

Gore navedena Bloomova taksonomija je primjenjiva i na odrasle učenike i na edukatore odraslih, ali na malo drugačije načine:

- Za odrasle učenike, taksonomija ocrtava ciljeve učenja koje bi trebali postići. Na primjer, u kognitivnom domenu, učenici bi trebali imati za cilj zapamtiti, razumjeti, primijeniti, analizirati, procijeniti i stvoriti znanje vezano za mentalno zdravlje i korištenje digitalnih alata. U afektivnom domenu, učenici treba da razviju stavove primanja, odgovaranja, vrednovanja, organizovanja i karakterizacije u odnosu na probleme mentalnog zdravlja i grupne aktivnosti. U domenu psihomotorike, učenici treba da razviju vještine imitacije, manipulacije, preciznosti, artikulacije i naturalizacije u odnosu na komunikaciju, korištenje digitalnih alata i razvoj resursa za učenje.

- Za edukatore odraslih, taksonomija pruža vodič za ono što bi trebali nastojati olakšati svojim učenicima. Nastavnici treba da osmisle svoje strategije podučavanja i aktivnosti učenja na način koji pomaže učenicima da postignu zacrtane ciljeve u kognitivnom, afektivnom i psihomotornom domenu. Osim toga, sami edukatori također treba da imaju za cilj postizanje ovih ciljeva, budući da su i oni učenici u procesu. Na primjer, edukatori bi također trebali imati za cilj pamćenje, razumijevanje, primjenu, analizu, evaluaciju i stvaranje znanja vezano za mentalno zdravlje i korištenje digitalnih alata. Oni također treba da razviju navedene stavove i vještine, jer će to povećati njihovu efikasnost kao edukatora.

Dakle, dok je Bloomova taksonomija primjenjiva i na odrasle učenike i na edukatore, koristi se na malo različite načine za svakog od njih.

Kognitivna domena (ciljevi zasnovani na znanju)

Nivo	Opis	Ishod učenja
Sjećanje	Prisjetite se činjenica o mentalnom zdravlju, njegovim uzrocima i tretmanima.	Zapamtite ključne činjenice i pojmove koji se odnose na mentalno zdravlje.
Razumijevanje	Objasnite brigu o sebi i strategije za dobrobit.	Sažmite i pokažite razumijevanje principa mentalnog zdravlja.
Primjena	Koristite digitalne alate za učenje i komunikaciju.	Primijenite digitalnu pismenost da se bavite online alatima i sobama za bijeg.
Analiziranje	Identificirajte i riješite probleme u stresnim situacijama.	Razbijte složene probleme i razvijte strategije za njihovo rješavanje.
Procjena	Procijenite ishode učenja i kvalitet iskustva.	Donosite utemeljene prosudbe kako biste poboljšali iskustvo učenja.
Kreiranje	Dizajnirajte resurse za učenike, posebno oko mentalnog zdravlja i soba za bijeg.	Kreirajte nove materijale ili pristupe zasnovane na razumijevanju.

Afektivna domena (ciljevi zasnovani na stavu)

Nivo	Opis	Ishod učenja
Primanje	Budite otvoreni za različita iskustva i perspektive.	Pokažite empatiju i poštovanje prema različitostima.
Odgovaranje	Učestvujte u grupnim aktivnostima i diskusijama.	Aktivno doprinosite u okviru svojih mogućnosti.
Vrednovanje	Pokažite empatiju prema onima koji se suočavaju s problemima mentalnog zdravlja.	Cijenite i poštujujte tuđa iskustva.
Organiziranje	Prilagodite se novim situacijama (npr. sobe za bijeg, kontekst mentalnog zdravlja).	Integrirajte znanje u sistem vrijednosti, dajući prioritet mentalnom blagostanju.
Karakteriziranje	Pokažite otpornost i prihvatanje.	Pokažite dosljednost u zagovaranju mentalnog zdravlja i podršci drugima.

Psihomotorička domena (ciljevi zasnovani na vještinama)

Nivo	Opis	Ishod učenja
Imitacija	Posmatrajte i modelirajte komunikacijske vještine.	Pokažite efikasno izražavanje i aktivno slušanje.
Manipulacija	Koristite digitalne alate za komunikaciju i tehnike dobrobiti.	Pokažite stručnost u praktičnim alatima i metodama poput vježbi svjesnosti i opuštanja.
Preciznost	Kreirajte prilagođene materijale za učenje.	Precizno razvijati i modificirati resurse za učenike.
Artikulacija	Olakšajte učenje, posebno u postavkama escape rooma.	Upravljajte sesijama učenja i artikulirajte povratne informacije i razmišljanja.
Naturalizacija	Procijenite napredak učenika i utjecaj sesije.	Integrirajte procjenu i evaluaciju glatko u proces učenja.