

# Taxonomie de Jewett (domaine psychomoteur)

Complexification	<b>Niveau</b> <b>1. Mouvements généraux</b>	<b>Caractéristiques du niveau</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Opérations ou processus moteurs qui facilitent le développement de modèles (patterns) de mouvements humains.</li> <li><b>Percevoir</b> : reconnaissance de mouvements, positions, modèles et habiletés au moyen des organes des sens.</li> <li><b>Imiter</b> : duplication d'un modèle moteur ou d'une habileté à la suite d'une perception.</li> <li><b>Réaliser un modèle (exécuter)</b> : arrangement et utilisation des parties du corps d'une manière harmonieuse pour réaliser un mouvement ou une habileté.</li> </ul>	<b>Percevoir</b> Découvrir Discriminer Identifier Reconnaître	<b>Imiter</b> Imiter Mimer Reproduire	<b>Réaliser un modèle (Patterning)</b> Coordonner Démontrer Exécuter Réaliser	
	<b>2. Mouvements ordinatifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rencontrer les exigences de tâches motrices spécifiques au moyen de processus d'organisation, de réalisation et de perfectionnement de modèles et habiletés moteurs.</li> <li><b>Adapter</b> : modification d'un mouvement ou d'une habileté modèles afin de satisfaire certaines demandes spécifiques de tâche.</li> <li><b>Perfectionner</b> : acquisition d'un contrôle facile et efficace dans la réalisation d'un mouvement ou d'une habileté modèles sous l'action d'un processus de perfectionnement par :                         <ol style="list-style-type: none"> <li>élimination des mouvements parasites;</li> <li>maîtrise des relations spatiales et temporelles;</li> <li>réalisation habituelle dans des conditions plus complexes.</li> </ol> </li> </ul>	<b>Adapter</b> Ajuster Appliquer Employer Utiliser	<b>Perfectionner</b> Améliorer Contrôler Réaliser d'une manière facile et efficace Régler Synchroniser Systématiser		
	<b>3. Mouvements créatifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Processus d'intervention ou de création de mouvements qui serviront essentiellement les objectifs de l'étudiant.</li> <li><b>Varié</b> : intervention ou construction d'options nouvelles dans la réalisation de mouvements ou d'habiletés.</li> <li><b>Improviser</b> : réaliser des mouvements nouveaux ou des combinaisons de mouvements.</li> <li><b>Composer</b> : création de types ou de modèles de mouvements.</li> </ul>	<b>Varié</b> Changer Diversifier Modifier Recevoir	<b>Improviser</b> Anticiper Improviser Interpréter	<b>Composer</b> Composer Symboliser	

## Sources

Centre d'études et de formation en enseignement supérieur (CEFES) (s. d.). Taxonomie des apprentissages de type psychomoteur. Repéré à [http://www.cefes.umontreal.ca/ressources/guides/Plan\\_cours/doc/taxonomie-psychomoteur.pdf](http://www.cefes.umontreal.ca/ressources/guides/Plan_cours/doc/taxonomie-psychomoteur.pdf)

Legendre, R. (2005). Taxonomie du domaine psychomoteur. *Dictionnaire actuel de l'éducation*. Montréal : Guérin, p. 1359.