




주 간



Keep It Simple and Short

2019학년도 수능완성 W18(T4-31~T5)

1.  이와 같은 꺾쇠의 의미는, 지문을 보통 3등분 혹은 2등분을 하기 위해 쓴 것입니다. 꺾쇠로 나뉜 각 덩어리는 ‘요약’ 부분의 각 번호와 일치합니다.
2.  화살표에는 이와 같이 일방향과 쌍방향의 의미가 있습니다. 일방향은 보통 답의 근거를 나타내며, 쌍방향은 두 단어, 문장이 반대의 의미임을 나타냅니다.
3.  의 의미는
 - a. 당연히, 중요 지문입니다. 부여 기준은 ‘평가원 변형 가능성 X 난이도’ 정도 되겠습니다. 가장 우선 순위는 ‘평가원스럽게’ 변형이 되는 것이고, 따라서 아무리 좋고 어려운 지문도 평가원 유형 변형이 되지 않으면 별이 없는 경우도 있습니다. 제가 노리는 변형 유형은, 가장 1순위로 ‘어휘, 빈칸, 순서, 삽입’입니다. 2순위로 ‘흐름X’를, 3순위로 ‘어법, 지칭’을 노립니다. 이 순위는 당연히, ‘가장 크리티컬하게 도움이 되는’ 순서입니다. 어휘, 빈칸, 순서, 삽입의 경우 본인이 박세게 공부한 EBS 지문이 나온다면, 지문 당 2, 3초컷을 하게 되는데 메인 유형인만큼 그러지 않은 사람이 2, 3분이 걸리는 데에 비해 ‘엄청난 이익’이 아닐 수 없습니다. 그리고 이 사람은 ‘비연계’를 충분한 시간을 두고 요리해 풀겠지요. 참고로 ‘흐름X’ 변형이 제가 두는 중요도에 비해 많은 수를 차지하는데, 이는 ‘무난히 하나의 주제를 잘 말하고 있는’ 지문이면 변형 가능한 ‘흐름X’ 유형의 특성 때문에 그렇습니다. 수능 직전 최종 final 선별에는 이 ‘흐름X’ 변형 지문은, 효율성을 위해 대다수 빠질 수도, 그대로 있을 수도 있습니다.
 - b. 당연히, ‘별표 지문만 보면 되나요? ㅎㅎ 헤 히히’ 이런 얘기가 아닙니다. 제 역할은 볼 지문과 안 볼 지문을 정해주는 게 아니라, ‘우선순위’를 정해주는 겁니다. 우선 저는 신이 아닙니다. 매년 아깝게 놓치는 EBS 직접연계 지문이 1, 2개 씩 꼭 있습니다(물론 그렇다 하더라도 제 선별 개수를 고려했을 때 이미 효율성 甲이지만..). 그렇지만 매년 제 선별 지문에서 직접연계의 상당수가 나오므로, 그리고 나오지 않더라도, 제가 별표를 준 지문은 충분히 평가원의 관점에서 좋은 지문이라고 판단하고 변형이 가능하다는 얘기가 되므로, ‘영어 공부하기 좋은’ 지문이 되죠. 따라서 아무래도 효율성이 중요한 수험생의 특성상, 제 별표 지문(A)을 먼저, 또 여러 번 집중해서 공부하시고, 제가 별표를 주진 않았으나 변형을 했거나 아쉽다고 comment한 지문(B)을 그 다음, 그리고 나머지 지문(C)도 단어와 해석을 챙기며 보시기 바랍니다. A 지문은 7번, B 지문은 5번, C 지문은 3번 이상(단어를 다 암기한 상태에서) 해석하길 추천합니다. 무엇보다, 제발, ‘요약’만 보며 내용만 암기하는 짓은 지양하길 바랍니다. 지문 해석이 ‘주’이고, 제 요약과 변형은 ‘보조’입니다. 이 자료는 ‘영어 실력을 EBS로 늘리면서 연계도 잡는 것’이 목적입니다.

