



19/11/2021

# LA TAXONOMIE DE BLOOM

MEMO

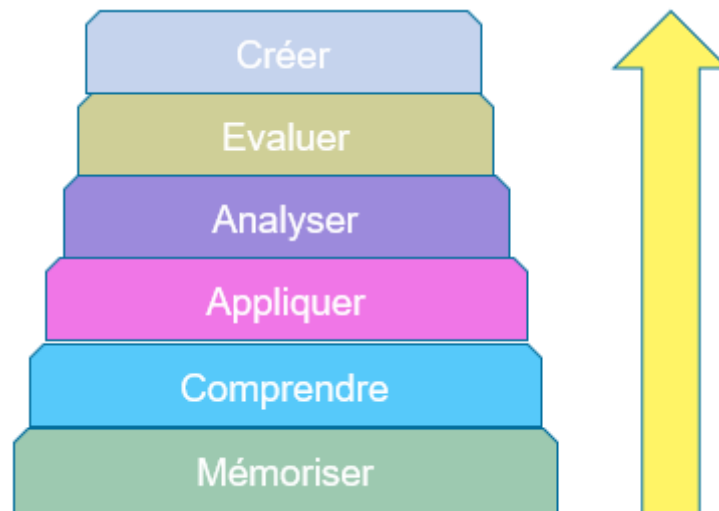


Frederique Pallais  
DSIUN

## Table des matières

1- LES ETAGES DE LA PYRAMIDE.....	2
1.1 MEMORISER = Récupérer l'information.....	2
1.2. COMPRENDRE = Traiter l'information.....	2
1.3. APPLIQUER = Mobiliser des connaissances et des stratégies dans une situation.....	3
Familière.....	3
1.4. ANALYSER = Identifier les composantes d'un tout.....	3
1.5. CRÉER = Concevoir une méthode, une idée, un produit original.....	3
1.6. ÉVALUER = Estimer en appliquant des critères.....	4
2- UTILITÉ DE LA PYRAMIDE DE BLOOM POUR L'ENSEIGNANT.....	4

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)



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 termes de « capacité à ». Un objectif d'apprentissage est habituellement défini par un verbe d'action.

## 1- LES ETAGES DE LA PYRAMIDE

### 1.1 MEMORISER = Récupérer l'information

**MEMORISER**, consiste à manipuler l'information de façon basique

C'est à ce niveau que l'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

### 1.2. COMPRENDRE = Traiter l'information

**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 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

### 1.3. APPLIQUER = Mobiliser des connaissances et des stratégies dans une situation

#### Familière

**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.

### 1.4. ANALYSER = Identifier les composantes d'un tout

**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 expert.

**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

### 1.5. 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

### 1.6. 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.

## 2- UTILITÉ DE LA PYRAMIDE DE BLOOM POUR L'ENSEIGNANT

L'ordonnancement 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

**Taxonomie de Bloom (domaine cognitif)**

Complexification	Niveau	Caractéristiques du niveau	Verbes d'action		
	<b>1. Connaissance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mémoriser et restituer des informations dans des termes voisins de ceux appris.</li> <li>Repérer de l'information.</li> <li>Connaître des événements, des dates, des lieux, des faits.</li> <li>Connaître de grandes idées, des règles, des lois, des formules.</li> </ul>	Acquérir Arranger Associer Cataloguer Citer Copier Décrire Définir Désigner Dire	Distinguer Enregistrer Énumérer Étiqueter Examiner Identifier Indiquer Lister Mémoriser Montrer	Nommer Ordonner Rappeler Réciter Répéter Reproduire Retenir Sélectionner Spécifier
	<b>2. Compréhension</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traduire et interpréter de l'information en fonction de ce qui a été appris.</li> <li>Saisir des significations.</li> <li>Traduire des connaissances dans un nouveau contexte.</li> <li>Interpréter des faits à partir d'un cadre donné.</li> </ul>	Associer Changer Classer Comparer Compléter Conclure Convertir Décrire Démontrer Déterminer Différencier Discuter Distinguer Estimer	Établir Expliquer Exprimer Extrapoler Faire Identifier Illustrer Inférer Interpoler Interpréter Localiser Ordonner Paraphraser Préciser	Prédire Préparer Rapporter Réarranger Redéfinir Réécrire Regrouper Réorganiser Représenter Résumer Sélectionner Situer Traduire Transformer
	<b>3. Application</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sélectionner et transférer des données pour réaliser une tâche ou résoudre un problème.</li> <li>Réinvestir des méthodes, des concepts et des théories dans de nouvelles situations.</li> <li>Résoudre des problèmes en mobilisant les compétences et connaissances requises.</li> </ul>	Acter Adapter Appliquer Calculer Choisir Classer Classifier Compléter Construire Contrôler Démontrer Développer	Employer Expérimenter Généraliser Gérer Illustrer Informer Interpréter Jouer Manipuler Modifier Opérer Organiser	Planifier Pratiquer Rédiger Relier Résoudre Restructurer Schématiser Simuler Traiter Transférer Utiliser

