

**Die handlungsorientierte Komponente von ISO\ESPC  
- eine authentische Lernumgebung**

**Prof. Dr. Claus Möbus**

**Heinz-Jürgen Thole, Jörg Folckers, Hermann Göhler**

---

**10. Arbeitstreffen der GI-Fachgruppe 1.1.5/7.0.1**

**“Intelligente Lehr-/Lernsysteme“**

**debis Systemhaus Hamburg**

**1. - 2. 12. 2000**

## 10. Arbeitstreffen der GI-Fachgruppe 1.1.5/7.0.1

“Intelligente Lehr-/Lernsysteme“

debis Systemhaus Hamburg

1. - 2. 12. 2000

---

Ein **I**ntelligentes **S**elbstlern- und  
handlungs**O**rientiertes **E**ntscheidungsunterstützungssystem  
in der **S**tatistischen **P**rozeß**C**ontrolle



- Zielsetzung
- Umfeld
- Transferproblematik
- ISO\ESPC im Internet
- Das ISO\ESPC - System
  - hybrides CBT
  - Produktionsspiel
- Evaluation und Erfahrungsberichte



Das Ziel des Projektes ISO\ESPC ist die Entwicklung eines

**Intelligenten Selbstlern- und handlungsorientierten  
Entscheidungsunterstützungssystems  
in der statistischen Prozeßkontrolle,**

für  
**kleine und mittelständische Unternehmen (KMU)**

---

Zielgruppe:

- Praktiker, Umschüler
- unerfahren in Statistik

## Förderer des Projektes

- **BMA**
  - NU-ADAPT
  - ESF
- **BMBF**

## Transnationale Kooperation

Konsortium **ECO 2000+** :

England, Frankreich, Irland,  
Finnland, Deutschland

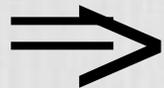
- **BBZ Fulda**  
A. Hilfenhaus,  
L. Handwerk,  
J. Kemmler
- **OFFIS Oldenburg**  
Prof. Dr. C. Möbus,  
J. Folckers,  
H. Göhler,  
T. Herlyn,  
M. Janßen,  
H.-J. Thole

## Standard-Lernsituation

- instruktionsorientiert
- Übungsdefizit
- keine Eigenmotivation für SPC
- aber: Einsicht in Notwendigkeiten und Regularien des Marktes

## ~~≠~~ Zielsituation

- Zeitdruck
- wechselnde und widersprüchliche Zielvorgaben
- Entscheidungen bei unvollständigen, unsicheren Informationen



**geringer Transfer von  
Faktenwissen in Handlungswissen**

- **Faktenwissen:**  
problemzentriert, situationsbezogen, "just in time"
- **Prozeduralisierung des Faktenwissens:**  
Handlungsorientierung
- **Handlungswissen → Handlungskompetenz:**  
realitätsnahe Einbettung in Produktionsprozesse
- **Nachschulungen ?**
- **"Trial and Error " im Betrieb ?**

<http://iso-esp.c.informatik.uni-oldenburg.de/>

Projekt  
**ISO \ ESPC**

Ein Intelligentes Selbstlern- und handlungsorientiertes  
Entscheidungsunterstützungssystem  
in der Statistischen Prozeßcontrolle

Diese Internet-Präsentation wird laufend aktualisiert!

- [Beschreibung des Projektes](#)
- [Wir über uns \(BBZ und OFFIS\)](#)
- [Förderer](#)
- [Transnationale Partner im Konsortium ECO 2000+](#)
- [Transnationale Aktivitäten](#)
- [Konsortialtreffen](#)
- [Publikationen](#)
- [Vorträge](#)
- [Termine](#)
- [Kontakt](#)

## Vorträge zu ISO\ESPC

- [ECO 2000+ Konsortialtreffen in Dublin vom 30.4. - 1.5.1998](#)
- [ECO 2000+ Konsortialtreffen in Montpellier vom 23.7. - 24.7.1998](#)
- [2. Workshop "Multimedia für Bildung und Wirtschaft" an der TU Ilmenau am 25.9.1998](#)
- [ECO 2000+ Konsortialtreffen in Iisalmi vom 25.3.](#)
- [Internationaler Fachkongreß in Berlin vom 21.4.](#)
- [ECO 2000+ Konsortialtreffen in Manchester vom](#)
- [3. Workshop "Multimedia für Bildung und Wirtschaft an der TU Ilmenau vom 23. - 24.9.1999](#)  
(PowerPoint-Präsentation als Zip-Datei)
- [Konferenz "Kreislaufwirtschaft für kleine und mi in Erfurt vom 25. - 27.11.1999](#)
- [Zukunftsworkshop "Lernen am Arbeitsplatz" in Fulda am 14.5.2000](#)