1. **손 해석은 다 해야 하나요??** 역시, '우선순위'에 따라 하길 바랍니다. 별표 지문은 웬만하면 손 해석을 전부 다하기를 추천합니다. 해당 지문이 '속발음'으로 해석이 술술 된다면(정말 되는 건 지 객관적으로 판단하길) 그 중 '잘 안 되는 문장'만 직접 손 해석 해보며 고민하고 교정하기 바랍니다. 별표 지문 외에도 본인이 해석 안 되는 지문은, 각 잡고 다 해석해봐야지요.
2. **6, 9평에 간접, 직접으로 나온 거 수능에 안 나오나요??** 평가원에서 '응 안 낼거야'라고 발표한 적은 없습니다. You know what I mean? '경험적으로'는 6, 9평에 간접 및 직접으로 나온 게 다시 수능에 직접연계 핵심 지문으로 나온 적은 없습니다. 다만, 개인적으로 '간접연계' 지문의 경우, 좋은 지문이라면 해당 수능에 다시 나올 확률이 5%는 된다고 봅니다.
3. **단어 적으신 거 다 외워야 하나요??** 네.
4. **한 지문 분석하는 데 시간이 너무 오래 걸려요 ㅠㅠ 그냥 핵심 내용만 잡고 넘어갈까요??** 우선, 시간이 오래 걸리는 이유는 본인의 영어 실력이 많이 부족해서입니다. 당연한 거예요. 실력이 늘면, 금방 하고 넘어갑니다. 단어나 해석이 막히는 게 별로 없으니까. 한 지문 당 시간을 오래 투자하며 '제대로' 단어 외우고 해석 하고, 다시 그 지문을 여러 번 반복 해석하는 작업을 하며 지문들을 본다면 영어 실력이 급상승할 것이고, 그게 아니라면 영어 실력은 계속 제자리 걸음일 것입니다. 계속 수박 겉핥기 식으로 공부할 것인지, 아니면 제대로 수박을 까서 맛있게 먹을 것인지는 본인이 판단하시기 바랍니다.
5. **단어가 모르는 게 너무 많아요 ㅠㅠ 어떻게 해야 할까요??** 외우세요. 외우세요. 외우시라고요. 단어 외우는 건 전국에 있는 모든 수험생이 싫어합니다. 그만큼 이 '영단어 암기'라는 것이 본인의 '절실함'을 가장 잘 보여주는 지표라고 생각합니다. 절실한 친구는, 밥먹으면서도 외웁니다. 그리고 이런 친구는 보통 좋은 결과를 내더군요. 단어가 없으면 총을 쏠 수도, 집을 지을 수도 없습니다.
6. **구문 공부 따로 해야 할까요??** 이는 썸마다 개인 차가 있으나, 저는 '실전파'입니다. EBS 지문을 바로 실전으로 해석하면서 '아 이런 패턴은 이렇게 해석하는 거구나'를 계속 익히다 보면, 결국 똑같은 패턴이 계속 반복됨을 깨닫게 됩니다. 물론, 본인이 영어에 시간을 많이 할애할 수 있다면, 인강이나 책으로 한 번 정리하시면 나쁠 건 없습니다.
7. **이번 6평 29번과 같은 유형이 9평, 수능에도 계속 나올까요??** 그걸 제가 알면 지금쯤 로또 당첨되어 이 자료를 만들고 있지 않을 거 같습니다 ㅎㅎ. 모릅니다. 9평 가봐야 알고, 9평에 나온다 해도 그게 수능에 나오리란 보장은 없고, 9평에 안 나왔다고 수능에 안 나오리란 보장도 없습니다. 따라서, 제 '변형포인트'에 너무 목매지 마시고, 계속 얘기하지만, 해당 지문을 '여러 번 해석'해서 아예 내 것으로 만드세요. 그럼 어떠한 유형으로 나와도 3초 컷입니다. 그렇게 여러 번 해석하느라 늘은 영어 해석 실력은 말할 것도 없고요.