Complexification	<b>4. Analyse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Distinguer, classer, mettre en relation les faits et la structure d'un énoncé ou d'une question.</li> <li>Percevoir des tendances.</li> <li>Distinguer les sous-entendus.</li> <li>Extraire des éléments.</li> <li>Identifier les parties constituantes d'un tout pour en distinguer les idées.</li> </ul>	Analyser Arranger Catégoriser Choisir Classer Comparer Contraster Corréler Critiquer Décomposer Déduire	Délimiter Détecter Différencier Discriminer Distinguer Diviser Examiner Expérimenter Expliquer Identifier	Inférer Interpréter Modéliser Nuancer Organiser Rechercher Relier Séparer Subdiviser Tester
	<b>5. Synthèse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concevoir, intégrer et conjuguer des idées en une proposition, un plan, un produit nouveau.</li> <li>Utiliser des idées disponibles pour en créer de nouvelles.</li> <li>Généraliser à partir d'un certain nombre de faits.</li> <li>Mettre en rapport des connaissances issues de plusieurs domaines.</li> </ul>	Anticiper Arranger Assembler Classer Collecter Combiner Compiler Composer Concevoir Constituer Construire Créer Déduire Dériver	Développer Discuter Écrire Élaborer Formuler Généraliser Imaginer Intégrer Inventer Modifier Organiser Planifier Préparer	Produire Projeter Proposer Raconter Relater Réorganiser Schématiser Soutenir Spécifier Structurer Substituer Synthétiser Transmettre
	<b>6. Évaluation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estimer, évaluer ou critiquer en fonction de normes et de critères que l'on se construit.</li> <li>Comparer et distinguer des idées.</li> <li>Déterminer la valeur de théories et d'exposés.</li> <li>Poser des choix en fonction d'arguments raisonnés.</li> <li>Vérifier la valeur des preuves.</li> <li>Juger de la part de subjectivité.</li> </ul>	Apprécier Appuyer Argumenter Choisir Classer Comparer Conclure Considérer Contraster Convaincre Critiquer	Décider Déduire Défendre Estimer Évaluer Expliquer Juger Justifier Mesurer Noter	Persuader Prédire Recadrer Recommander Résumer Sélectionner Soupeser Standardiser Tester Valider

**SOURCES**

- Bloom, B.S. et al. (1979). Taxonomie des objectifs pédagogiques. Tome 1 : Domaine cognitif (traduit par M. Lavallée) Montréal : Les Presses de l'Université du Québec.
- Carrefour pédagogique (s. d.). Les 6 habiletés de la taxonomie de Bloom. <http://reptic-crla.collanauud.qc.ca/carrefour/bloom/>.
- Centre d'études et de formation en enseignement supérieur (CEFES) (s. d.). Taxonomie des apprentissages de type cognitif. <https://www.studocu.com/fr-ca/document/universite-de-sherbrooke/comptabilite-de-gestion/bloom-1956-taxonomie-des-apprentissages-de-type-cognitif/5565987>