

La Tassonomia di Bloom presentata di seguito è applicabile sia ai discenti adulti che agli educatori per adulti, ma in modi leggermente diversi:

Per i discenti adulti, la tassonomia definisce gli obiettivi di apprendimento da raggiungere.

Nel dominio cognitivo, i discenti dovrebbero mirare a ricordare, comprendere, applicare, analizzare, valutare e creare conoscenze relative alla salute mentale e all'uso degli strumenti digitali.

Nel dominio affettivo, dovrebbero sviluppare atteggiamenti di ricezione, risposta, valorizzazione, organizzazione e caratterizzazione rispetto ai temi della salute mentale e alle attività di gruppo.

Nel dominio psicomotorio, dovrebbero acquisire abilità di imitazione, manipolazione, precisione, articolazione e naturalizzazione, applicandole alla comunicazione, all'uso degli strumenti digitali e allo sviluppo di risorse didattiche.

Per gli educatori di adulti, la tassonomia funge da guida su ciò che dovrebbero facilitare nei loro studenti.

Gli educatori dovrebbero progettare strategie di insegnamento e attività didattiche che aiutino i discenti a raggiungere gli obiettivi nei domini cognitivo, affettivo e psicomotorio.

Inoltre, anche gli educatori stessi dovrebbero mirare a raggiungere questi obiettivi, poiché anch'essi sono continuamente coinvolti in un processo di apprendimento. Ad esempio, dovrebbero ricordare, comprendere, applicare, analizzare, valutare e creare conoscenze sulla salute mentale e sull'uso degli strumenti digitali.

Dovrebbero inoltre sviluppare gli atteggiamenti e le competenze sopra citati, in quanto ciò migliorerà la loro efficacia come formatori.

Dominio Cognitivo (Obiettivi basati sulla conoscenza)		
	Descrizione	Risultato di apprendimento
Ricordare	Ricordare fatti sulla salute mentale, comprese le problematiche più comuni, le loro cause e i possibili trattamenti.	Memorizzare fatti e termini chiave relativi alla salute mentale.
Comprendere	Spiegare l'importanza della cura di sé e le strategie per mantenere la salute fisica e mentale.	Interpretare e riassumere i principi dell'autocura. Dimostrare e comprendere i diversi aspetti della salute mentale.
Applicare	Utilizzare strumenti e piattaforme digitali in modo efficace per l'apprendimento e la comunicazione.	Applicare le competenze di alfabetizzazione digitale per utilizzare risorse online o escape room virtuali, strumenti digitali e altri strumenti appropriati.
Analizzare	Identificare problemi e sviluppare soluzioni efficaci in situazioni stressanti o difficili.	Scomporre problemi complessi e sviluppare strategie per risolverli.
Valutare	Valutare i progressi dei discenti e l'efficacia dell'esperienza di apprendimento.	Esprimere giudizi sul valore delle idee o dei materiali per migliorare l'esperienza di apprendimento.

Creare	Sviluppare e adattare risorse per soddisfare le esigenze dei discenti, in particolare in relazione alla salute mentale e alle escape room.	Creare o progettare un nuovo prodotto finale a partire dalla propria comprensione.
Dominio Affettivo (Obiettivi basati sull'atteggiamento)		
	Descrizione	Risultato di apprendimento
Ricevere	Mostrare consapevolezza e disponibilità ad ascoltare le esperienze e i background diversi degli altri.	Mostrare sensibilità e rispetto per la diversità. Promuovere empatia e comprensione.
Rispondere	Partecipare attivamente alle attività di gruppo e alle discussioni relative alla salute mentale.	Partecipare attivamente e contribuire alle attività di gruppo secondo le proprie capacità.
Valutare	Esprimere comprensione ed empatia verso gli altri che affrontano problemi di salute mentale.	Mostrare apprezzamento e rispetto per le esperienze e i sentimenti degli altri. Riconoscere il valore intrinseco del benessere mentale.
Organizzare	Adattarsi a nuove condizioni o cambiamenti nell'ambiente, fondamentale per affrontare le escape room e i problemi di salute mentale.	Gestire i cambiamenti e adattarsi efficacemente a nuove situazioni. Gli studenti integreranno le loro conoscenze e credenze sulla salute mentale nei loro sistemi di valori personali, dando priorità all'importanza della salute mentale nelle loro vite e comunità.
		Mostrare coerenza nel mantenere un atteggiamento resiliente di fronte alle difficoltà. Incarnare atteggiamenti di accettazione, rispetto e difesa per le persone che necessitano di aiuto.
Caratterizzare	Dimostrare resilienza nel gestire lo stress e le difficoltà, e nel recuperare da situazioni difficili.	
Dominio Psicomotorio (Obiettivi basati sulle abilità)		
	Descrizione	Risultato di apprendimento
Imitazione	Osservare e replicare le competenze comunicative, inclusi l'espressione dei pensieri e dei sentimenti e l'ascolto attivo.	Dimostrare competenze comunicative efficaci.

Manipolazione	Utilizzare efficacemente gli strumenti e le piattaforme digitali per l'apprendimento e la comunicazione.	Mostrare competenza nell'utilizzo degli strumenti digitali per l'apprendimento. Competenze pratiche nell'autocura e nelle tecniche di gestione dello stress (mindfulness, esercizi di rilassamento e attività fisiche che promuovono il benessere mentale).
Precisione	Sviluppare e adattare risorse per soddisfare le esigenze degli studenti, in particolare per quanto riguarda la salute mentale e le escape room.	Mostrare precisione nello sviluppo e nell'adattamento delle risorse per l'apprendimento.
Articolazione	Guidare e gestire le esperienze di apprendimento per gli altri, in particolare in un contesto di escape room. Raccogliere feedback e discutere l'esperienza.	Dimostrare la capacità di facilitare efficacemente le esperienze di apprendimento. Raccogliere feedback e discutere l'esperienza. Articolare i propri sentimenti.
Naturalizzazione	Valutare i progressi degli studenti e valutare l'efficacia dell'esperienza di apprendimento.	Dimostrare la capacità di valutare e valutare efficacemente le esperienze di apprendimento.