	T.Y.1.3. Yazma kurallarını uygulayabilme	MAT.1.2.1. Günlük yaşamın içerdiği toplama ve çıkarma işlemlerini çözümleyebilme	GS.1.5.1. Büyük-küçük şekiller ve renklerle resim yapabilme	Geleneksel Oyun (Yedi Kiremit)	BEO.1.2.1. Oyunlarda temel hareket becerilerini sergileyebilme