

TEEMA: Inimese suurim unelm – lendamine
Kestus: 90 minutit

Huvigrupp: II ja III kooliaste
Tüüp: Loeng jalutuskäik

Teema	Aeg (minutites)	Õppeaine	Õppesisu – Õpitulemus(ed)
Lennusadama tutvustus (maa-ala plaan / makett vms)	10	–	Ülevaade muuseumi ajaloost, eksponaatidest, haridusprogrammidest
<i>Paus</i>	5		Uue eksponaadi juurde minek
1. Lennunduse ajaloost (Daidalosest ja Ikarosest tänapäevani, deltaplaan, propellerlennuk, reaktiivlennuk, vesilennuk)	10	Ajalugu, tehnoloogia	Vana-Kreeka kultuur ja eluolu, kultuur ja religioon Hellase maailma ühendajana, olümpiamängud, religioon ja mütoloogia – teab kes oli Daidalos ja Ikaros; Transpordivahendid – saab ülevaate tehnilise seadme (lennuk, vesilennuk) ja tehnika arenguloo kujunemisest ning selle olulisemast saavutusest.
2. Mida on vaja lendamiseks? Miks lennukid saavad lennata tiibasid lehvitamata?	15	Füüsika, Bioloogia tehnoloogia	Õppekava väline teema Bernoulli'i printsiip (silmaringi laiendamiseks) – mõstab, miks lennukid lendavad ja miks tormiga lendavad katused majadelt. Katse fööni ja väikese palliga Kohastumise tähtsus organismide evolutsioonis. - analüüsib liikide tekke ja muutumise üldist kulgu Ämblikud, lendoravad jne Materjalide liigid – tunneb põhilisi materjale, nende olulisemaid omadusi ja töötlemise viise
3. Langevari läbi ajaloo ja põhjendus miks see võimalik on.	15	Ajalugu, füüsika, tehnoloogia	Tehnoloogia areng, majandussuhted, humanism, kujutav kunst, Leonardo da Vinci – teab, kes oli Leonardo da Vinci, ning iseloomustab tema tegevust Liikumine ja jõud – kirjeldab nähtuse liikumine olulisi tunnuseid ja seost teiste nähtustega, katse langevarju mudeli ja mutriga Materjalide liigid – tunneb põhilisi materjale, nende olulisemaid omadusi ja töötlemise viise (nt siid)
4. Meri kui maandumisplats – miks mereveesi võib olla siiruveeruline.	35	Füüsika	Õppekava väline teematika füüsika kui teaduse populariseerimiseks – Merevett iseloomustavad parameetrid (tihedus, soolsus, temperatuur, rõhk), merevee kihistumine. Katse sooja ja külma veega kihistumise demonstreerimine

Autor: Marko Reedik