

STEAM Park leerdoelen- overzicht	Technologie zoals eenvoudige tandwielen en wielen op de juiste manier gebruiken	Vragen stellen over onderwerpen die te maken hebben met wetenschap en technologie	Experiënteren met vragen als "wat zou er gebeuren als...?"	Observeren en beschrijven wat er gebeurt	Rollenspellen spelen met behulp van de poppetjes	Voorspellingen doen	Gegevens vastleggen met behulp van tabellen	Sorteren en categoriseren van voorwerpen	Getallen identificeren en hoeveelheden tellen	Doen alsof de poppetjes een kunstvorm uitvoeren, zoals dansen, muziek maken of toneel spelen	Twee- en driedimensionale kunst creëren die hun ideeën uitdrukt	Reageren op de kunst van anderen	Verbanden tussen oorzaak en gevolg aangeven
	Aan de slag Functionele onderdelen	●	●	●	●								
	Aan de slag Welkom in het STEAM Park	●			●	●							
	Hellingbanen	●	●	●	●	●	●						
	Bewegen op het water		●	●	●	●	●	●					
	Waarschijnlijkheid				●	●	●		●				
	Kunst en creativiteit									●	●	●	
	Tandwielen	●	●	●	●								
	Kettingreactie	●	●	●	●								●