

## **Taxonomies**

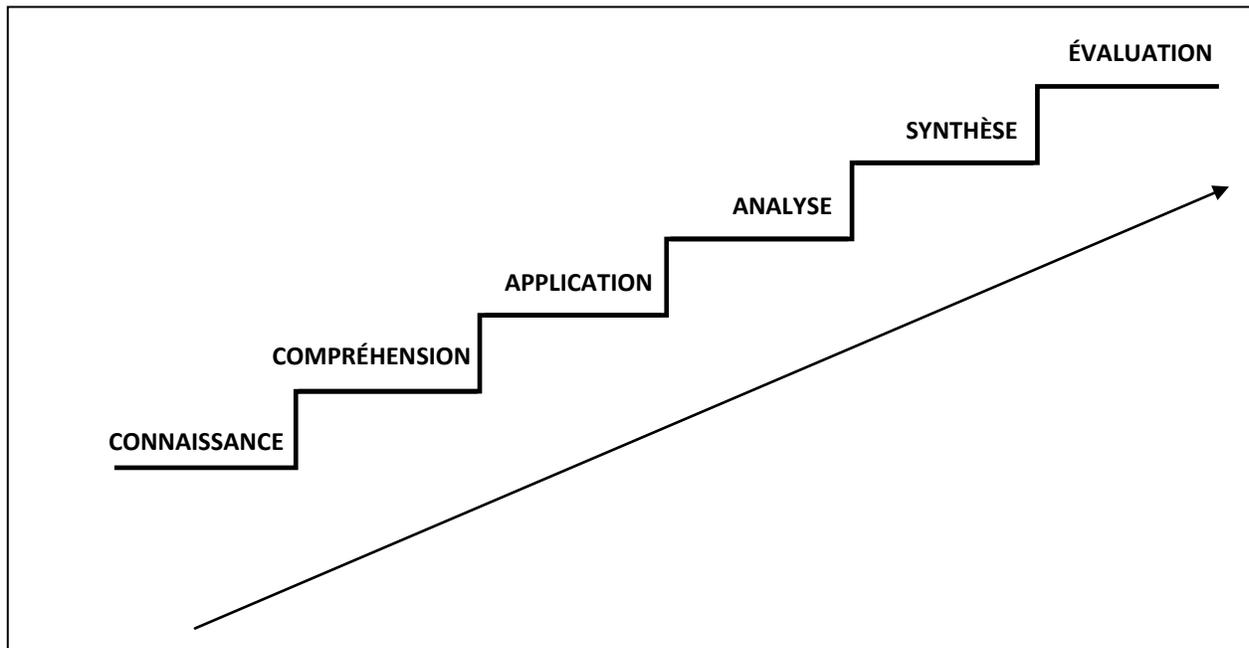
La taxonomie en éducation est une classification systématique et hiérarchisée d'objectifs d'apprentissage, définis avec précision et agencés selon un continuum de complexité croissante de développement. Vers 1956, après huit années de recherche, la première taxonomie des objectifs cognitifs, créée par B.S. Bloom, fit sa première apparition dans les milieux américains pour la rédaction de tests et d'examens. Ce document connut un succès prodigieux et se répandit rapidement à travers le monde. Le succès des taxonomies s'expliquait par un profond besoin que ressentaient les professeurs à systématiser, rationaliser et évaluer des actions trop longtemps laissées à la sensibilité, à l'intuition et au simple bon sens.

### **Domaine cognitif**

Le domaine cognitif est sans conteste le domaine taxonomique le plus utilisé par les concepteurs de programmes d'études et de formation, les docimologues et les auteurs de matériel didactique. Grâce aux catégories et sous-catégories qui le composent, il est possible de dépasser la simple acquisition des connaissances et la mémorisation pour atteindre des processus mentaux plus complexes comme la résolution de problèmes, la créativité, etc. Tel que présenté dans le tableau ci-après, la taxonomie de Bloom comprend six niveaux dans la hiérarchie des éléments de connaissances, soit :

