AFEKTÍVNA TAXONÓMIA CIEĽOV podľa Kratwohla

	hodnoty do charakterovej štruktúry osobnosti	hodnoty	4.Integrovanie		3.Oceňovanies hodnoty		2.Reagovanie			1.Prijimanie (vnimavosť)
Generalizovaná		hodnoty Integrovanie hodnôt do systému	o hodnote Konceptualizácia	Preferovanie hodnoty	Akceptovanie hodnoty	Ochota reagovať Uspokojenie z reagovania	Súhlas k reagovaniu	Usmernená výberová pozornosť	Uvedomenie	
prevládajúca tendencia konať	ide o tvorivosť, hravosť, pravdivosť, úprimnosť, otvorenosť	zodpovednosti za činnosť, abstrakcia uvedenie novej hodnoty do systému osobnostných hodnôt	dieťa sa snazí presvedčiť iných, aby sa podujali na určitú činnosť	k skupine, ktorá rieši nejaký problém dieťa dáva prednosť určitej činnosti, vyhľadáva ju, chce sa na nej podieľať	dieťa získa pocit príslušnosti	cinnosti dobrovoľne sa zúčastní na činnosti získa zadosťučinenie z činnosti	dieťa sa podrobuje pravidlám	dieťa sa nevyhýba javu, objektu pozorne počúva a pamätá si	k určitým podnetom dieťa si uvedomuje, vníma objekt, jav, stav a pod.	Citlivosť a pozornosť jednotlivca
	Uvedomiť si, prejaviť záujem, rozvíjať/schopnosť/, zovšeobecniť	Uvedomiť si, integrovať, určiť dominanty, zostaviť škálu, prejaviť záujem	brotorovat	charakter, konanie, hodnotu, dielo, prácu, akceptovať, presvedčiť sa o	Oceniť novzhudiť sa vášio :	nadchnúť sa, prejaviť záujem, vyjadriť vzťah, reagovať	Identifikovať sa veítiť so		prijímať	Činnostné slovesá vnímať pozorovať požímať
	rozprávania rozhovoru	ditor zdôvodnenie polemika		zdôvodnenie polemika		tvorivá dramatika inscenačná diskutovania			dialogické	Metódy
	Diskusia, počúvanie, rozhodnutie sa	Diskusia, dialóg, tvorivé myslenie, rozhodovanie	3,	Počúvanie, uvažovanie, diskusia, rozhodovanie sa	myšlienok	Vyjadrenie pocitov, názorov,	,	A STATE OF THE STA	Obraz, ilustrácia, mapy mysle	Produkty procesu

Psychomotorická oblasť Simpsonovej taxonómia výcvikových cieľov

vytvorenie nový použite osvojen neznámych, pro	i i i	mana/	ZAUTOMATIZOVANIE, AUTOMATIZÁCIA JEDNOTLIVÝCH MOTORICKÝCH ZRUČNOSTÍ	, m	
vytvorenie nových spôsobov motorickej činnosti, použite osvojených spôsobov činností v nových neznámych, problémových situáciách	dokázať meniť, modifikovať, prispôsobovať činnosť zmeneným podmienkam, alebo v problémovej situácií	komplexná, zložitá činnosť vyžadujúca vysoko koordinované motorické aktivity /rýchlo, presne, bezchybne, ľahko, automaticky, bez váhania/		: urobiť podľa ukážky, návodu	poznat postupnosť činnosti ukázať správny postoj pri prejaviť ochotu /túžbu/ vedieť reagovať na hudbu prejaviť sa pohybovo
SKONŠTRUOVAŤ, VYTVORIŤ, ARANŽOVAŤ, KOMBINOVAŤ, ZLOŽIŤ, SKOMPONOVAŤ, NAVRHNÚŤ	PRISPÔSOBIŤ, ZMENIŤ, ZREORGANIZOVAŤ, ADAPTOVAŤ, ZREVIDOVAŤ	ZHOTOVIŤ, SKONŠTRUOVAŤ, OPRAVIŤ, ZMERAŤ, VYROBIŤ , ZOSTAVIŤ, UPEVNIŤ	ZHOTOVIŤ, SKONŠTRUOVAŤ, OPRAVIŤ, ZMERAŤ, VYROBIŤ , ZOSTAVIŤ, UPEVNIŤ	ZHOTOVIŤ, SKONŠTRUOVAŤ, OPRAVIŤ, ZMERAŤ, VYROB IŤ, ZOSTAVIŤ, UPEVNIŤ	UKÁZAŤ, ZAČAŤ, REAGOVAŤ, POZNAŤ, YYSVETLIŤ, PREJAVIŤ

Revidovaná Bloomová taxonómia, ktorú upravili Andersonová a Krathwohl: KOGNITÍVNA TAXONÓMIA VZDELÁVACÍCH CIEĽOV

