

수록 유형

어법 18문항

어휘 17문항

어법

26년 9월 고1 20번

1 어법

다음 글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

Learning games need to be what we call ‘fun enough.’ Many new learning-game developers try ① to design an entertaining game. Unfortunately, that often makes learning harder rather than easier. Remember, you are not creating the next great commercial game to entertain your learners; you are creating a learning game in ② which success will be measured by the achievement of learning outcomes. Resist the temptation to create a ton of rules, pile on different game elements, and incorporate multiple dynamics to keep player interest ③ highly. Yes, the game should be engaging with a mild level of fun, but learning should be the goal. Focus on engagement rather than entertainment. The goals of the game play should be interactivity and engagement. Research shows that ④ what makes games instructional is the level of interactivity and engagement the learners have with the content. Given those parameters, making sure the learners are engaged and active ⑤ is far more important than making sure they are entertained.

* parameter: (한정) 요인

26년 9월 고1 21번

2 어법

다음 글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

We are wonderfully made, yet we don’t allow ① ourselves to participate in the wonder for which we were created. Instead of moving anywhere and everywhere, most of us spend our time moving nowhere. We occupy the same square footage of a chair for hours and hours every day. Many kids today are ② holding captive by ‘smart’ devices like phones and tablets. They are not going outside to play, they are not learning how to socialize and read physical cues from others. As a result they are not learning or building their movement repertoire, the very thing that will help them ③ learn, communicate, create, and become emotionally mature. They are not even learning how to run, how to skip, or how to climb. Instead, they are learning how to live with anxiety, depression, and even diseases they were never meant to have. The point is we are getting ④ further and further away from our design. We were made to move — and through movement, we are meant ⑤ to live extraordinary lives. Movement is life to us.

* captive: 사로잡힌

26년 9월 고1 22번

3 어법

다음 글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

Perhaps you have heard of the Law of Attraction, which ① states that ‘like attracts like’ and that by ② focusing on positive or negative thoughts, one can bring about positive or negative results. The common flaw in our understanding of this law is that we believe all we have to do is think about or visualize something to manifest it. It is true that we attract at the level of our own vibration and that our thoughts and words are ③ extremely magnetic. But the most powerful attractor is our belief system. You can create beautiful poster boards full of images of ④ what you want and affirm every day that you are available for an incredibly successful, passionate career or a loving relationship; but if you don’t truly believe you are enough, worthy, lovable, and deserving, then attracting a great career or relationship into your life may be more challenging. Consider what limiting beliefs you have that ⑤ contradicts your desires and upgrade them to beliefs that are in line with what you want to attract.

* manifest: 명백히 하다 ** affirm: 확인하다

26년 9월 고1 23번

4 어법

다음 글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

It's important for humans ①to have many kinds of minds, because variation is critical for the survival of a species. One of Charles Darwin's greatest insights ②were that variation is a prerequisite for natural selection to work. Think about it: If there's a huge change in the environment, like a catastrophic drop in the food supply or a big increase in temperature, a species without much variation might be completely wiped out. A species with great variation will more likely have some survivors after any catastrophe — the members ③who are well suited for the new environment. Darwin observed variation in the bodies of animals, and the same principle applies to human minds. If we all ④had the same kind of mind — if there were only one human nature — then when disaster struck, we might become extinct. Thankfully, our species has many kinds of minds, both within a single culture and across cultures, so we're less likely to be wiped out. This variation ⑤preserves the evolvability of our species.

* prerequisite: 선행 조건 ** catastrophe: 재앙

26년 9월 고1 24번

5 어법

다음 글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

Letting go of our need for control, being aware, ①is a lot about gathering the courage to face uncertainty. Human beings want to know. When we don't know, when things are uncertain, we often feel ②frightened and become inflexible. So we pretend that things are more predictable than they really are, even though we actually live with enormous uncertainty all the time. We cling to our plans and ideas about how things should be and turn out ever so desperately. And there's nothing wrong with ③have plans. I think it's a beautiful thing. But there's a difference between planning and thinking all your plans have to come to fruition. American president Eisenhower once said: 'Plans are worthless, but planning is everything.' Imagine if we all ④used pencil instead of ink to write in our calendars and planners. Both figuratively and literally. Imagine if we could bear in mind that what we write down, what we think is going to happen, might not be ⑤what actually happens. And if we could try our best to be all right with that.

