Ausbildungslinien im Fach Informatik

Stand: Juli 2025

	Ausbildungslinie		Entwicklungsstufen der Ausbildungslinien im VD Gym	
	A: Unterricht an Bil- dungs- und Erzie- hungszielen ausrichten	zu Beginn des VD Gym	nach dem Eingangshalbjahr	am Ende der Ausbildung
lfd. Nr.		Die Referendarinnen und Referendare	Die Referendarinnen und Referendare	
1	Fundamentalen Ideen nutzen	kennen die Fundamentalen Ideen.	orientieren ihren Unterricht an den Fundamentalen Ideen.	nutzen die Fundamentalen Ideen in neuen Kontexten.
2	Lehrpläne und Bildungsstan- dards nutzen und umsetzen	kennen inhaltsbezogene und prozessbezogene Kompetenzen der Lehrpläne und Bildungsstandards.	berücksichtigen Vorgaben der Lehrpläne und Bildungsstan- dards für die Unterrichtspla- nung.	gestalten Unterrichtsstunden und Unterrichtsreihen durchgän- gig auf Basis der Vorgaben und reflektieren die erreichte Kom- petenzentwicklung kritisch.
3	Informatik im Kontext erfahrbar machen	kennen Anknüpfungspunkte aus der Lebenswelt der Schüle- rinnen und Schüler zur Motivation informatischer Inhalte.	greifen Zugänge aus der Le- benswelt der Schülerinnen und Schüler für informatische Inhalte auf.	setzen Lebensweltbezüge informatischer Inhalte situationsangemessen und lerngruppenadäquat ein.

4 Gesellschaftsrelevante Asp des Fachs berücksichtigen	9	greifen die genannten Aspekte in ihrem Unterricht auf und konzipieren Unterricht, der einen Beitrag zu gesellschaftsrelevanten Aspekten des Fachs leistet.	vernetzen Themen der Informatik vielfältig, fachübergreifend und angemessen mit den genannten gesellschaftsrelevanten Aspekten.
---	---	--	---

	B: Lernprozesse planen	zu Beginn des VD Gym	nach dem Eingangshalbjahr	am Ende der Ausbildung
lfd. Nr.		Die Referendarinnen und Referendare	Die Referendarinnen und Referendare	
1	Geeignete Zugänge zu Fachin- halten wählen	kennen verschiedene Zugänge zu Fachinhalten mit und ohne Rechnerunterstützung.	erproben die genannten Zugänge zur Vermittlung von Fachinhalten.	nutzen gezielt vielfältige Zugänge zur Vermittlung von Fachinhalten.
2	Lernaufgaben zur Erarbeitung konzipieren	kennen Beispiele für das typische analytische und synthetische Vorgehen.	nutzen das Analyse-Syn- these-Schema exemplarisch zur Erarbeitung neuer Inhalte.	setzen Lernaufgaben gezielt und regelmäßig nach dem Ana- lyse-Synthese-Schema zur schülerorientierten Erarbeitung ein.
3	Aufgaben für heterogene Lern- gruppen auswählen und konzi- pieren	wissen um fachspezifische Be- sonderheiten in Bezug auf Lern- stände und Lerngruppen aufgrund unterschiedlichen Vorwissens.	berücksichtigen bei der Pla- nung von Lernprozessen erste Maßnahmen der Differenzie- rung.	erstellen auf die Lerngruppe abgestimmte Aufgaben, die viel- fältige Differenzierungen ermög- lichen.
4	Verschiedene Darstellungsebe- nen nutzen	kennen unterschiedliche und angemessene Darstellungsfor- men (z.B. EIS-Prinzip, Rollen- spiele).	berücksichtigen unterschiedli- che Darstellungsformen bei der Konzeption von Unterricht.	nutzen bei der Unterrichts- konzeption unterschiedliche Dar- stellungsformen vielfältig, ab- wechslungsreich und der Lern- gruppe angemessen.

5	Erklärungsmodelle nutzen und entwickeln	kennen grundlegende Erklä- rungsmodelle (z.B .Variablenkonzept als Behäl- termodell).	nutzen grundlegende Erklä- rungsmodelle in ihrem Unter- richt.	entwickeln eigene Erklä- rungsmodelle und setzen diese vielfältig und reflektiert ein.
6	Unterrichtsreihen didaktisch konzipieren	planen Unterrichtsstunden mit Blick auf die Unterrichtsreihen und den Lehrplan.	planen erste kleinere Unterrichtsreihen für ihren Unterricht.	konzipieren ihre Unterrichts- reihen im Kontext eines komplet- ten Curriculums für den jeweili- gen Kurs.
7	Lernschwierigkeiten kennen und beachten	kennen typische Lernschwie- rigkeiten und Fehlvorstellungen.	erfahren Lernschwierigkeiten ihrer Lerngruppe, reflektieren diese und ergreifen erste Maßnahmen zu deren Überwindung.	antizipieren mögliche Lern- schwierigkeiten und vermeiden z.B. Fehlvorstellungen durch ge- eignete Beispiele.
8	Digitale Werkzeuge unterstützend einsetzen	kennen digitale Werkzeuge für den Informatikunterricht.	setzen digitale Werkzeuge im eigenen Unterricht ein.	nutzen digitale Werkzeuge routiniert, zielgerichtet und eva- luieren neue Werkzeuge auf ihre Eignung im Unterrichtseinsatz.