해당 자료의 지문 자체를 제외한 모든 내용
즉, 요약, 변형 포인트, 어휘 정리, 직독직해의 내용은
Shean.T가 직접 작성한 것입니다.
해당 자료의 저작권은 Shean.T에게 있으며,
무단 복제 및 배포를 금지합니다.

특히, 과외 혹은 학원 등에서 ‘한 부’만 구매한 뒤
이를 출력하여 다수에게 나눠주는 행위는,
사교육이지만 그래도 ‘선생’이라는 타이틀을 가지고 일하는 사람으로서
‘일말의’ 양심이 있다면 자제해주시고,
과외 혹은 학원 등에서 다수에게 이 자료를 배포할 경우,
인원수만큼 구입을 하시거나,
sheanlee23@gmail.com으로 사전 연락 바랍니다.

혹 본인이 다니는 학원 등에서 이 자료를 무단으로 사용하는 경우 역시,
위 이메일로 연락주시면 신고 보상해드리겠습니다.

필자가 잘 못 먹고, 잘 못 자가면서 만든 창작물을,
단지 전자책이라는 이유만으로
‘법법적으로’ 사용하는 일이 없도록 합시다.

해당 자료에 해당하는 저자의 무료 강의를 유튜브에서 공개합니다.
‘Shean 영어’ ‘Shean EBS’ 치시면 나오니 ‘구독’해주세요.
자료와는 별개로 자비를 들여 정말 무료로 공개하는 강의이니,
(자금난으로 수능완성은 현재 촬영이 어려운 시점입니다.. 자료 홍보 많이 해주세요 ㅎㅎ)
추가적인 여러 요청을 들어드리는 것은 조금 제한되는 점, 양해 부탁드립니다.

Shean.T 드림.

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 빈칸, 31번



Because stories **permit** and **nurture** creativity, because they allow for **adaptability**, there is no right or wrong way to tell a story, just as there is no right or wrong way to play music. (1) Once you have **acquired** the basic skills of an instrument, you can play classical, jazz, rock, rap, or folk, following **a score note-by-note** or improvising your own **composition**. (2) When you play a tune, there are different ways to do so, some more effective and some less effective. (3) For every child your story is likely to be different and the style in which you tell it is also likely to be different, because no one child, **circumstance**, problem, or outcome is exactly the same as another. (4) At first this may seem a formidable **challenge**, not just to the process of using metaphors but to any process of therapy, but as you think of the story as constantly evolving for you and your young clients, **flexibility** grows easier.

* improvise: (시·곡 등을) 즉흥적으로 짓다 ** formidable: 만만치 않은, 얹잡을 수 없는



Summary

1. Cause: 이야기가 창의력과 적응력을 기를 수 있음 → Effect: 이야기를 전달할 때 옳고 그른 방법 X.
2. 음악도 마찬가지. 기본을 배우면 다양한 음악을 다양한 방식으로 연주 가능
3. 각 아이의 상황이 다름 → 아이에게 이야기 전달 방식도 다 다름 → 융통성이 아이 심리 치료에 good.



KEY Point

1. 변형: 흐름X. (1)~(4) 문장은 모두 음악 및 아이에게 이야기를 전달 방식에 정답이 없으며, 다양하게 가능하다는 문장. 아이에게 있어 다른 중요한 특성이 나온다는가 하면 안녕~



Vocabulary

1. permit: 가능하게 하다
2. nurture: 기르다
3. adaptability: 적응력
4. acquire: 습득하다
5. a score: 악보
6. note-by-note: 음계마다
7. composition: 작곡
8. circumstance: 상황
9. challenge: 과제, 문제
10. flexibility: 융통성, 유연성

Because stories permit and nurture creativity, because they allow for adaptability, there is no right or wrong way to tell a story, just as there is no right or wrong way to play music. Once you have acquired the basic skills of an instrument, you can play classical, jazz, rock, rap, or folk, following a score note-by-note or improvising your own composition. When you play a tune, there are different ways to do so, some more effective and some less effective. For every child your story is likely to be different and the style in which you tell it is also likely to be different, because no one child, circumstance, problem, or outcome is exactly the same as another. At first this may seem a formidable challenge, not just to the process of using metaphors but to any process of therapy, but as you think of the story as constantly evolving for you and your young clients, flexibility grows easier.