1. La connaissance;
2. La compréhension;
3. l'application;
4. l'analyse;
5. la synthèse;
6. l'évaluation

*Tableau 1*  
*Taxonomie du domaine cognitif de B. S. BLOOM*



La taxonomie de Bloom est généralement présentée de façon abstraite. Pour aider les utilisateurs, concepteurs et auteurs à passer à un niveau plus concret, METFESSEL, N.S. et autres proposent un tableau (*Tableau 2*), dans lequel on trouve, en face de chaque catégorie, une liste de verbes et une liste d'objets qui précisent les objectifs opérationnels. Pour la planification de la rédaction des programmes de formation et du matériel didactique, ce tableau est d'une utilité remarquable surtout si l'auteur place devant chaque verbe l'expression : *être capable de ...*

### ***Niveaux de la taxonomie***

Il faut remarquer que le tableau exhaustif de la taxonomie de BLOOM, tel que présenté dans le tableau suivant, est réparti sur plusieurs pages.

**Tableau 2**  
**Taxonomie du domaine cognitif de B. S. BLOOM présenté par METFESSEL, N.S. et autres**

Niveau	Infinitif	Object direct	
<b>1.00 CONNAISSANCE</b>			
<i>1.10 Connaissance des données particulières</i>			
1.11	Connaissance de la terminologie	Définir, distinguer, acquérir, identifier, rappeler, reconnaître	Vocabulaire, termes, terminologie, significations, définition, référent, éléments
1.12	Connaissance des faits particuliers	Rappeler, reconnaître, acquérir, identifier	Faits, informations factuelles, (sources, noms, dates, événements, personnes, endroits, périodes temporelles), propriétés, exemples, phénomènes
<i>1.20 Connaissance des moyens permettant l'utilisation des données particulières</i>			
1.21	Connaissance des conventions	Rappeler, identifier, reconnaître, acquérir	Forme(s), conventions, usages, utilisations, règles, manières, moyens, symboles, représentations, style(s), format(s).
1.22	Connaissance des tendances et des séquences	Rappeler, reconnaître, acquérir, identifier	Action(s), processus, mouvement(s), continuité, développement(s), tendance, séquence(s), causes, relation(s), forces, influence
1.23	Connaissances des classifications et des catégories	Rappeler, reconnaître, acquérir, identifier,	Aire(s), type(s), caractéristique(s), classe(s), ensemble(s), division(s), arrangement(s), classification(s), catégorie(s)
1.24	Connaissance des critères	Rappeler, reconnaître, acquérir, identifier	Critères, bases, éléments
1.25	Connaissance des méthodes	Rappeler, reconnaître, acquérir, identifier	Méthodes, techniques, approches, utilisations, procédés, traitements
<i>1.30 Connaissance des représentations abstraites</i>			
1.31	Connaissances des principes et des lois	Rappeler, reconnaître, acquérir, identifier	Principe(s), loi(s), proposition(s), parties essentielles, généralisations, éléments principaux, implications)
1.32	Connaissance des théories	Rappeler, reconnaître, acquérir, identifier	Théories, bases, interrelations, structure(s), organisation(s), formulation(s)
<b>2.00 COMPRÉHENSION</b>			
2.10	Transposition	Traduire, transformer, dire avec ses mots, illustrer, préparer, lire, représenter, changer, réécrire, redéfinir	Signification(s), exemple(s), définitions, abstractions, représentations, mots, phrases
2.20	Interprétation	Interpréter, réorganiser, réarranger, différencier, distinguer, faire, établir, expliquer, démontrer	Pertinence, relations, faits essentiels, aspects, vue(s), nouvelle(s), qualifications, conclusions, méthodes, théories, abstractions
2.30	Extrapolation	Estimer, inférer, conclure, prédire, différencier, déterminer, étendre, interpoler, extrapoler, compléter, établir	Conséquences, implications, conclusions, facteurs, ramifications, significations, corollaires, effets, probabilités
<b>3.00 APPLICATION</b>			
		Appliquer, généraliser, relier, choisir, développer, organiser, utiliser, employer, transférer, restructurer, classer	Principes, lois, conclusions, effets, méthodes, théories, abstractions, situations, généralisations, processus, phénomènes, procédures