	C: Lernprozesse situativ gestalten und moderieren	zu Beginn des VD Gym	nach dem Eingangshalbjahr	am Ende der Ausbildung
lfd. Nr.		Die Referendarinnen und Referendare	Die Referendarinnen und Referendare	
1	Unterrichtserträge flexibel und angemessen sichern	kennen unterschiedliche Mög- lichkeiten der Sicherung von Un- terrichtserträgen, insbesondere aus den Praktika.	nutzen geeignete Medien für die Sicherung der Unterrichtserträge.	nutzen geeignete Medien ziel- gerichtet und flexibel zur Siche- rung von Unterrichtserträgen.
2	Digitale Medien in der situativen Unterrichtsgestaltung einsetzen	kennen unterschiedliche Mög- lichkeiten digitale Medien einzu- setzen.	erproben den Einsatz digitaler Medien zur Gestaltung von Lern- prozessen.	nutzen digitale Medien zielge- richtet zur Gestaltung von Lern- prozessen.
3	Lernplattformen unterstützend einsetzen	kennen Beispiele aktueller Lernplattformen und deren didak- tischen Konzepte.	setzen Lernplattformen im Unterricht unterstützend ein.	setzen Lernplattformen reflektiert und zielgerichtet im Unterricht ein.
4	Lernprozesse verbal steuern	beherrschen die Fachsprache der Informatik.	setzen die Fachsprache der Informatik sinnvoll ein und fordern sie auch bei ihren Lerngruppen adäquat ein, achten auf eine sachgerechte Verwendung und erkennen fehlerhafte Begriffsvorstellungen sowie Mängel in der Fachsprache.	analysieren fehlerhafte Be- griffsvorstellungen und Mängel in der Fachsprache und leiten ge- eignete Korrekturmaßnahmen ein.

	D: Lern- und Entwicklungsstände diagnostizieren und rückmelden	zu Beginn des VD Gym	nach dem Eingangshalbjahr	am Ende der Ausbildung
1	Aufgaben zur Diagnose einset- zen	kennen Anforderungen an Diagnoseaufgaben.	erproben den Einsatz von Diagnoseaufgaben für ihre Lerngruppe.	konzipieren unterschiedliche Aufgabentypen zur Lernstands- diagnose und setzen diese ziel- gerichtet ein.
2	Fehler zur Diagnose nutzen	kennen typische Fehlermuster (z.B. bei der Programmierung).	haben erste Erfahrungen mit Problemen, die Schülerinnen und Schüler mit typischen Feh- lermustern oder Fehlermeldun- gen (z.B. bei der Programmie- rung) haben.	unterstützen die Schülerinnen und Schüler, typische Fehler- muster zu vermeiden und Feh- lermeldungen selbständig zur Di- agnose zu nutzen.
3	Leistungen kriterienbezogen bewerten	kennen Kriterien zur Leistungs- messung.	konzipieren eigene kriterien- bezogene Leistungsbewertun- gen insbesondere bei projektarti- gem Unterricht.	bewerten Leistungen anhand transparenter Kriterien und nut- zen vielfältige Formen der Leis- tungsbewertung.
4	Computer bei der Leistungs- messung sinnvoll einsetzen	kennen die organisatorischen und rechtlichen Voraussetzungen zum Einsatz des Computers bei der Leistungsmessung.	setzen soweit möglich den Computer in der Leistungsmes- sung ein.	setzen soweit möglich den Computer angemessen zur Leis- tungsmessung ein.

	E: Sich selbst als Lehrkraft entwickeln und im System Schule agieren	zu Beginn VD Gym	nach dem Eingangshalbjahr	am Ende der Ausbildung
lfd. Nr.		Die Referendarinnen und Referendare	Die Referendarinne	en und Referendare
1	Mit aktuellen Themen und Ent- wicklungen in der Informatik auseinandersetzen	wissen um aktuelle Themen, Diskussionen und Entwicklungen in der Informatik.	greifen aktuelle Themen und Entwicklungen in ihrem Unter- richt auf.	passen ihren Unterricht an aktuelle Themen und Entwicklungen der Informatik an.
2	Informatikwettbewerbe in der eigenen Schule fördern	kennen Informatikwettbe- werbe.	haben einen Überblick über verschiedene Informatikwettbewerbe.	wählen Informatikwettbe- werbe für ihre Lerngruppen pas- send aus und integrieren die Teilnahme organisch in ihren Unterricht.