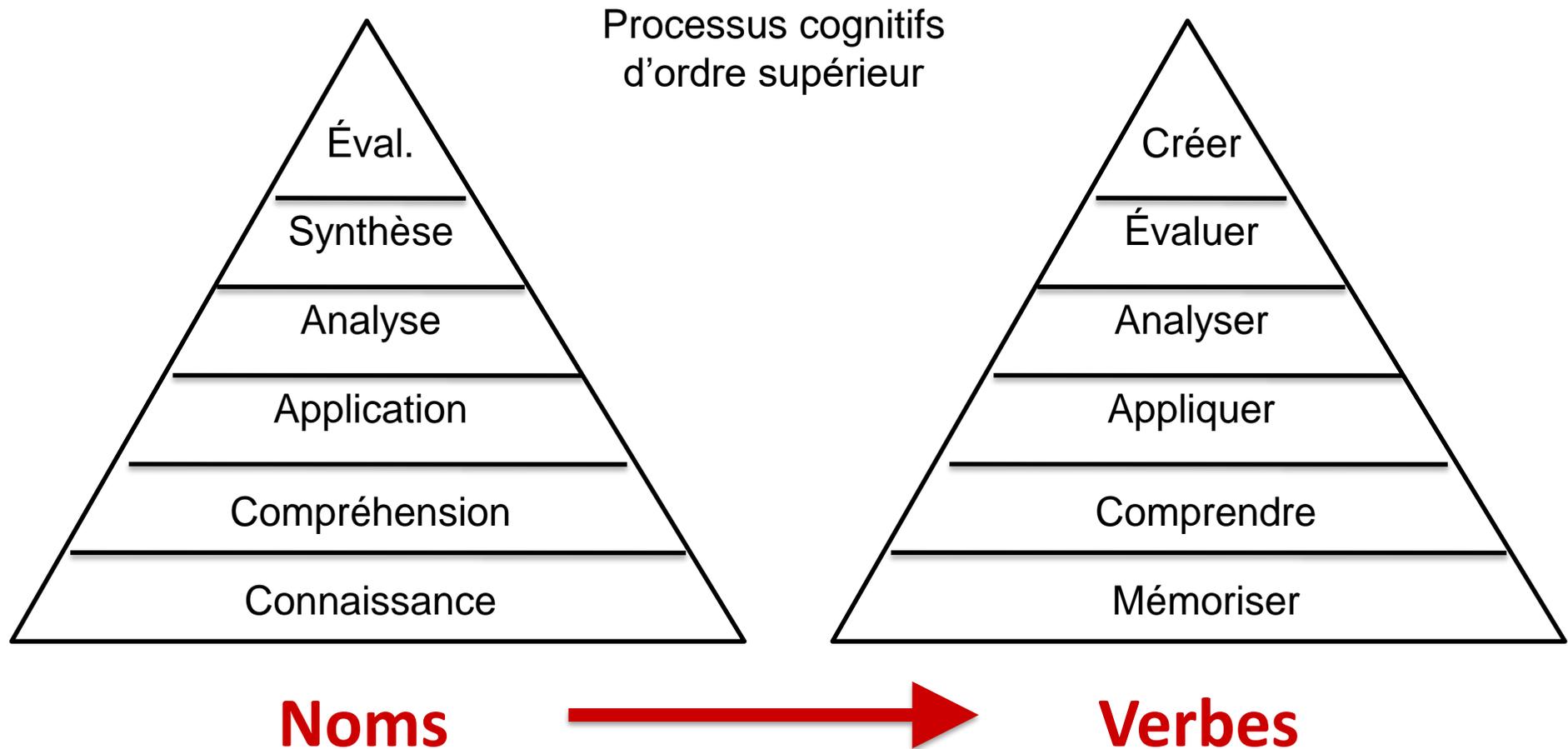


S'approprier les principes des dispositifs d'évaluation des apprentissages

Taxonomie révisée (Anderson et Bloom, 2002)



Taxonomie révisée (Anderson et Bloom, 2002)

Niveau	Processus	Type de comportements
6. CRÉER	Abstrait -----▶	Être capable de produire une œuvre personnelle après avoir conçu un plan d'action
5. ÉVALUER	-----▶	Être capable de porter un jugement critique fondé sur des critères internes ou externes
4. ANALYSER	-----▶	Être capable d'identifier les éléments, les relations et les principes d'organisation d'une situation
3. APPLIQUER	-----▶	Être capable de se rappeler de connaissances ou de principes pour résoudre un problème
2. COMPRENDRE	-----▶	Être capable de transposer, d'interpréter et d'extrapoler à partir de certaines connaissances
1. MÉMORISER	-----▶ Concret	Être capable de se rappeler de mots, de faits, de dates, de conventions, de classifications, de principes, de théories, etc.

Taxonomie révisée (Anderson et Bloom, 2002)

Niveau	Exemples de capacités
6. CRÉER	<ul style="list-style-type: none">• Généraliser à partir d'un certain nombre de faits• Mettre en rapport des connaissances de plusieurs domaines• Utiliser de vieilles idées pour en créer de nouvelles
5. ÉVALUER	<ul style="list-style-type: none">• Comparer des faits, des idées et établir des distinctions• Déterminer la validité et la valeur de modèles et de théories en fonction de critères raisonnés
4. ANALYSER	<ul style="list-style-type: none">• Distinguer, classer et mettre en relation les éléments• Expliquer les tenants et aboutissants d'un sujet
3. APPLIQUER	<ul style="list-style-type: none">• Utiliser les connaissances pour résoudre un problème dans un contexte similaire ou dans un contexte différent de celui de l'apprentissage
2. COMPRENDRE	<ul style="list-style-type: none">• Interpréter des faits, les comparer, les mettre en relation, résumer un texte
1. MÉMORISER	<ul style="list-style-type: none">• Mémoriser des dates, des événements, des lieux, des idées, des modèles, des théories

Taxonomie révisée (Anderson et Bloom, 2002)

Niveau	Exemples de capacités
6. CRÉER	<ul style="list-style-type: none">• Composer, planifier, proposer, désigner, formuler, produire, réaliser, intégrer, réarranger, substituer, créer, concevoir, planifier, préparer, généraliser
5. ÉVALUER	<ul style="list-style-type: none">• Juger (à l'aide de critères), estimer, évaluer, composer, mesurer, conclure, comparer, choisir
4. ANALYSER	<ul style="list-style-type: none">• Différencier, identifier, trouver, analyser, reconnaître, explorer, comparer, mettre en ordre, expliquer, choisir, inférer, séparer, établir des rapports
3. APPLIQUER	<ul style="list-style-type: none">• Utiliser, employer, développer, résoudre des problèmes, interpréter, appliquer, classier, modifier, changer, démontrer, compléter, illustrer
2. COMPRENDRE	<ul style="list-style-type: none">• Discuter, reformuler, traduire, décrire, reconnaître, associer, résumer
1. MÉMORISER	<ul style="list-style-type: none">• Nommer, répéter, mémoriser, définir, énumérer, rappeler, écrire (qui, quoi, quand, où)