

콘텐츠의 저작권은 '매스매지션'에게 있습니다. 무단 전재/복제를 금합니다.

문제를 만드는 절차는 다음과 같습니다.

- 1단계) 어떤 학생들에게 어떤 요소를 평가할 것인가
- 2단계) 무엇을 물어볼 것인가 (개념/공식)
- 3단계) 교과개념에 근거하여 최대한 단순하게 문제(상황)를 만든다.
- 4단계) 문제의 본질을 해치지 않고 수정을 하거나 포장을 한다.
 - 단서를 없앨 것인가? 단서의 형태를 바꿀 것인가? (수식 ↔ 그림)
 - 사용 공식(도구)을 추가할 것인가?
 - 단원 통합 문제를 만들 것인가?

집을 짓는 과정(또는 물건을 만드는 과정)과 흡사하지 않나요?

- 1) 누구를 위한 집인가?
- 2) 무엇을 설계할 것인가?
- 3) 철근 콘크리트(뼈대)를 세운다.
- 4) 시멘트를 바르고 벽돌을 세우고 인테리어 한다.

자, 이제 이 절차를 밟아서 직접 출제자가 되어 문제를 만드는 과정을 알려드리겠습니다.
예를 들어, 이차곡선의 타원 단원에서 문제를 출제한다고 가정해보죠.

1) 무엇을 평가하고 싶은가?

타원에 접하는 직선의 기울기가 주어질 때 학생들이 접선의 방정식을 잘 세우고 응용할 수 있는지를 평가하고 싶다.

2) 무엇을 묻고 싶은가?

교과서에 나온 관련 공식은 $y = mx \pm \sqrt{a^2b^2 + b^2}$ 이고, 이 공식을 잘 활용하는지 묻고 싶다.
아마 학생들도 교과 공부를 통해 이 공식을 알고 있겠지요. 평가원 출제방침에 교과과정의 내용에 근거하여 문제를 출제한다고 하였으므로 출제자라면 과감히 이 공식을 사용한 문제를 만들 수 있습니다.

- To be continued -

콘텐츠의 저작권은 '매스매지션'에게 있습니다. 무단 전재/복제를 금합니다.