* improvise: (시·곡 등을) 즉흥적으로 짓다 ** formidable: 만만치 않은, 얹잡을 수 없는

Because stories permit and nurture creativity, because they allow for adaptability, there is no right or wrong way to tell a story, just as there is no right or wrong way to play music. Once you have acquired the basic skills of an instrument, you can play classical, jazz, rock, rap, or folk, following a score note-by-note or improvising your own composition. When you play a tune, there are different ways to do so, some more effective and some less effective. For every child your story is likely to be different and the style in which you tell it is also likely to be different, because no one child, circumstance, problem, or outcome is exactly the same as another. At first this may seem a formidable challenge, not just to the process of using metaphors but to any process of therapy, but as you think of the story as constantly evolving for you and your young clients, flexibility grows easier. * improvise: (시·곡 등을) 즉흥적으로 짓다 ** formidable: 만만치 않은, 얹잡을 수 없는

이야기는 창의성을 가능케하고 키워주기 때문에, / 적응력을 가능케 하기 때문에, / 옹고 그른 방식이 없다 / 이야기를 말하는 데는, / 옹고 그른 방식이 없는 것처럼 / 음악을 연주하는 데. / 일단 한 악기의 기본적인 기술을 습득하고 나면, / 연주할 수 있다 / 클래식, 재즈, 락, 힙합, 혹은 포크송을, / 음마다 악보를 따라가거나 / 즉흥적으로 작곡함으로써. / 한 곡조를 연주할 때, / 다양한 방식이 있다, / 몇 몇은 더 효과적이고 몇 몇은 덜 효과적이다. / 모든 아이들에게 너의 이야기는 다를 가능성이 있고 / 이야기를 말하는 방식도 / 다를 가능성이 있다, / 어떠한 한 아이도, 상황도, 문제도, 결과도 서로 정확하게 같지 않기 때문에. / 처음에는 만만치 않은 과제처럼 보일지도 모른다, / 비유를 사용하는 과정 뿐만 아니라 / 치료의 어떠한 과정에도, / 하지만 이야기를 계속해서 너를 위해 진화하는 것으로 간주하면서 / 그리고 너의 어린 고객들을 위해, / 융통성은 더 쉬워진다.

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 빈칸, 32번

The concept “peer” is generally used synonymously with the expression “same-age child.” Yet the word “peer” has a connotation that **differentiates** it **from** the expression “same-age child.” The **equality** of “peers” does not depend **primarily** on age but on equality according to developed abilities and social rank. This is reflected in the **original meaning** of the word, which denoted one of equal **social standing** or rank. **Thus**, not all children with whom a child interacts are necessarily peers but only children who interact **at comparable levels** of **behavioral complexity**. **Researcher Lewis, M.** and his colleagues point out that a child’s **recognition** of another as a “peer” is **initially** related to the other child’s function: “That is, a peer would be on one **occasion** all the children who could climb a tree, while on another occasion it would be those able to sing songs.”

* synonymously: 같은 뜻으로 ** connotation: 함축된 의미 *** denote: 의미하다, 나타내다



Summary

1. “동료”라는 개념은 not 나이가 같다, but 능력이나 지위가 같다는 의미
2. → 서로 어울린다고 다 동료가 아니라, 비슷한 수준을 나타내야 동료
3. 즉 다른 친구의 능력이 어떻게 되는지 처음에 인식하는 정도가 동료 유무 결정.