### Die Transferproblematik von der Schulung in

Das klassische CBT ist vorwiegend angebotsorie informierendes Lehr- Lernsystem präsentiert der Domäne bevor diese dann in Form von Lernkont abgefragt werden. Dieser Ansatz kann u.U. für de sein, wenn die Animation (d.h. multimediale Eler



---

Internationaler Fachkongreß

Kompetenz für Europa

Wandel durch Lernen - Lernen im Wandel

Berlin, 21. - 23. April 1999

---

ISO \ ESPC

besteht aus drei Komponenten, die

- browserfähig
- interaktiv

sind.

**Das  
hybride  
CBT**

Objektkoffer



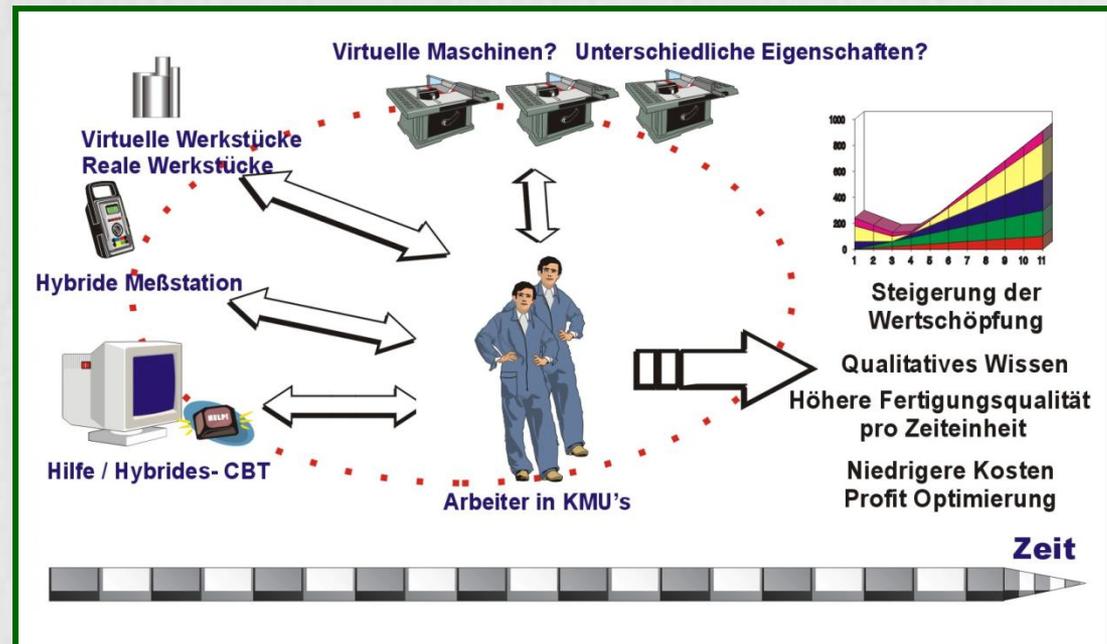
besteht aus drei Komponenten, die

- browserfähig
- interaktiv

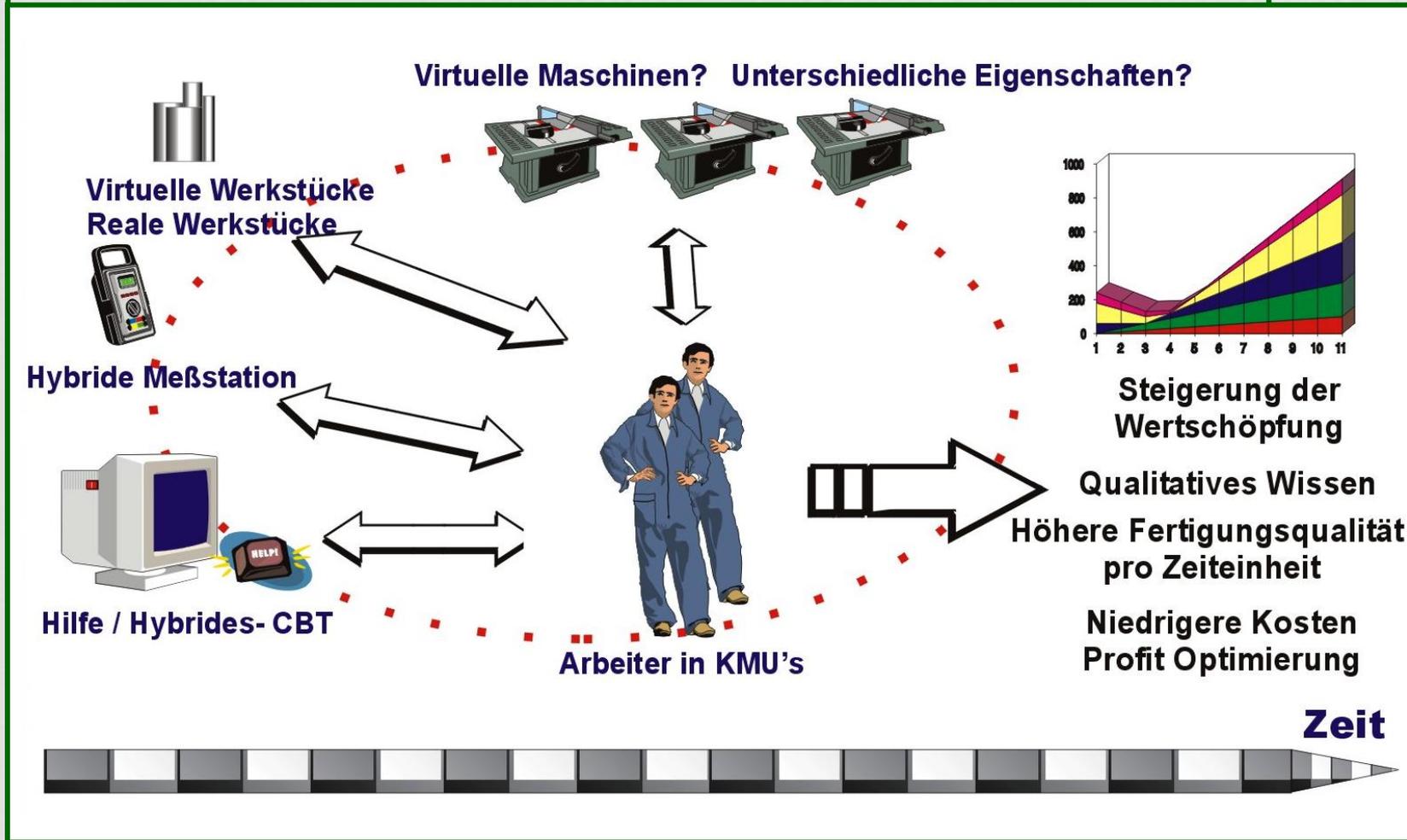
sind.

## Das Produktions-spiel

↑ verteilt  
↑ kooperativ  
↑ kompetitiv



## Das Produktionsspiel



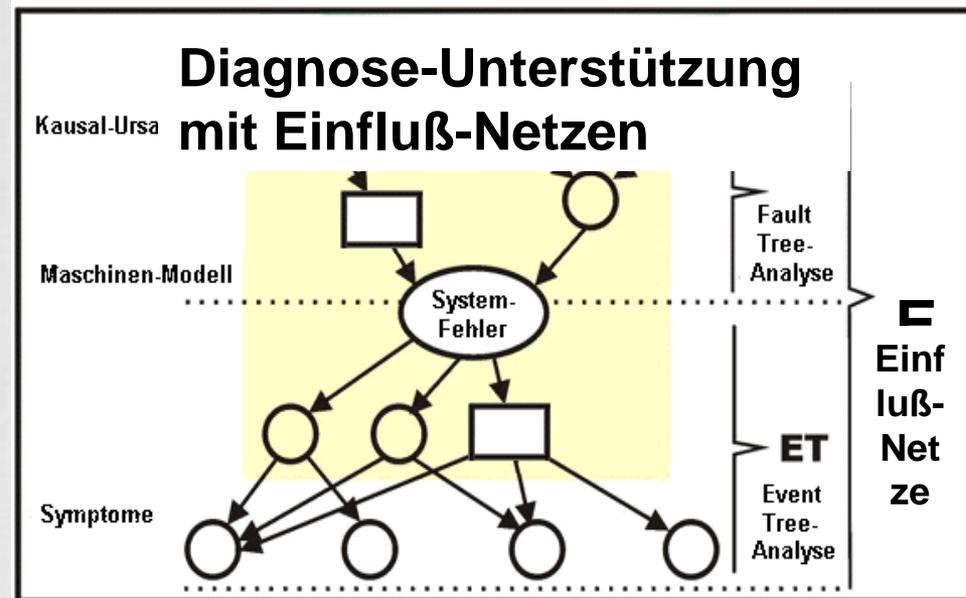
besteht aus drei Komponenten, die

- browserfähig
- interaktiv

sind.

