

ANNEXE 1

Trajectoire de Bloom

Exemples d'utilisation de la trajectoire de Bloom — Apprendre à conduire une automobile

Étape d'apprentissage	Maîtrise des savoirs	Maîtrise des habiletés
Avant de commencer, vous savez ce que vous voulez apprendre, que vous n'avez pas encore fini et que vous ne connaissez pas la théorie.	« Incompétence consciente » (K0)	« Incompétence consciente » (S0)
Avant votre première leçon pratique, vous apprenez la théorie, les règles et les séquences de base, soit d'un manuel soit de votre instructeur.	« Se rappeler » (K1)	« Préparation » (S1) menant à la « compréhension » (K2)
Votre première leçon pratique consiste à conduire sur un parcours désigné. Vous exécutez lentement et soigneusement chaque mouvement de la séquence que vous avez apprise par cœur. Vous ajustez consciemment l'accélérateur, appuyez sur la pédale de frein et ainsi de suite. Au départ, vous faites cela sur un parcours en ligne droite, puis vous vous essayez dans les virages. Vous effectuez un stationnement parallèle et changez de voie.		« Tentative » (S2)
Après suffisamment d'exercice, vous acquérez une certaine maîtrise ou souplesse et on vous permet d'aller sur une voie publique avec de la circulation. Vous rencontrez de nouvelles situations et devez réfléchir à la manière de réagir, puis vous l'appliquez. Mais vous vous concentrez toujours sur chaque mouvement que vous faites.	« Appliquer » (K3)	« Maîtrise de base » (S3)
Beaucoup d'exercices variés pour que vos mouvements acquièrent une plus grande maîtrise et souplesse. Vous n'avez plus besoin de vous concentrer à l'exclusion de toute autre chose, manœuvrer l'automobile n'est désormais plus une série de gestes séparés et est devenu un processus unique. Vous atteignez un niveau de rendement acceptable.		« Pleine maîtrise » (S4)
Avec plus d'exercice encore, vos mouvements deviennent si naturels que vous n'y pensez plus consciemment.		« Compétence inconsciente » avec « capacité d'adaptation » (S5)

La plupart des apprentissages comportent une trajectoire semblable. Pour certaines compétences, certaines étapes sont escamotées. Par exemple, certaines personnes ont appris leurs aptitudes interpersonnelles inconsciemment sans qu'on les leur enseigne, sans théorie et, donc, sans « se rappeler » (K1) ou « comprendre » (K2). Alors que beaucoup d'autres ont dû apprendre explicitement ces aptitudes au collège ou en milieu de travail. Mais avec suffisamment d'exercice, la plupart passeront à la « capacité d'adaptation » (S5)

Trajectoire de Bloom

Domaine de connaissances

	Nom	Descripteurs de niveau
K0	Conscience	« Incompétence consciente »
K1	Se rappeler	« Savoir quoi ». Se rappeler les données et les informations ; citer des règles, des définitions, des lois.
K2	Comprendre	« Savoir pourquoi ». Comprendre, traduire, interpoler et interpréter des instructions et des problèmes. Énoncer le problème dans ses propres mots.
K3	Appliquer	Savoir comment utiliser un concept dans une nouvelle situation ou utiliser un concept abstrait de sa propre initiative. Appliquer ce qu'on a appris en classe à des situations nouvelles en milieu de travail. Mettre en pratique une théorie; faire une démonstration, résoudre un problème, gérer une activité.
K4	Analyser	Savoir comment examiner les informations pour comprendre, expliquer ou prédire. Isoler les différentes composantes de documents ou de concepts afin d'en comprendre la structure. Faire la distinction entre les faits et les inférences. Interpréter les éléments, les principes d'organisation, la structure, la construction, les relations internes. Déterminer la qualité et la fiabilité de chacune des composantes.
K5	Évaluer	Savoir comment apprécier les idées et porter un jugement. Porter des jugements sur la valeur d'idées ou de documents. Évaluer la pertinence de concepts globaux pour ce qui est des relations, des résultats produits, de l'efficacité et de la viabilité. Faire une réflexion critique. Faire une comparaison et une étude stratégique; porter des jugements sur des critères externes.
K6	Créer	Savoir comment rassembler des informations afin de prendre une décision ou de faire une action. Construire une structure ou un motif à partir d'éléments divers. Rassembler des parties pour former un tout, en mettant l'accent sur la création d'un nouveau sens ou d'une nouvelle structure. Créer de nouveaux motifs/ concepts, de nouvelles structures, de nouveaux systèmes, de nouveaux modèles, de nouvelles approches, de nouvelles idées.