KEY Point

1. 무난히 독해하기 좋음 ☺. 너, 내 동료가 돼라 ☺



Vocabulary

1. differentiate A from B: A와 B를 구분하다
2. equality: 균형, 평형
3. primarily: 주로
4. original meaning: 본래 의미
5. social standing: 사회적 입지
6. behavioral complexity: 행동 복잡성
7. at comparable level: 비교 가능 수준에서
8. recognition: 인식
9. initially: 처음에
10. occasion: 경우

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 빈칸, 32번

The concept “peer” is generally used synonymously with the expression “same-age child.” Yet the word “peer” has a connotation that differentiates it from the expression “same-age child.” The equality of “peers” does not depend primarily on age but on equality according to developed abilities and social rank. This is reflected in the original meaning of the word, which denoted one of equal social standing or rank. Thus, not all children with whom a child interacts are necessarily peers but only children who interact at comparable levels of behavioral complexity. Researcher Lewis, M. and his colleagues point out that a child’s recognition of another as a “peer” is initially related to the other child’s function: “That is, a peer would be on one occasion all the children who could climb a tree, while on another occasion it would be those able to sing songs.”

* synonymously: 같은 뜻으로 ** connotation: 함축된 의미 *** denote: 의미하다, 나타내다

“동료”라는 개념은 보통 사용된다 / 동의어로 / “동갑의 아이”라는 표현과. / 하지만 “동료”라는 단어는 함축된 의미가 있다 / 이를 구분하는 / “동갑 아이”라는 표현과. / “동료”라는 균형은 주로 나이에만 달려있지 않다 / 오히려 균형에 달려있다 / 개발한 능력과 사회 지위에 따른. / 이는 반영되어 있다 / 이 단어의 본래 의미에, / 동등한 사회적 입지 혹은 지위의 하나를 나타낸다. / 그러므로, 한 아이가 교류하는 모든 아이들이 반드시 동료인 것은 아니다 / 오히려 아이들만 동료이다 / 상대적으로 비슷한 수준의 행동 복잡성에서 교류하는. / 이 연구자와 동료들은 지적한다 / 아이의 다른 친구들 “동료”라고 인지하는 것은 / 처음에는 다른 아이의 기능과 관련되어 있다는 것을: / “즉, 동료는 한 경우에는 모든 아이들이 될 수 있다 / 나무를 오를 수 있는, / 반면 다른 경우에는 / 노래를 부를 줄 아는 친구들이 될 것이다.”

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 빈칸, 33번



One way in which we make decisions is to **analyze incoming** and internal information within a social context and then decide what **action** to **take**. For example, we might be so upset by something that we just want to **shout out a cry of disgust**. But if at that moment we are riding on a **packed** bus or walking through a crowded shopping mall, the social context (Will these people think I'm **insane**?) **inhibits** us **from** doing so. In schools, students often refrain from doing what they really want for fear of what their peers will think of their behavior. For instance, some students **regrettably** do not perform to their potential in school because they fear that their peers will think of them as nerds or teacher's pets and thus ostracize them from their social group. (삽입 On the other hand, students sometimes perform risky behaviors (e.g., underage drinking, reckless driving) just to get their peers' **attention**.) Social context, therefore, is a powerful **inhibitor** or **encourager** of behavior.

* nerd: 세상 물정 모르는 모범생, 괴짜 ** ostracize: 배척하다



1. 결정을 할 때 유입 정보와 사회적 맥락 고려. Ex.: 때로 '박친다!!'고 소리 지르고 싶어도, 사람이 많으면 ㄴ ㄴ..
2. 학교에서도 학생들은 남의 눈치를 봐서 잠재력 발휘를 못하거나, 관심 받으려고 이상한 짓 함.
3. → 사회적 맥락은 어떤 행위를 금지하기도, 조장하기도 함



1. 변형: 문장 삽입. '논리'로만 답을 결정해야 하기 때문에 까다로운 문삽 문제가 될 수 있음. 삽입 문장이 사회적 맥락이 어떤 행위를 하도록 조장한다는 내용인데, 이게 없다고 한다면, 마지막 문장에서 '그러므로 사회적 맥락의 행위의 금지 및 조장 역할을 둘 다 할 수 있다'고 할 수 없다.