Niveau		Infinitif	Object direct
<b>4.00 ANALYSE</b>			
4.10	Recherche des éléments	Distinguer, détecter, identifier, classer, discriminer, reconnaître, catégoriser, déduire	Éléments, hypothèse conclusions, assomptions, énoncés (de fait), énoncés (d'intention), arguments, particularité(s),
4.20	Recherche des relations	Analyser, contraster, comparer, distinguer, déduire	Relations, interrelations, pertinence, thèmes, évidence, erreurs, parties, arguments, cause-effet(s), consistance, idées, assomptions
4.30	Recherche des principes d'organisation	Analyser, distinguer, détecter, déduire	Forme(s), pattern(s), but(s), point(s) de vue, techniques, biais, structure(s), thème(s), arrangement(s), organisation(s)
<b>5.00 SYNTHÈSE</b>			
5.10	Production d'une œuvre personnelle	Écrire, raconter, relater, produire, constituer, transmettre, créer, modifier, documenter	Structurer, pattern(s), produit(s), performance(s), projet(s), travail, travaux, communication(s), effort(s), faits spécifiques, composition(s)
5.20	Élaboration d'un plan d'action	Proposer, planifier, produire, projeter, modifier, spécifier	Plan(s), objectifs, moyens spécification(s), manières, faits schématiques, opération(s), solution(s)
5.30	Dérivation d'un ensemble de relations abstraites	Produire, dériver, développer, combiner, organiser, synthétiser, classer, déduire, formuler, modifier	Phénomènes, taxonomies, concept(s), schème(s), théories, relations, abstractions, généralisations, hypothèse(s), perceptions, manières, découvertes
<b>6.00 ÉVALUATION</b>			
6.10	Critique interne	Juger, argumenter, valider, évaluer, décider	Exactitude(s), pertinence, erreurs, véracité, défauts, sophismes, précision, degré de justesse
6.20	Critique externe	Juger, argumenter, considérer, comparer, contraster, standardiser, évaluer	Fins, moyens, efficacité, économie(s), utilité, alternatives, plans d'action, standards, théories, généralisations

***Particularités du tableau de METFESSEL, N. S. et autres***

Le tableau présenté ci-dessus est, pour l'auteur, un outil très intéressant mais les verbes sont loin d'être dépourvus d'ambiguïté comme par exemple le verbe : identifier. En effet, ce verbe peut être employé pour identifier un objet, c'est-à-dire au niveau 1.00 de la connaissance qui consiste à simplement le distinguer d'un autre objet. Le même verbe peut être employé au niveau 4.00 de l'analyse qui consiste à identifier, par exemple, un problème après avoir fait une recherche.

Donc, pour être capable d'identifier le problème, il faudra l'analyser en établissant des hypothèses, des évidences, des interrelations, etc.

### Domaine affectif *KRATHWOHL*

Dans le domaine cognitif, il existe de nombreuses taxonomies dont celles de : BLOOM, BLOCK, SULLIVAN, GERLACH, GAGNÉ-MERRILL, GUILFORD, etc.

Par contre, jusqu'à présent, une seule taxonomie s'est vraiment imposée dans le domaine affectif : la taxonomie de KRATHWOHL, dont le Tableau 3 synthétise le cadre théorique.

**Tableau 3 Synthèse du domaine affectif de KRATHWOHL**

10 Réception			2.0 Réponse			3.0 Valorisation			4.0 Organisation		5.0 Caractérisation par un système de valeurs	
1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2
Conscience	Volonté de recevoir	Attention dirigée ou préférentielle	Assentiment	Volonté de répondre	Satisfaction à répondre	Acceptation d'une valeur	Préférence pour une valeur	Engagement	Conceptualisation d'une valeur	Organisation d'un système de valeurs	Disposition généralisée	Caractérisation
			INTÉRÊT									
			← APPRÉCIATION →									
			← ATTITUDE →									
			← VALEUR →									
									← ADAPTATION →			

