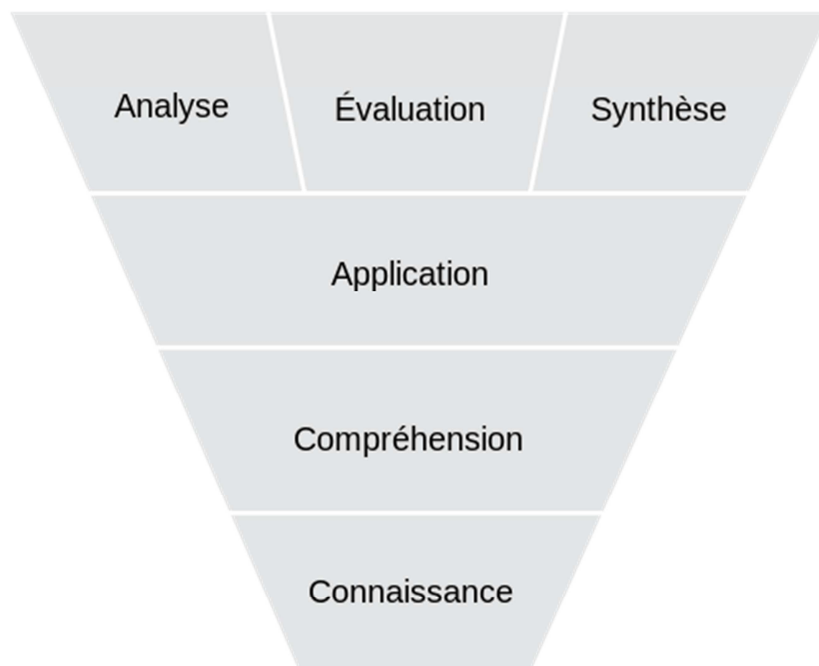


La taxonomie de Bloom



[http://fr.wikipedia.org/wiki/Taxonomie_de_Bloom#mediaviewer/File:BloomsCognitiveDomainFR.](http://fr.wikipedia.org/wiki/Taxonomie_de_Bloom#mediaviewer/File:BloomsCognitiveDomainFR)
[svq](#)



La taxonomie de Benjamin Bloom (1956) classe les objectifs d'apprentissage du domaine cognitif en six niveaux allant du plus simple (le bas de la pyramide), au plus complexe (le haut de la pyramide).

- Connaissance
- Compréhension
- Application
- Analyse
- Synthèse
- Evaluation

Un ensemble de verbes d'action correspond à chacun des niveaux. Ces verbes permettent non seulement d'identifier précisément un objectif d'apprentissage, mais encore de formuler plus clairement les objectifs des activités d'apprentissage en terme de « capacité à ».

Un objectif d'apprentissage est habituellement défini par un verbe d'action.

1. RECONNAÎTRE/CONNAITRE = Récupérer l'information

Le premier étage, RECONNAÎTRE, consiste à manipuler l'information de façon basique. C'est là qu'on trouve des opérations simples comme : identifier, lister, discriminer, etc. C'est ce genre d'opération qui est mobilisée dans la plupart des exercices autocorrectifs comme les questionnaires à choix multiples ou les Vrai ou Faux.

Verbes fréquemment utilisés : lister, nommer, mémoriser, répéter, distinguer, identifier, définir, réciter, citer, faire correspondre, décrire, formuler, étiqueter, écrire, énumérer, souligner, reproduire.

Exemples d'objectifs :



- Citer les composantes d'un produit.
- Réciter un poème.
- Faire une liste de mots-clés
- Légender des schémas
- Enumérer des caractéristiques

2. COMPRENDRE = Traiter l'information

L'étage suivant, COMPRENDRE, correspond à un traitement de l'information. Un apprenant qui a compris est capable de restituer l'information en la reformulant ou en donnant un exemple. Les questionnaires à choix multiples et les exercices de mise en relation sont bien adaptés pour travailler à ce niveau.

Verbes fréquemment utilisés : Interpréter, donner un exemple, classer, expliquer, paraphraser, traduire, illustrer, observer, rapporter, discuter, démontrer.