* figuratively: 비유적으로

26년 9월 고1 26번

6 어법

다음 글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

Paul Farmer was an American medical anthropologist and physician. He was born in 1959 in Massachusetts and ①growing up with an early awareness of social inequality. During his time at Duke University, he lived in Paris for half a year and became fluent in French, ②which benefited him in his future work in Haiti. After ③graduating from Duke University, he began volunteer work at a hospital in Cange, Haiti. He later returned to the United States and earned both a master's degree and a PhD in medical anthropology at Harvard University. In 1987, he co-founded Partners In Health, an organization that ④works in countries like Haiti, Rwanda, and Peru to provide medical treatment and strengthen public health systems. Throughout his life, he wrote more than ten books and over a hundred academic papers. He received many major awards during his career, and after his death, he was also ⑤honored with the WHO Director-General's Global Health Leaders Award for his lifelong work to improve health for the poor.

* anthropologist: 인류학자

26년 9월 고1 30번

7 어법

다음 글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

Keep your paragraphs short. Writing is visual — it catches the eye before it has a chance to catch the brain. Short paragraphs put air around what you write and make it ①look inviting, whereas a long chunk of type can discourage a reader from even ②starting to read. Newspaper paragraphs should be only two or three sentences long; newspaper type is set in a narrow width, and the inches quickly add up. You may think such frequent paragraphing will damage the development of your point. Obviously The New Yorker is ③obsessed by this fear — a reader can go for miles without relief. Don't worry; the gains far outweigh the hazards. But don't go too far. A succession of tiny paragraphs ④are as annoying as a paragraph that's too long. I'm thinking of all those tiny paragraphs — verbless wonders — ⑤written by modern journalists trying to make their articles quick 'n' easy. Actually they make the reader's job harder by chopping up a natural train of thought.

* type: 활자 ** hazard: 위험성

정답 한눈에 보기

1 ③	2 ②	3 ⑤	4 ②	5 ③	6 ①	7 ④	8 ⑤	9 ④	10 ②
11 ①	12 ③	13 ①	14 ④	15 ②	16 ⑤	17 ③	18 ①	19 ③	20 ④
21 ①	22 ⑤	23 ②	24 ⑤	25 ④	26 ①	27 ④	28 ①	29 ④	30 ②
31 ③	32 ③	33 ⑤	34 ⑤	35 ②					

26년 9월 고1 20번

1 어법

정답 ③

정답 근거

③은 keep+목적어+목적격 보어 구조의 보어 자리다. 게임 참여자의 흥미(player interest)를 「높은」 상태로 유지한다는 뜻이므로 형용사 **high**가 맞다. highly는 「매우」라는 뜻의 부사라서 목적어의 상태를 나타내는 보어가 될 수 없다.

선지 분석

- ① **to부정사** — try+to부정사 「~하려고 애쓰다」 — 목적어
- ② **전치사+관계대명사** — 선행사 a learning game, in which 뒤 절 완전
- ③ **정답 (목적어·보어)**
- ④ **관계대명사** — 선행사를 품은 what — makes의 주어가 빠진 명사절
- ⑤ **긴 주어** — 동명사구 주어 making sure ~ active(단수) → is

전문 해석

학습 게임은 우리가 '충분히 재미있는' 것이라고 부르는 것이 될 필요가 있다. 많은 신입 학습 게임 개발자들은 재미있는 게임을 설계하려고 한다. 안타깝게도, 그것은 흔히 학습을 더 쉽게 만들 기보다 더 어렵게 만든다. 기억하라, 여러분은 학습자들을 즐겁게 해 줄 다음번의 훌륭한 상업용 게임을 만들고 있는 것이 아니라, 학습 성과의 달성으로 성공이 측정될 학습 게임을 만들고 있는 것이다. 플레이어의 관심을 높게 유지하려고 수많은 규칙을 만들고, 여러 가지 게임 요소를 쌓아 올리고, 다양한 역할을 포함시키고 싶은 유혹을 참아라. 물론, 게임은 약간의 재미를 갖추고 몰입하게 만들어야 하지만, 학습이 목표가 되어야 한다. 오락보다는 몰입에 초점을 맞추어라. 게임 플레이의 목표는 상호 작용과 몰입이 되어야 한다. 연구에 따르면 게임을 교육적으로 만드는 것은 학습자들이 학습 내용과 갖는 상호 작용과 몰입의 정도이다. 그러한 요인들을 고려하면, 학습자들이 몰입하고 활발하게 참여하도록 하는 것이 그들이 즐거움을 느끼도록 하는 것보다 훨씬 더 중요하다.

26년 9월 고1 21번

2 어법

정답 ②

정답 근거

②의 주어 Many kids today는 스마트 기기에 「사로잡혀 있는」 쪽 이고, 뒤에 행위자 by 'smart' devices가 이어진다. hold는 목적어 가 필요한 동사인데 뒤에 목적어가 없으므로 능동 진행형 are

holding은 쓸 수 없고, 진행형 수동태 be being p.p.의 **being held**가 맞다.