**Tableau 4 Taxonomie du domaine affectif de KRATHWOHL**

<i>Classification dans la taxonomie</i>	<i>Exemple d'infinitifs</i>	<i>Exemple d'objets directs</i>
<b>1.00 RÉCEPTION</b>		
1.10 Conscience	Différencier, séparer, isoler, partager	Vues, sons, événements, intentions, arrangements
1.20 Volonté de recevoir	Accumuler, choisir, combiner, accepter	Modèles, exemples, configurations, tailles, mètres, cadences
1.30 Attention dirigée ou préférentielle	Choisir, répondre corporellement, écouter, contrôler	Alternatives, réponses, rythmes, nuances
<b>2.00 RÉPONSE</b>		
2.10 Assentiment	Se conformer, suivre, confier, approuver	Directions, instructions, lois, lignes de conduite, démonstrations
2.20 Volonté de répondre	Offrir spontanément, discuter, jouer, pratiquer	Instruments, jeux, charades, parodies, oeuvres dramatiques
2.30 Satisfaction à répondre	Applaudir, acclamer, passer ses loisirs à, augmenter	Discours, pièces, présentations, ouvrages littéraires
<b>3.00 VALORISATION</b>		
3.10 Acceptation d'une valeur	Améliorer sa compétence en, augmenter des quantités de, renoncer, spécifier	Membre(s) d'un groupe, productions artistiques, productions musicales, amitiés personnelles
3.20 Préférence pour une valeur	Assister, subventionner, aider, encourager	Artistes, projets, point de vue arguments
3.30 Engagement	Nier, protester, débattre, argumenter	Déceptions, inconséquences, abdications, irrationalités
<b>4.00 ORGANISATION</b>		
4.10 Conception d'une valeur	Discuter, théoriser sur, abstraire, comparer,	Paramètres, codes, standards, buts
4.20 Organisation d'un système de valeurs	Harmoniser, organiser, définir, formuler	Systèmes, approches, critères, limites
<b>5.00 CARACTÉRISATION PAR UNE VALEUR OU UN SYSTÈME DE VALEURS</b>		
5.10 Disposition généralisée	Réviser, changer, compléter, réclamer	Plans, comportements, méthodes, efforts
5.20 Caractérisation	Être bien évalué par ses pairs pour, Être bien évalué par ses supérieurs pour, être bien évalué par ses subordonnés pour, et éviter, diriger, résoudre, résister	Extravagant(s), excès, conflits, énormité(s)

## Domaine psychomoteur Taxonomie de Simpson

La taxonomie de Simpson prend pour principe hiérarchique la difficulté relative ou le degré de perfection d'un savoir-faire, indispensable pour exécuter une activité motrice.

Cette taxonomie comporte sept niveaux qui sont, notamment :

- 1.0) La perception;
- 2.0) La disposition;
- 3.0) La réponse guidée;
- 4.0) Le mécanisme;
- 5.0) La réponse manifeste complexe;
- 6.0) L'adaptation;
- 7.0) La création.

**Tableau 5 Synthèse de la taxonomie de Simpson**

1.0 Perception	1.10 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimulation sensorielle</li> <li>• Prise de conscience des objets par modes : auditif, visuel, tactile, gustatif, olfactif, kinesthésique</li> </ul>	1.20 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélection d'indices</li> <li>• Écouter le bruit d'une machine. Goûter une recette. Observer la présentation d'un texte</li> </ul>	1.30 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduction</li> <li>• Capacité de traduire l'impression musicale par la danse. Capacité de suivre une recette</li> </ul>
2.0 Disposition	2.10 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposition mentale</li> <li>• Connaissances préalables à l'accomplissement d'un acte moteur</li> </ul>	2.20 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposition physique</li> <li>• Prendre la position nécessaire pour lancer une boule de bowling</li> </ul>	2.30 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposition émotionnelle</li> <li>• Être bien disposé à réaliser un travail de couture au mieux de ses capacités</li> </ul>
3.0 Réponse guidée	3.10 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imitation</li> <li>• Réponse directe à la perception d'une autre personne effectuant cet acte</li> </ul>	3.20 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Essais et erreurs</li> <li>• Découvrir la méthode la plus efficace pour repasser un chemisier en essayant différentes façons de procéder</li> </ul>	
4.0 Mécanisme	4.10 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisition d'un certain degré de maîtrise</li> <li>• Habitude dans la réponse</li> <li>• Développement d'une certaine confiance</li> </ul>		
5.0 Réponse manifeste complexe	5.10 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Résolution d'incertitudes</li> <li>• Haut degré de savoir-faire, l'acte est réalisé avec facilité et efficacité</li> </ul>	5.20 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance automatique</li> <li>• Savoir jouer du violon avec une certaine virtuosité</li> </ul>	
6.0 Adaptation	6.10 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modification volontaire</li> </ul>		
7.0 Création	7.10 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de nouveaux mouvements</li> </ul>		