Exemples d'objectifs :

- Écrire un résumé.
- Présenter les étapes d'une démarche.
- Illustrer une explication à l'aide d'un diaporama.
- Décrire un processus, donner des exemples

3. APPLIQUER = Mobiliser des connaissances et des stratégies dans une situation familière

Le niveau APPLIQUER consiste pour l'apprenant à mettre en pratique une règle, une méthode, ou à mobiliser des connaissances dans une situation ordinaire. On touche ainsi les limites de



l'exercice autocorrectif qui permet rarement de construire des situations d'application.

Verbes fréquemment utilisés : Utiliser, exécuter, construire, développer, résoudre, manipuler, adapter, réaliser, faire.

Exemples d'objectifs :

- Démonter un radiateur.
- Réaliser une maquette.
- Dessiner une carte.
- Utiliser un programme informatique.

4. ANALYSER = Identifier les composantes d'un tout

Avec l'étage ANALYSER, on travaille à présent au niveau de l'outil : la règle, la méthode. On cherche à comprendre quelles sont ses composantes et comment elles fonctionnent. Les activités proposées à l'apprenant sont des activités ouvertes qui demandent à être corrigées par un formateur.

Verbes fréquemment utilisés : Organiser, comparer, rechercher, structurer, intégrer, discerner, catégoriser, tirer une conclusion, examiner, arranger, argumenter.

Exemples d'objectifs :

- Préparer un questionnaire pour récupérer des informations.
- Rédiger un argument de vente.
- Réaliser une carte conceptuelle.
- Intervenir dans une discussion professionnelle.
- Présenter un rapport à partir d'une recherche.
- Comparer deux concepts



5. SYNTHÉTISER, CRÉER = Concevoir une méthode, une idée, un produit original

Lorsque dans une situation spécifique les règles et les méthodes habituelles ne fonctionnent plus, il faut rectifier les outils existants ou en proposer des nouveaux. La conception d'outils et de nouvelles théories relève du niveau CRÉER.

Verbes fréquemment utilisés : Planifier, composer, préparer, compiler, inventer, réorganiser, proposer, générer, imaginer, produire, assembler.

Exemples d'objectifs :

- Concevoir le plan d'un bâtiment.
- Écrire une chanson.
- Planifier une campagne de communication.
- Créer un programme informatique

6. ÉVALUER = Estimer en appliquant des critères

Évaluer relève du jugement. L'apprenant s'exerce ici à faire des hypothèses et à estimer les qualités d'un produit à partir de critère.

Verbes fréquemment utilisés : Faire des hypothèses, tester, critiquer, juger, contrôler, justifier une décision, sélectionner, défendre, prédire, ratifier, choisir, recommander, persuader, débattre.

Exemples d'objectifs :

- Préparer une liste de critères.



- Prévoir les conséquences d'une démarche.
- Conduire un débat.

UTILITÉ DE LA PYRAMIDE DE BLOOM POUR L'ENSEIGNANT

L'ordonnement des activités d'apprentissage doit suivre une logique pédagogique. La séquence d'apprentissage doit normalement aller du niveau d'activité d'apprentissage le plus simple vers le plus complexe. La pyramide de Bloom est très utile pour planifier la séquence d'apprentissage de son cours.

Sur le plan pédagogique, chaque objectif doit être mesuré par rapport :

- à la situation à laquelle on expose l'apprenant
- et au niveau d'activité d'apprentissage où il se trouve.

Par exemple, si l'on expose l'apprenant à lire un livre sans rien lui demander de faire à partir de sa lecture, il n'y a pas d'objectif d'apprentissage identifiable. Il doit au moins récupérer de l'information de sa lecture (niveau RECONNAÎTRE) pour que l'activité ait un objectif d'apprentissage.

La situation dans laquelle l'apprenant est amené à faire quelque chose est déterminée par l'objectif et son niveau de complexité.

En suivant la progression des étages de la pyramide de Bloom, on organise logiquement la succession des séquences d'apprentissage. Par exemple, un parcours qui s'inaugure avec une activité d'analyse et qui enchaîne sur un travail de traitement d'information est déséquilibré sur le plan de la progression qui voudrait que, logiquement, on démarre sur une activité mobilisant des niveaux simples (RECONNAÎTRE et COMPRENDRE) et poursuive graduellement vers les niveaux plus complexes.