선지 분석

- ① **대명사·대동사** — 주어 we와 allow의 목적어가 같은 사람 → 재귀대명사
- ② **정답 (수동태)**
- ③ **목적어·보어** — help+O+동사원형(또는 to부정사) — 목적격 보어
- ④ **비교 구문** — 비교급 and 비교급 「점점 더 ~」
- ⑤ **to부정사** — be meant+to부정사 「~하도록 되어 있다」

전문 해석

우리는 훌륭하게 만들어졌지만, 우리가 창조된 목적인 그 경이로 움에 스스로 참여하도록 허락하지 않는다. 우리 대부분은 어디로든 그리고 모든 곳으로 움직이는 대신, 아무 곳으로도 움직이지 않으며 시간을 보낸다. 우리는 매일 몇 시간이고 의자의 같은 면적을 차지하고 있다. 오늘날 많은 아이들이 휴대 전화와 태블릿 같은 '스마트' 기기에 사로잡혀 있다. 그들은 밖에 나가 놀지 않고, 다른 사람들과 어울리는 법이나 다른 사람들의 몸짓 신호를 읽는 법을 배우지 않고 있다. 그 결과, 그들은 자신의 움직임 목록, 즉 그들이 배우고, 소통하고, 창조하고, 정서적으로 성숙해지도록 도와줄 바로 그것을 배우거나 쌓아 가지 못하고 있다. 그들은 심지어 달리는 법, 깡충깡충 뛰는 법, 또는 기어오르는 법조차 배우지 못하고 있다. 대신에, 그들은 불안, 우울, 그리고 심지어 결코 겪도록 되어 있지 않았던 질병을 앓고 사는 법을 배우고 있다. 요점은 우리가 우리의 설계에서 점점 더 멀어지고 있다는 것이다. 우리는 움직이도록 만들어졌으며, 움직임을 통해 비범한 삶을 살도록 되어 있다. 움직임은 우리에게 생명이다.

26년 9월 고1 22번

3 어법

정답 ⑤

정답 근거

⑤는 주격 관계대명사 that 뒤의 동사 자리다. 관계절 동사의 수는 선행사에 맞추는데, 선행사는 바로 앞의 you가 아니라 limiting beliefs(제한적인 믿음들, 복수)이다. you have는 beliefs를 꾸미는 말일 뿐이다. 그래서 contradicts가 아니라 복수형 **contradict**가 맞다.

선지 분석

- ① **주어·동사** — 계속적 용법 which의 선행사 the Law of Attraction(단수) → states
- ② **동명사** — 전치사 by의 목적어 → 동명사
- ③ **수식어 구분** — 형용사 magnetic을 꾸미는 부사

④ **관계대명사** — 선행사를 품은 what — want의 목적어가 빠진 명사절

⑤ **정답 (주어·동사)**

전문 해석

여러분은 아마 끌어당김의 법칙에 대해 들어 보았을 텐데, 그것은 '비슷한 것끼리 끌어당긴다'는 것, 그리고 긍정적이거나 부정적인 생각에 집중함으로써 긍정적이거나 부정적인 결과를 가져올 수 있다는 것을 말한다. 이 법칙에 대한 우리의 이해에서 혼란 결함은 우리가 무언가를 명백히 실현하려면 그것에 대해 생각하거나 그것을 머릿속에 그리기만 하면 된다고 믿는다는 것이다. 우리가 우리 자신의 진동 수준에서 끌어당긴다는 것과 우리의 생각과 말이 매우 강한 끌어당기는 힘을 가지고 있다는 것은 사실이다. 하지만 가장 강력하게 끌어당기는 것은 우리의 신념 체계이다. 여러분은 원하는 것의 이미지로 가득 찬 멋진 포스터 보드를 만들고, 자신이 엄청나게 성공적이고 열정적인 직업이나 사랑하는 관계를 맞출 준비가 되어 있다고 매일 확인할 수 있지만, 만약 여러분이 스스로가 충분하고, 가치 있고, 사랑스럽고, 자격이 있다고 진정으로 믿지 않는다면, 훌륭한 직업이나 관계를 삶으로 끌어들이는 일은 더 어려울 수 있다. 여러분이 가진 어떤 제한적인 신념이 여러분의 바람과 모순되는지 생각해 보고, 그것들을 여러분이 끌어당기고 싶은 것과 일치하는 신념으로 업그레이드하라.

26년 9월 고1 23번

4 어법

정답 ②

정답 근거

②의 주어는 One of Charles Darwin's greatest insights이다. 「~중 하나」를 뜻하는 one of+복수명사는 핵심이 One이므로 단수로 받는다. 바로 앞의 복수 명사 insights에 끌리면 안 된다. 그래서 were가 아니라 **was**가 맞다.