## Taxonomie de Harrow

Concernant la taxonomie de Harrow, il est intéressant de préciser qu'il ne construit pas son édifice selon un critère général (par exemple : coordination) mais recherche un ordre critique : l'acquisition des niveaux inférieurs est absolument nécessaire pour atteindre le niveau immédiatement supérieur de la hiérarchie des mouvements. Tel que présenté dans le Tableau 6, les six niveaux taxonomiques retenus par Harrow s'articulent hiérarchiquement.

**Tableau 6 Synthèse de la taxonomie de Harrow**

1.0 Mouvements réflexes	1.10 Réflexes segmentaires : flexion, myotatique, extension, extension croisée.	1.20 Réflexes intersegmentaires : coopératif, antagoniste, successif, figure réflexe	1.30 Réflexes suprasegmentaires : rigidité des extenseurs, réactions plastiques, réflexes posturaux		
2.0 Mouvements fondamentaux de base	2.10 Mouvements locomoteurs	2.20 Mouvements de travail industriel (porter des lunettes, lutter, jeter, etc.)	2.30 Mouvements de manipulation : Préhension, dextérité		
3.0 Aptitudes perceptives	3.10 Discrimination kinesthésique : bilatéralité, latéralité, dominance gauche-droite, équilibre	3.20 Discrimination visuelle : acuité visuelle, pouvoir suivre des yeux, mémoire visuelle, différenciation figure-fond, persistance perceptive	3.30 Discrimination auditive : acuité auditive, orientation auditive, mémoire auditive	3.40 Discrimination tactile	3.50 Aptitudes coordonnées : coordination oculo-manuelle, coordination yeux-pieds
4.0 Qualités physiques	4.10 Endurance	4.20 Force	4.30 Souplesse	4.40 Agilité : Changement de direction, arrêts et départs, temps de réaction, dextérité	
5.0 Mouvements de dextérité	5.10 Habilité adaptative simple : débutant, intermédiaire, avancé, très avancé	5.20 Habilité adaptative composée : débutant, intermédiaire, avancé, très avancé	5.30 Habilité adaptative complexe : débutant, intermédiaire, avancé, très avancé		
6.0 Communication non verbale	6.10 Mouvement expressif : Posture et démarche, gestes, expression faciale	6.20 Mouvement interprétatif			

**Tableau 7**  
**Synthèse des domaines de la taxonomie**

<i>Domaine cognitif</i>	<i>Domaine affectif</i>	<i>Domaine psychomoteur</i>	
<i>BLOOM</i>	<i>KRATHWOHL</i>	<i>SIMPSON</i>	<i>HARROW</i>
1.0 Connaissance	1.0 Réception	1.0 Perception	1.0 Mouvements réflexes
2.0 Compréhension	2.0 Réponse	2.0 Disposition	2.0 Mouvements fondamentaux de base
3.0 Application	3.0 Valorisation	3.0 Réponse guidée	3.0 Aptitudes perceptives
4.0 Analyse	4.0 Organisation	4.0 Mécanisme	4.0 Qualités physiques
5.0 Synthèse	5.0 Caractéristiques	5.0 Réponse manifeste complexe	5.0 Mouvements de dextérité
6.0 Évaluation		6.0 Adaptation	6.0 Communication non verbale
		7.0 Création	

