

Inhaltsverzeichnis

Teil I Interaktive Softwareanwendungen

1	Interaktive Grafiken – Ein einfaches und effektives Mittel zur Vermittlung komplexer Zusammenhänge	3
	Stefan Englert	
2	Interaktive Tools für die Lehre der Statistischen Bioinformatik	17
	Jochen Kruppa und Klaus Jung	
3	Das NV-Spiel	31
	Aline Naumann	
4	Illustrationen an die Anwendung anpassen – R-Code für Symbol-Diagramme	39
	Reinhard Vonthein	

Teil II Spielerisch Planen und Testen

5	Limonade und Schokolade – wie kann man Versuchsplanung versüßen?	51
	Theodor Framke	
6	Doppelgänger lehren uns das Grundprinzip des statistischen Testens	61
	Antonia Zapf, Cornelia Frömke und Albert Rosenberger	
7	Ein Münzwurfexperiment – zu Herleitung und Erläuterung der Verteilung der Teststatistik unter der Nullhypothese und des p-Werts	71
	Bernhard Haller	

Teil III Mit Bayes zur Diagnosesicherheit

8	Bayes'sches Denken – Schritt für Schritt – Mit Häufigkeiten und Baumdiagrammen Einsichten in komplexe Probleme ermöglichen	87
	Karin Binder und Jörg Marienhagen	

9 Farbe in die Biometrie-Lehre bringen – Buntes Übungsmaterial zu Gütekriterien diagnostischer Tests	101
Iris Burkholder und Jessica Brensing	
10 Diagnostik des Überraschungseis – Wie gut ist der Rütteltest?	111
Geraldine Rauch	
 Teil IV Kritisches Lesen von Publikationen	
11 Und nichts als die Wahrheit! ... ? – Biometrie im Alltag anwenden – Gesundheitsinformationen bewerten	121
Jessica Brensing und Iris Burkholder	
12 EBM-Corner – Einbindung von Evidence based Medicine (EbM)-Aspekten in den Regelunterricht Q1/Biometrie im Humanmedizinstudium	133
Rainer Muche, Friederike Rohlmann, Marianne Meule und Benjamin Mayer	