선지 분석

- ① **긴 주어** — 가주어 It의 진주어 to부정사, for+의미상 주어
- ② **정답 (긴 주어)**
- ③ **관계대명사** — 선행사 the members, 뒤 절에 주어가 빠진 주격
- ④ **가정법** — If+주어+과거동사, 주어+might+동사원형 — 현재 사실과 반대되는 가정
- ⑤ **주어·동사** — 주어 This variation(단수) → preserves

전문 해석

인간이 여러 종류의 정신을 가지는 것은 중요한데, 다양성이 종의 생존에 매우 중요하기 때문이다. Charles Darwin의 가장 위대한 통찰 중 하나는 다양성이 자연 선택이 작동하기 위한 선행 조건이라는 것이었다. 생각해 보라. 만약 식량 공급의 극심한 감소나 기온의 큰 상승과 같은 환경의 거대한 변화가 있다면, 다양성이 많지 않은 종은 완전히 전멸할 수도 있다. 다양성이 큰 종은 어떤 재앙이 닥친 후에도 생존자, 즉 새로운 환경에 잘 맞는 구성원들이 얼마간 있을 가능성이 더 클 것이다. Darwin은 동물들의 신체에서 다양성을 관찰했는데, 같은 원리가 인간의 정신에도 적용된다. 만약 우리 모두가 같은 종류의 정신을 가지고 있다면, 즉 인간 본성이 단 하나뿐이라면, 재난이 닥쳤을 때 우리는 멸종할지도 모른다. 다행히도, 우리 종은 한 문화 안에서도, 그리고 여러 문화에 걸쳐서도 여러 종류의 정신을 가지고 있어서, 우리가 전멸할 가능성은 더 적다. 이러한 다양성은 우리 종의 진화 가능성을 지켜 준다.

26년 9월 고1 24번

5 어법

정답 ③

정답 근거

③은 전치사 with 뒤의 자리다. there's nothing wrong with ~ 「~에 잘못된 것은 없다」에서 with의 목적어는 명사 역할을 해야 하므로 동사원형 have는 올 수 없고 동명사 **having**이 맞다.

선지 분석

- ① **긴 주어** — 동명사구 주어 Letting go of our need for control(단수) → is
- ② **분사** — feel의 보어 — 우리가 「겁먹은」 상태 → 과거분사
- ③ **정답 (동명사)**
- ④ **가정법** — Imagine if+과거동사 — 현재 사실과 다른 상황의 상상
- ⑤ **관계대명사** — 선행사를 품은 what — happens의 주어가 빠진 명사절

전문 해석

통제하려는 욕구를 내려놓는 것, 즉 깨어 있는 것은 불확실성에 맞설 용기를 모으는 것과 크게 관련되어 있다. 인간은 알고 싶어 한다. 우리가 알지 못할 때, 상황이 불확실할 때, 우리는 흔히 두려움을 느끼고 융통성이 없어진다. 그래서 우리는 실제로는 늘 엄청난 불확실성 속에서 살고 있는데도, 상황이 실제보다 더 예측 가능한 척한다. 우리는 일이 어떻게 되어야 하고 어떻게 끝나야 하는지에 관한 우리의 계획과 생각에 너무나 필사적으로 매달린다. 그리고 계획을 가지는 것에는 잘못된 점이 전혀 없다. 나는 그것이 아름다운 일이라고 생각한다. 하지만 계획하는 것과 여러분의 모든 계획이 결실을 맺어야 한다고 생각하는 것 사이에는 차이가 있다. 미국 대통령 Eisenhower는 언젠가 '계획은 쓸모없지만, 계획하는 것은 전부이다.'라고 말했다. 우리 모두가 달력과 일정표에 쓸 때 잉크 대신 연필을 사용한다고 상상해 보라. 비유적으로도 그리고 문자 그대로도 말이다. 우리가 적어 두는 것, 즉 일어날 것이라고 생각하는 것이 실제로 일어나는 일이 아닐 수도 있다는 것을 명심할 수 있다고 상상해 보라. 그리고 우리가 그것을 받아들이며 괜찮다고 여기도록 최선을 다할 수 있다고 말이다.

26년 9월 고1 26번

6 어법

정답 ①

정답 근거

①은 and로 앞의 동사 was born과 나란히 주어 He에 걸리는 동사 자리다. 「태어났고 ~하며 자랐다」는 두 과거의 일이므로 growing이 아니라 과거 시제 동사 **grew**가 맞다. growing이면 and 앞뒤의 병렬이 깨진다.

선지 분석

- ① **정답 (병렬 구조)**
- ② **관계대명사** — 앞 절 내용을 받는 계속적 용법 which — 뒤 절에 주어가 빠짐
- ③ **동명사** — 전치사 After의 목적어 → 동명사
- ④ **주어·동사** — 주격 관계대명사 that의 선행사 an organization(단수) → works
- ⑤ **수동태** — 상을 「받은」 쪽이므로 수동 was honored

전문 해석