1. analyze: 분석하다 2. incoming: 유입되는 3. take action: 조치를 취하다 4. shout out: 크게 소리 치다
5. a cry of disgust: 혐오의 외침 6. packed: 꽉 찬 7. insane: 정신 나간 8. refrain from: ~을 삼가다
9. inhibit A from B: stop A from B 10. for fear of: ~을 두려워 해서 11. regrettably: 유감스럽게
12. underage drinking: 미성년자 음주 13. reckless driving: 난폭 운전 14. attention: 주의

One way in which we make decisions is to analyze incoming and internal information within a social context and then decide what action to take. For example, we might be so upset by something that we just want to shout out a cry of disgust. But if at that moment we are riding on a packed bus or walking through a crowded shopping mall, the social context (Will these people think I'm insane?) inhibits us from doing so. In schools, students often refrain from doing what they really want for fear of what their peers will think of their behavior. For instance, some students regrettably do not perform to their potential in school because they fear that their peers will think of them as nerds or teacher's pets and thus ostracize them from their social group. On the other hand, students sometimes perform risky behaviors (e.g., underage drinking, reckless driving) just to get their peers' attention. Social context, therefore, is a powerful inhibitor or encourager of behavior.

* nerd: 세상 물정 모르는 모범생, 괴짜 ** ostracize: 배척하다

우리가 결정을 내리는 한가지 방식은 / 들어오는 내부의 정보를 분석하는 것이다 / 사회적 맥락 내에서 / 그리고 결정하는 것이다 / 어떠한 행동을 취할지. / 예를 들어, 우리는 무언가에 화가 많이 날 수도 있고 / 따라서 경멸의 울음 소리를 그냥 지르고 싶을 수 있다. / 하지만 만약 그 순간에 우리가 꼭 찬 버스를 타고 있거나 / 혼잡한 쇼핑몰을 걷고 있다면, / 사회적 맥락이 / (이 사람들이 내가 정신이 나갔다고 생각할까?) / 우리가 그러지 못하게 막는다. / 학교에서, 학생들은 종종 그들이 정말 하고 싶어 하는 것을 삼가한다 / 친구들이 자신의 행동에 대해 어떻게 생각할지를 두려워하여. / 예를 들어, 몇몇 학생들은 학교에서 자신의 잠재력을 충분히 발휘하지 못해 후회한다 / 두려워하기 때문에 / 친구들이 자기를 범생이나 썸의 충신으로 볼까봐 / 그래서 자신의 사회 집단에서 배척될까봐. / 반면에, 학생들은 때때로 위험한 행동을 저지른다 / (예를 들어, 미성년 음주나 난폭 운전과 같은) / 친구들의 주목을 받기 위해. / 그러므로 사회적 맥락은 강력한 금지 혹은 촉진 요소이다 / 행동의.

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 빈칸, 34번

Media coverage of a **phenomenon** called the “Mozart effect” provides an example of how journalists might **misrepresent** science when they write for a **popular audience**. In 1993, researcher Frances Rauscher found that when students heard Mozart music played for 10 minutes, they performed better on a **subsequent spatial intelligence** test when compared with students who had listened to silence or to a **monotone** speaking voice. Rauscher said in a radio interview, “What we found was that the students who had listened to the Mozart sonata scored significantly higher on the spatial **temporal** task.” However, Rauscher added, “It is very important to note that we did not find effects for general intelligence ... just for this one **aspect** of intelligence. It is a small gain and it doesn’t last very long.” But despite the careful way the scientist described the results, the media that reported on the story **exaggerated** its importance.



Summary

1. 모짜르트 효과에 대한 언론 보도는 언론이 대중에게 과학을 잘못된 방향으로 나타내고 있다는 걸 보여줌
2. 실험: 모짜르트 음악을 들으면 공간 지각 능력은 상승, but 다른 전반적인 지능 측면은 변화 X
3. 과학자들과 달리 언론은 그 중요도를 과장함



KEY Point

1. 수 년 짜 EBS 등장 중이신 모짜르트 효과님..



