

# La taxonomie de Bloom à l'ère de l'intelligence artificielle

Regard sur les activités classiques  
d'apprentissage et d'évaluation

👁️ À revoir    ⚙️ À modifier



Adaptation

Ecampus de l'Université d'Oregon State (2023)

**CRÉER**



**Capacités de l'IA générative**

Suggérer une gamme d'alternatives, énumérer les inconvénients et avantages potentiels, décrire des cas réels.

**Compétences humaines distinctives**

Formuler des **solutions originales** intégrant le jugement humain, collaborer spontanément.

**ÉVALUER**



Identifier les avantages et les inconvénients des différentes possibilités d'action, développer des grilles d'évaluation.

S'engager dans une **réflexion métacognitive**, évaluer de manière holistique les conséquences éthiques des différentes possibilités d'action.

**ANALYSER**



Comparer et différencier les données, déduire les tendances et les thèmes, calculer, prédire.

Penser et raisonner **de manière critique** dans les domaines cognitif et affectif, interpréter et rapporter des problèmes, prendre des décisions et faire des choix.

**APPLIQUER**



Utiliser un processus, un modèle ou une méthode pour illustrer comment résoudre un problème de nature quantitatif.

Opérer, mettre en œuvre, conduire, exécuter, expérimenter et tester dans le monde réel ; mettre en oeuvre la **créativité** et l'**imagination** pour le développement d'idées et de solutions.

**COMPRENDRE**



Décrire un concept avec d'autres mots, reconnaître un exemple lié, traduire.

**Contextualiser** les réponses en tenant compte des considérations émotionnelles, morales ou éthiques.

**MÉMORISER**



Rappeler une information factuelle, énumérer les réponses possibles, définir un terme, construire une chronologie.

**Se rappeler** de l'information dans des situations où la technologie n'est pas facilement accessible.