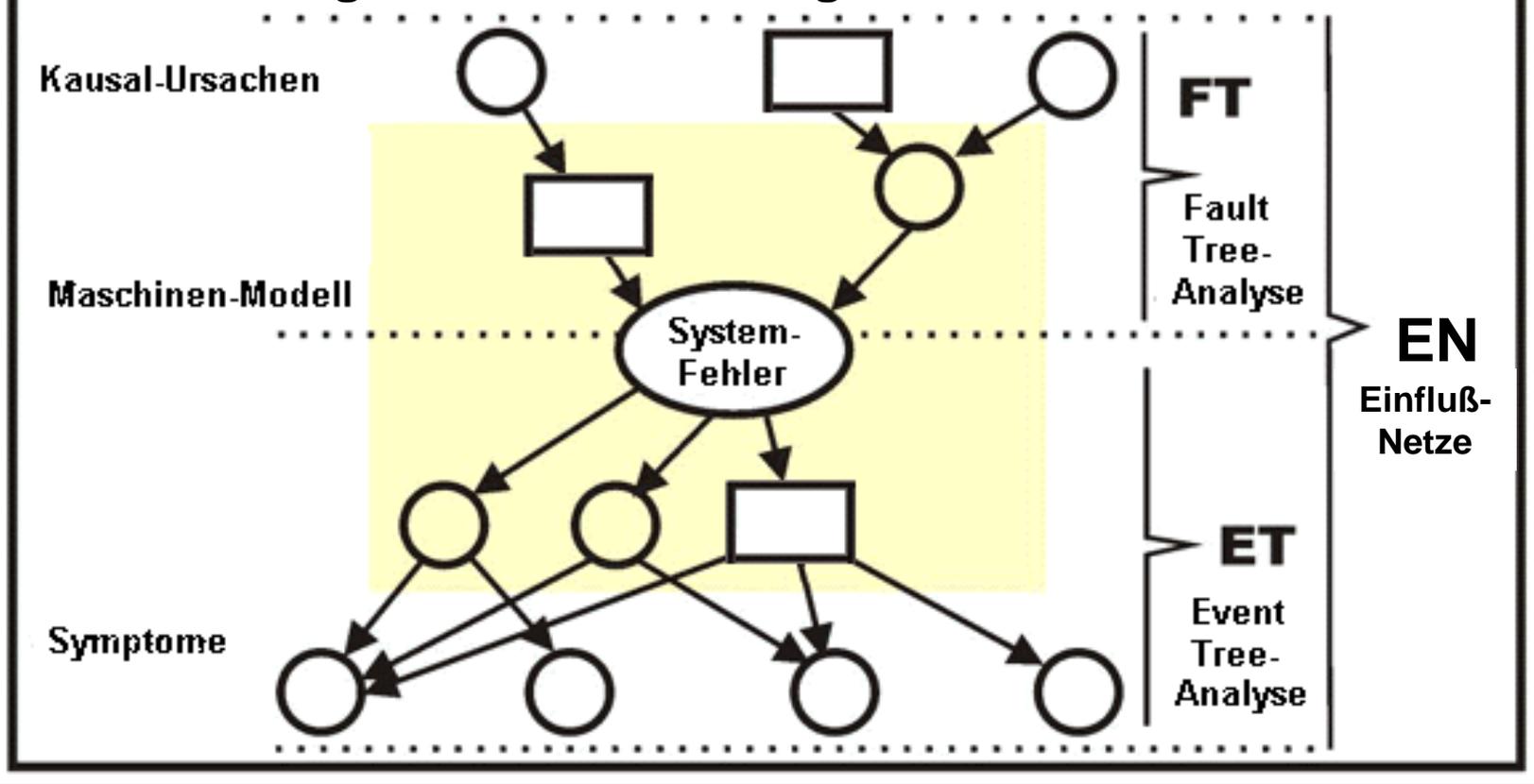
## Das Entscheidungsunterstützungssystem

↑  
wissensbasiert



## Das Entscheidungsunterstützungssystem

### Diagnose-Unterstützung mit Einfluß-Netzen



## Das Windrosen Design

Wissensgebiet: angewandte Statistik