Vocabulary

1. media coverage: 언론 보도
2. phenomenon: 현상
3. misrepresent: 잘못 나타내다
4. popular science: 대중
5. subsequent: 차후의
6. spatial intelligence: 공간 지각
7. monotone: 단조로운 어조
8. temporal: 시간의
9. aspect: 측면, 양상
10. exaggerate: 과장하다

Media coverage of a phenomenon called the “Mozart effect” provides an example of how journalists might misrepresent science when they write for a popular audience. In 1993, researcher Frances Rauscher found that when students heard Mozart music played for 10 minutes, they performed better on a subsequent spatial intelligence test when compared with students who had listened to silence or to a monotone speaking voice. Rauscher said in a radio interview, “What we found was that the students who had listened to the Mozart sonata scored significantly higher on the spatial temporal task.” However, Rauscher added, “It is very important to note that we did not find effects for general intelligence ... just for this one aspect of intelligence. It is a small gain and it doesn’t last very long.” But despite the careful way the scientist described the results, the media that reported on the story exaggerated its importance.

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 빈칸, 34번

Media coverage of a phenomenon called the “Mozart effect” provides an example of how journalists might misrepresent science when they write for a popular audience. In 1993, researcher Frances Rauscher found that when students heard Mozart music played for 10 minutes, they performed better on a subsequent spatial intelligence test when compared with students who had listened to silence or to a monotone speaking voice. Rauscher said in a radio interview, “What we found was that the students who had listened to the Mozart sonata scored significantly higher on the spatial temporal task.” However, Rauscher added, “It is very important to note that we did not find effects for general intelligence ... just for this one aspect of intelligence. It is a small gain and it doesn’t last very long.” But despite the careful way the scientist described the results, the media that reported on the story exaggerated its importance.

‘모짜르트 효과’라고 불리는 현상의 언론 보도는 / 예시를 제공한다 / 어떻게 언론 기자들이 과학을 잘못 나타낼 수 있는지 / 대중을 위한 글을 쓸 때. / 1993년, 연구자 R은 발견했다 / 학생들이 모짜르트 음악이 10분간 연주되는 걸 들었을 때, / 이들이 더 잘 했다고 / 그 후에 친 공간 지각 능력 테스트에서 / 학생들과 비교했을 때 / 정적만 있었거나 단조롭게 말하는 목소리를 들은. / R은 라디오 인터뷰에서 말했다, / “우리가 발견한 것은 / 모짜르트 소나타를 들은 학생들이 / 훨씬 더 높은 점수를 기록했다는 것이다 / 시공간적 업무에서.” / 하지만, R는 덧붙였다, / “주목하는 것은 중요합니다 / 저희가 일반적 지능에 대한 효과를 발견하지는 못했다는 것을... / 지능의 이 한 측면에 대한 것 뿐입니다. / 이걸 사소한 결과이고 그리 오래 가지 않아요.” / 신중한 방식에도 불구하고 / 그 과학자가 결과를 묘사한, / 이 이야기를 보도한 언론은 / 그 중요도를 과장하였다.

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 흐름, 35번

For those of us who have **lived through** the **invention** of the Internet and mobile computing, it feels like digital technology has finally reached **a mature phase**. But as most tech experts will tell you, we've **barely scratched the surface**. Every day, tens of thousands of new apps are developed, and smarter, more powerful **gadgets** are designed to replace what's in our pockets and **fill the gaps** in our lives that have yet to be digitized. This modern digital world offers much to **amuse**, amaze, and delight us, **enabling** us to do things we didn't think possible just five years ago. For example, today we have the option of "hiring" an app as our **personal assistant**. It can send birthday greetings for us, nudge us when a friend posts **troublesome** news, and even remind us to dress **appropriately** tomorrow when it looks like it might rain.

