

Lehrende entwerfen eine Aufgabe oder Aktivität, die auf höhere kognitive Fähigkeiten abzielt.

BLOOM'S

<http://schrockguide.net/bloominapps.html>



Lehrende entwerfen eine Aufgabe oder Aktivität, die eine wesentliche Auswirkung auf die Lernergebnisse hat.

SAMR

