

Taxonomie des apprentissages de type PSYCHOMOTEUR

(Jewett, 1974)

	Processus demandé	Verbes d'action (comportements de type psychomoteur éventuellement demandés aux étudiants)		
3 Mouvements créatifs	Processus d'invention ou de création de mouvements qui serviront essentiellement les objectifs de l'étudiant.	<u>Varier</u> Changer Diversifier Modifier Recevoir	<u>Improviser</u> Anticiper Improviser Interpréter	<u>Composer</u> Composer Symboliser
2 Mouvements ordinatifs	Rencontrer les exigences de tâches motrices spécifiques au moyen de processus d'organisation, de réalisation et de perfectionnement de modèles et habiletés moteurs.	<u>Adapter</u> Ajuster Appliquer Employer Utiliser	<u>Perfectionner</u> Améliorer Contrôler Réaliser d'une manière facile et efficace Régler Synchroniser Systématiser	
1 Mouvements généraux	Opérations ou processus moteurs qui facilitent le développement de modèles (patterns) de mouvements humains.	<u>Percevoir</u> Découvrir Discriminer Identifier Reconnaître	<u>Imiter</u> Imiter Mimer Reproduire	<u>Réaliser un modèle</u> <i>(patterning)</i> Coordonner... (un modèle) Démontrer... (un modèle) Exécuter... (un modèle) Réaliser... (un modèle)