

Læremål for STEAM-parken	Bruke teknologi som enkle tannhjul og hjul på riktig måte	Stille spørsmål om naturfags- og teknologirelaterte begreper	Stille spørsmål om eksperimentering/testing: «hva vil skje hvis»	Observere og beskrive hva som skjer	Rollespill med figurer	Utvikle hypoteser	Registrere data i diagrammer	Sortere og kategorisere objekter	Identifisere tall og telle mengder	Lage som figurene utfører kunst, som dans, musikk eller drama	Lage to- og tredimensjonal kunst som uttrykker barnas ideer	Reagere på kunsten til andre	Identifisere relasjonen mellom årsak og virkning
Kom i gang med elementer	●	●	●	●									
Kom i gang med – Velkommen til STEAM-parken	●			●	●								
Ramper	●	●	●	●		●	●						
Beveger seg på vann		●	●	●		●	●	●					
Sannsynlighet				●		●	●		●				
Rollespill										●	●	●	
Tannhjul	●	●	●	●									
Kjedereaksjon	●	●	●	●									●