

Lineær regresjon

Quiz-spørsmål

1. Kva er ein matematisk modell?
 - a. Ein nyttar matematikk til å forklare samanhengar, og ofte lagar ein trekantar
 - b. Ein nyttar matematikk til å forklare samanhengar, og ofte lagar ein grafar
 - c. Ein nyttar matematikk til å forklare samanhengar, og ofte lagar ein sirkclar
2. Korleis lagar ein ein graf basert på målingar?
 - a. Ein set av punkt og brukar desse til å teikne eit koordinatsystem
 - b. Ein teiknar ein graf og bruker denne til å setja av punkt
 - c. Ein set av punkt og bruker desse til å teikne ein graf
3. Kva fortel stigningstalet?
 - a. Kor raskt koordinatsystemet stig
 - b. Kor bratt grafen er
 - c. Kvar på y-aksen grafen startar
4. Kva fortel konstantleddet?
 - a. Kor raskt koordinatsystemet stig
 - b. Kor bratt grafen er
 - c. Kvar på y-aksen grafen startar
5. Kva kan vi bruke programmet Geogebra til?
 - a. Lage ein modell som alltid passar perfekt til målingane våre
 - b. Lage ein modell som passar best mogleg med målingane våre
 - c. Lage ein modell som passar best mogleg med koordinatsystemet
6. Kva kallar vi det når vi lagar ein graf som passar best mogleg overens med punkta?
 - a. Retardasjon
 - b. Regresjon
 - c. Refleksjon
7. Kva kallar ein grafen når vi vel ei rett linje?
 - a. Polynom
 - b. Eksponentiell
 - c. Lineær
8. Kva kallar vi eit uttrykk som t.d. $y = 0,3 x + 15,4$?
 - a. Ein graf
 - b. Ein funksjon
 - c. Ein vinkel
9. Kva kallar vi det talet som står før x-en i eit uttrykk som $y = 0,3 x + 15,4$?
 - a. Konstantleddet
 - b. Stigningstalet
 - c. Regresjonsleddet

10. Kva fortel talet 15,4 i uttrykket $y = 0,3 x + 15,4$?
- Kor mange grader temperaturen stig kvart minutt
 - Kva for ein temperatur vatnet hadde ved 0 minutt
 - Kva for ein temperatur vatnet hadde ved 0,3 minutt

Diskusjonsspørsmål

- Kva kan vi bruke ein matematisk modell til?
- Kvifor treng vi å skriva på talverdiar og einingar på aksane?
- I filmen blei det teikna ei rett linje basert på målingar. Kan vi teikne linja så lang vi måtte ønske, og framleis ha rett modell?