N
0
N

>						
Uroven		PRIKLADY	OTAZKY	ČINNOSTNÉ SLOVESÁ METÓDY	METÓDY	PRODUKTY
ZAPAMÄTANIE	ZNOVUSPOZNANIF	spoznať na obrázľa.				PROCESU
		rozprávkovú postavu	povedz vymenui – kto –	pomenovat', formulovat',	slovné,	zápis, náčrt,
	VYBAVENIE Z PAMÄTE	povedať hlavné mesto SR	kedy – kde –ako čo si pamätáš	priradit', reprodukovat',	dialogické, dialogické, demonětratívno	výstrižok, konštruktívna
	. 7		definuj spomeň si	napisat', spoznat', opakovat', doplnit', pridat', vybrat',	pozorovanie, exkurzia	činnosť
POROZUMENIE	INTERPRETOVANIE	povedať vlastnými slovami obsah vypočutej rozprávkv	povedz vlastnými slovami	dokázať, zdôvodniť, uviesť príklad, interpretovať, vedieť	situačné, opis,	Zápis, zoznam, mapa mysle
	UVÁDZANIE PRÍKLADOV	uviesť príklad využitia vody	porovnaj	vysveuit, porovnat, dopinit, inak formulovať INAK	demonstratívne, dialogické	
. 2	ZHRNUTIE	stručne porozprávať, s čím sa hralo dieťa v konkrétny deň	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	VYJADRIŤ VLASTNÝMI SLOVAMI, VYJADRIŤ INOU FORMOU, ROZLÍŠIŤ,		¥ .
	USUDZOVANIE	povedať, čo patrí medzi ovocie		SKONTROLOVAŤ, ROZŠÍRIŤ, NAKRESLIŤ, NAČRTNÚŤ, VYPLNIŤ, OPRAVIŤ, INAK POVEDAŤ TIVIESŤ PRÍKJ AD		Ę
	POROVNÁVANIE	porovnať počasie na jar a v zime	,			
	VYSVETĽOVANIE	vysvetliť, prečo nemôže vlak jazdiť po ceste				
APLIKÁCIA	REALIZÁCIA	roztriediť geometrické útvary podľa farby a veľkosti	demonštruj uveď na príklade	nakreslit', aplikovat', plánovat', usporiadat', diskutovat',	kreslenie, práca s knihou alebo inou	Ilustrácia, mapa, model, kniha
	UPLATNENIE	uplatniť pri hre na domácnosť poznatky o potravinách	– ako a kde to môžeš využiť	demonštrovať, rozhodnúť	ilteraturou, demonštračné, ditor, konceptuálne	

36.	PRODUKOVANIE	PLANOVANIE	GENEROVANIE			KRITIKA		HODNOTENIE KONTRO			PRISUDZOVANIE		ORGANI		
		NE	ANIE				5				OVANIE		ORGANIZOVANIE		
	nakresliť dom svojich snov	navrhnúť postup riešenia úlohy	navrhnúť možné riešenia problému		a iné nesprávne	rozhodnúť, prečo je	vyklíči aj vtedy, ak sa nepolieva	V.1 V.	report postavy	rozprávky určiť kladné	na základe vypočutej	proti	na základe opisu	pokryté perím a ktoré srsťou	arcit, viole tylerata su
				toho, ako to cítiš	rozhodni	odstupňuj	vytvor normu ktoré sa ti páči posúď	vymenuj problémy	špecifikuj podmienky	uprav	aké sú kroky	ako by si začal	čo sú príčiny	odôvodní prečo prečo	ако
vytvoriť hvnotézn	vyjadriť, zhrnúť, vyvodiť	skladať, skonštruovať,	Vymysliet, sformulovat,	uviesť klady a zápory, diskutovať, zostaviť hierarchin	argumentovať, vyvodiť závery, oponovať, preveriť, vyhrať	porovnať, oceniť,	Posúdiť hodnotu, vysloviť mienku, kontrolovať,				rozusu, prirovnat, porovnat	rozhodnúť, špecifikovať,	nájsť princíp usporiadania,	urobiť rozbor analyzovať,	Porovnať.
diskusia	dialóg, rozhovor,	modelovanie, ditor,	hra, spev,		problémov	metóda riešenia	slovná induktívna				deduktívne	induktívne	napodobňovanie.	heuristické,	distoriold
kniha, konštrukt	scénku, názor, projekt, plagát,	pieseň, pantomímu, dramatizáciu,	Nápad na hru,		myšlienky, nápadu	e problému, dilemy,	Autoevalvácia, konkjlúzia,vyriešeni			Th.		ī.	mysle, pracovné listy	Porovnanie výsledkov, mapy	