## Niveaux du savoir

					Juger (à l'aide de critères)
				Différencier Identifier Trouver Analyser Reconnaître Explorer Comparer	Composer Planifier Proposer Désigner Formuler
		Traduire Interpréter Appliquer Expliquer Utiliser Employer Développer Résoudre des problèmes	<b>ANALYSER</b>	<b>SYNTHÉTISER</b>	<b>ÉVALUER</b>
		<b>APPLIQUER</b>	(être capable de décomposer un tout en ses parties et d'étudier les rapports que ces parties ont entre elles)	(être capable de fusionner les parties ou les éléments d'un tout. C'est le niveau qui fait appel à la créativité)	(être capable de juger de la valeur d'une idée, d'une méthode, d'une technique, etc. à l'aide de critères appropriés).
Écrire À l'aide = Au moyen de Avec = Personne À partir de = Références, consignes, plans Répéter Mémoriser Définir Connaître Énumérer Rappeler	Discuter Reformuler Traduire Décrire Reconnaître	(être capable d'utiliser des idées, des principes, des théories dans des situations particulières et concrètes)	(être capable de saisir le sens littéral d'une communication, d'exprimer avec ses propres mots ce qu'on sait)	(être capable de fusionner les parties ou les éléments d'un tout. C'est le niveau qui fait appel à la créativité)	(être capable de juger de la valeur d'une idée, d'une méthode, d'une technique, etc. à l'aide de critères appropriés).
<b>CONNAÎTRE</b>	<b>COMPRENDRE</b>	<b>APPLIQUER</b>	<b>ANALYSER</b>	<b>SYNTHÉTISER</b>	<b>ÉVALUER</b>
(être capable de se remémorer, de souvenir de données ou de faits appropriés)	(être capable de saisir le sens littéral d'une communication, d'exprimer avec ses propres mots ce qu'on sait)	(être capable d'utiliser des idées, des principes, des théories dans des situations particulières et concrètes)	(être capable de décomposer un tout en ses parties et d'étudier les rapports que ces parties ont entre elles)	(être capable de fusionner les parties ou les éléments d'un tout. C'est le niveau qui fait appel à la créativité)	(être capable de juger de la valeur d'une idée, d'une méthode, d'une technique, etc. à l'aide de critères appropriés).
Requiert la connaissance	Requiert la compréhension	Requiert l'application	Requiert l'analyse	Requiert la synthèse	Requiert la synthèse
Requiert la connaissance	Requiert la compréhension	Requiert l'application	Requiert l'analyse	Requiert la synthèse	Requiert la synthèse
Requiert la connaissance	Requiert la compréhension	Requiert l'application	Requiert l'analyse	Requiert la synthèse	Requiert la synthèse
Requiert la connaissance	Requiert la compréhension	Requiert l'application	Requiert l'analyse	Requiert la synthèse	Requiert la synthèse
Requiert la connaissance	Requiert la compréhension	Requiert l'application	Requiert l'analyse	Requiert la synthèse	Requiert la synthèse

# Verbes d'action

Exemples de verbes associés aux **tâches** de l'emploi.

<b>Conseil</b>	Aviser Conseiller Expliquer	Guider Influencer Informer	Orienter Proposer Recommander	Résoudre Réviser Suggérer
<b>Planification et programmation</b>	Assembler Compiler Contrôler Décrire Déterminer	Élaborer Estimer Établir Formuler Fournir	Organiser Orienter Planifier Préparer Prévoir	Programmer Projeter Soumettre Tracer
<b>Recherche et analyse</b>	Analyser Approfondir Assembler Calculer Chercher	Compiler Enquêter Étudier Évaluer Examiner	Expérimenter Inspecteur Observer Poursuivre Recueillir	Relever Réviser Scruter S'enquérir Vérifier
<b>Supervision</b>	Accepter Accomplir Administrer Affecter Agir Approuver Assigner	Attribuer Contrôler Coordonner Déléguer Diriger Distribuer	Encadrer Évaluer Exécuter Maintenir Orienter Partager	Procéder Répartir Réviser Surveiller Superviser Vérifier
<b>Relations</b>	Accepter Approuver Assister Concerter Conseiller	Consulter Contacter Coordonner Démontrer Échanger	Employer Engager Expliquer Faciliter Fournir	Interpréter Négocier Soutenir Traiter Transmettre
<b>Communication et information</b>	Adresser Animer Annoncer Aviser Communiquer Concilier Conseiller Consulter Convaincre Diffuser	Dire Discuter Divulguer Échanger Écrire Émettre Expliquer Exposer Faire part Faire savoir	Former Formuler Indiquer Influencer Informer Instruire Interpréter Livrer Négocier Persuader	Publier Rapporter Recommander Rédiger Renseigner Signifier Suggérer Tenir au courant Transmettre Vulgariser
<b>Réalisation et implantation</b>	Accomplir Adopter Appliquer Approuver Classifier Concevoir Créer	Décider Déterminer Développer Effectuer Élaborer Établir Exécuter	Implanter Influencer Initier Instaurer Instituer Introduire Mettre à jour	Modifier Organiser Préciser Prescrire Réaliser Recommander Réglementer

Exemples de verbes associés à l'**action** décrite.