Trajectoire de Bloom

Domaine de connaissances (compétences intellectuelles et compétences physiques)

	Niveau	Descripteurs de niveau
S0	Conscience	« Incompétence consciente »
S1	Préparation	Connaître et se préparer à appliquer une séquence d'étapes dans un processus. Reconnaître ses aptitudes et ses limites (santé et sécurité).
S2	Tentative	Imitation : observer et imiter le comportement d'une autre personne, en suivant ses instructions et en s'entraînant. Le travail peut être de piètre qualité. Réponse guidée : apprendre une compétence complexe (premiers stades) par imitation et tâtonnements. Le travail devient adéquat à force de s'entraîner.
S3	Maîtrise de base	Les réactions apprises sont devenues des habitudes et la personne est capable de faire les mouvements avec une certaine assurance, précision et maîtrise. Peu d'erreurs sans importance se produisent. Compétence consciente.
S4	Pleine maîtrise	Le travail habile fait intervenir des motifs complexes. La maîtrise se manifeste sous la forme d'un travail rapide, exact et hautement coordonné, exigeant une énergie minimale. Coordonner et combiner une série d'actes pour produire un résultat harmonieux présentant une cohérence interne. Cette catégorie comprend la capacité de travailler sans hésitation et de faire les choses automatiquement.
S5	Maîtrise avec capacité d'adaptation	« Compétence inconsciente ». Lorsque le travail est d'un niveau élevé, il se fait naturellement, sans que la personne ait à y réfléchir beaucoup. Les compétences sont bien développées et la personne est capable de modifier ses séquences de mouvements pour répondre à des exigences spécifiques. Réagit efficacement aux expériences inattendues. Par exemple, modifie les instructions pour répondre aux besoins des apprenantes et des apprenants. Réalise une tâche avec l'équipement qui n'était pas à l'origine conçue pour cela (l'équipement n'est pas endommagé et il n'y a pas de risque à l'utiliser pour faire cette nouvelle tâche).
S6	Maîtrise créative	Créer de nouvelles procédures pour répondre aux exigences d'une situation donnée ou d'un problème particulier. Les résultats d'apprentissage mettent l'accent sur la créativité en s'appuyant sur des compétences hautement développées. Élaborer de nouvelles méthodes ou techniques.

Domaine des attitudes (et des valeurs)

	Niveau	Descripteurs de niveau
A0	Vigilance	Conscience, disposition à écouter, attention ciblée.
A1	Respecter	Participation active de la part de l'apprenante ou de l'apprenant. Prête attention et réagit à un phénomène particulier. Adopte des attitudes sans les analyser ni les modifier. On peut les imposer en tant que personne d'autorité à l'apprenante ou à l'apprenant. Les résultats d'apprentissage peuvent mettre l'accent sur le respect des instructions quand il s'agit de réagir, la disposition à réagir ou la satisfaction éprouvée à réagir (motivation).
A2	Accorder de la valeur	Attribue de la valeur aux choses et exprime des opinions personnelles. Prend une décision concernant le degré d'intérêt et de pertinence des idées et des expériences, mais en tant qu'occurrences indépendantes, pas encore intégrées. Accepte ou adopte une posture particulière, affiche des attitudes qui, tout en restant les mêmes, ne forment pas un tout cohérent.
A3	Établir des relations	Examine les enjeux éthiques à un niveau abstrait, conceptuel. Organise les valeurs par ordre de priorité en les comparant, en résolvant les conflits entre elles et en créant un système de valeurs cohérent. On met l'accent sur la comparaison, la mise en relation et la synthèse des attitudes et des valeurs de façon à former un tout cohérent.
A4	Engagement	S'engage à adopter un système de valeurs qui conditionne son comportement. Le comportement est omniprésent, cohérent, prévisible et surtout propre à l'apprenante ou à l'apprenant. L'apprenante ou l'apprenant peut jouer un rôle de modèle. Les objectifs pédagogiques concernent les tendances générales chez l'élève pour ce qui est de son ajustement (personnel, social, affectif).