

Příklad 4.12 Bloomova taxonomie kognitivních cílů: kognitivní procesy (část 1)

KATEGORIE a kognitivní procesy	Alternativní vyjádření	Definice/Příklady
1. ZAPAMATOVAT SI	Vybavovat si příslušné znalosti z dlouhodobé paměti	
1.1 Znovupoznávání	Identifikování	Lokalizování znalostí z dlouhodobé paměti, které jsou konzistentní s předloženými údaji (např. znova poznat důležitá data historických událostí)
1.2 Vybavování	Vyvolání z paměti	Vyvolání znalostí z dlouhodobé paměti (např. vybavit si důležitá data historických událostí)
2. POROZUMĚT	Konstruovat význam sdělení zprostředkovaného ústně, písemně nebo graficky	
2.1 Interpretování	Převádění, parafrázování, vyjadřování, zjednodušování	Převádění z jedné vyjadřovací formy do jiné (např. převést z numerické formy do verbální; parafrázovat veřejné projevy a důležité dokumenty)
2.2 Dokládání příkladem	Ilustrování, uvádění příkladu	Ilustrování pojmu nebo zákonitosti vhodným příkladem (např. uvést konkrétní příklady různých způsobů malby)
2.3 Klasifikování	Kategorizování, zařazování	Určování, že něco patří do určité kategorie (např. klasifikovat pozorované nebo popsané případy duševních poruch)
2.4 Sumarizování	Abstrahování, zobecňování	Formulování hlavní myšlenky nebo východisek (např. napsat krátké shrnutí událostí zachycených na videozáznamu)
2.5 Usuzování	Odvozování závěrů, interpolování, extrapolování, predikování	Odvozování logických závěrů z předložených informací (např. při učení se cizím jazykům odvodit gramatické pravidlo z předložených příkladů)
2.6 Srovnávání	Porovnávání kontrastů, mapování, přiřazování	Určování shod a rozdílů mezi dvěma myšlenkami, předměty nebo jevy (např. porovnat historické události se současnými)
2.7 Vysvětlování	Konstruování modelů	Konstruování kauzálního modelu situace, stavu nebo systému (např. vysvětlit příčiny událostí ve Francii v 18. století)
3. APLIKOVAT	Používat známé postupy v daných situacích	
3.1 Aplikování	Používání postupů	Aplikování známých postupů při řešení běžných úloh (např. dělit celé víceciferné číslo jiným celým číslem)
3.2 Implementování	Využívání	Aplikování známých postupů v nových situacích (např. využít 2. Newtonova pohybového zákona v situaci, kdy je to vhodné)