Taxonomie des apprentissages de type PSYCHOMOTEUR

(Jewett, 1971)

	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 efficiente 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> (*patterning*) Coordonner... (un modèle) Démontrer... (un modèle) Exécuter... (un modèle) Réaliser... (un modèle)