<b>Compléter</b>	Achever Ajouter Améliorer	Augmenter Conclure Enrichir	Finir Joindre Parfaire	Préciser Rajouter Terminer
<b>Déterminer</b>	Caractériser Conclure Décider Définir Délimiter	Diagnostiquer Distinguer Estimer Établir Évaluer	Fixer Identifier Indiquer Juger Marquer	Mesurer Préciser Qualifier Régler Spécifier
<b>Expédier</b>	Acheminer Adresser conduire	Dépêcher Déplacer Envoyer	Reléguer Transférer	Transmettre Transporter
<b>Faire</b>	Accomplir Acquitter Appliquer Assumer Bâtir Composer Concevoir Confectionner Se conformer à Constituer	Construire Créer Développer Disposer Dresser Effectuer Élaborer Employer Entreprendre Ériger	Établir Exécuter Exercer Fabriquer Façonner Former Implanter Instaurer Intervenir Opérer	Pratiquer Préparer Produire Réaliser Répartir Représenter Résoudre Traiter Utiliser
<b>Inscrire</b>	Afficher Consigner Copier Écrire	Enregistrer Indiquer Marquer Mentionner	Noter Recueillir Rédiger registrer	Relever Répertorier Transcrire
<b>Joindre</b>	Ajouter Annexer Assembler Attacher Combiner	Fusionner Grouper Inclure Incorporer Insérer	Lier Raccorder Ramasser Rassembler Relier	Regrouper Renouer Réunir Unifier
<b>Mettre</b>	Ajuster Appliquer Arranger Combiner	Déposer Disposer Employer Établir	Étendre Introduire Investir Placer	Poser Ranger Verser
<b>Permettre</b>	Accepter Accorder	Acquiescer Agréer	Approuver Autoriser	Consentir
<b>Préparer</b>	Adapter Améliorer Amorcer Apprêter Arranger Combiner	Concevoir Développer Disposer Dresser Ébaucher Élaborer	Esquisser Étudier Évaluer Façonner Introduire Mettre	Monter Organiser Planifier Prévoir Projeter Proposer
<b>Produire</b>	Composer Concevoir Confectionner Créer	Développer Donner Écrire Élaborer	Fabriquer Faire Former Fournir	Présenter Réaliser Soumettre
<b>Vérifier</b>	Analyser Comparer Confirmer Considérer Constater	Contrôler Estimer Évaluer Examiner Expérimenter	Expertiser Inspecter Justifier Repasser	Réviser Revoir S'assurer de/que Tester

## Autres verbes d'actions

<b>Manager</b>	Animer, conduire, confier, coordonner, déléguer, guider, négocier, orienter, piloter, présider.
<b>Décider</b>	Analyser, approuver, conclure, fixer, éliminer, juger, rentabiliser, résoudre.
<b>Produire</b>	Appliquer, effectuer, équiper, entretenir, maintenir, réaliser, valider.
<b>Vendre</b>	Acheter, analyser, approvisionner, cibler, élaborer, stocker, prospecter, tarifer, tester, visiter.
<b>Organiser</b>	Aménager, ordonner, planifier, préparer, programmer, structurer, veiller.
<b>Gérer</b>	Anticiper, amortir, budgéter, exploiter, intégrer, prévoir
<b>Administrer</b>	Inventorier, assister, classer, maintenir, recenser.
<b>Contrôler</b>	Apprécier, détecter, évaluer, prouver, réguler, surveiller, tester, vérifier.
<b>Développer</b>	Accroître, conquérir, déclencher, lancer, progresser, simuler.
<b>Chercher</b>	Adapter, améliorer, analyser, concevoir, imager, exprimer, renseigner, transmettre.
<b>Communiquer</b>	Discuter, convaincre, démontrer, guider, influencer, sélectionner.
<b>Former</b>	Aider, clarifier, entraîner, synthétiser, diagnostiquer.