* gadget: 장치, 도구 ** nudge: 주의를 환기시키다, 팔꿈치로 살짝 찌르다



Summary

1. 현 세대에게 있어 디지털 기술이 성숙기에 다다른 것 같겠지만, 아직 수박 겉핥기 수준임
2. 여전히 실시간으로 새로운 기술이 개발되고 있고, 5년 전엔 상상도 못한 신박한 기술이 나오고 있음
3. Ex.: 개인 비서 앱이 있어 친구 생일에 축하해주기도 하고, 내일 비 오니까 옷 적절히 입으라 해주기도 함



KEY Point

1. barely가 부정이라는 것, scratch the surface가 수박 겉핥기 라는 것 명심.
2. 요즘 개인 비서앱은 ㅋㅋㅇㅌ인듯..



Vocabulary

1. live through: ~을 겪으며 살다
2. invention: 발명
3. a mature phase: 성숙기
4. barely: 거의~않다
5. scratch the surface: 수박 겉만 핥다
6. gadget: 장치
7. fill the gap: 간극을 메우다
8. amuse: 즐겁게 하다
9. enable A to v: A가 ~ 가능케 하다
10. personal assistant: 개인 비서
11. troublesome: 문제가 되는
12. appropriately: 적절히

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 흐름, 35번

For those of us who have lived through the invention of the Internet and mobile computing, it feels like digital technology has finally reached a mature phase. But as most tech experts will tell you, we've barely scratched the surface. Every day, tens of thousands of new apps are developed, and smarter, more powerful gadgets are designed to replace what's in our pockets and fill the gaps in our lives that have yet to be digitized. This modern digital world offers much to amuse, amaze, and delight us, enabling us to do things we didn't think possible just five years ago. For example, today we have the option of "hiring" an app as our personal assistant. It can send birthday greetings for us, nudge us when a friend posts troublesome news, and even remind us to dress appropriately tomorrow when it looks like it might rain.

* gadget: 장치, 도구 ** nudge: 주의를 환기시키다, 팔꿈치로 살짝 찌르다

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 흐름, 35번

For those of us who have lived through the invention of the Internet and mobile computing, it feels like digital technology has finally reached a mature phase. But as most tech experts will tell you, we've barely scratched the surface. Every day, tens of thousands of new apps are developed, and smarter, more powerful gadgets are designed to replace what's in our pockets and fill the gaps in our lives that have yet to be digitized. This modern digital world offers much to amuse, amaze, and delight us, enabling us to do things we didn't think possible just five years ago. For example, today we have the option of "hiring" an app as our personal assistant. It can send birthday greetings for us, nudge us when a friend posts troublesome news, and even remind us to dress appropriately tomorrow when it looks like it might rain.

* gadget: 장치, 도구 ** nudge: 주의를 환기시키다, 팔꿈치로 살짝 찌르다

우리와 같은 이들에게는 / 인터넷의 발명과 휴대용 컴퓨터의 발명을 겪은, / 느껴진다 / 디지털 기술이 결국 성숙기에 접어들었다고. / 하지만 대부분의 기술 전문가들이 말하겠지만, / 우리는 아직 그 표면도 건드리지 못했다. / 매일, 수 만 개의 새로운 앱이 개발되고, / 더 똑똑하며 강력한 기계들이 설계된다 / 우리 주머니에 있는 걸 대신하기 위해 / 그리고 우리 삶의 간극을 채우기 위해 / 아직 디지털화 되지 않은 부분의. / 이러한 현대 디지털 세계는 많은 것을 제공한다 / 우리를 즐겁게 하고, 놀라게 하고 또 기쁘게 하기 위해, / 우리가 일들을 할 수 있게 하면서 / 5년 전에는 불가능하다고 생각했던. / 예를 들어, 오늘날 우리는 앱을 '고용'할 수 있는 선택권이 있다 / 우리의 개인 비서로. / 이는 우리를 위해 생일 인사를 보낼 수 있고, / 친구가 문제가 되는 소식을 포스팅했을 때 쿡 찢러 알려줄 수 있고, / 심지어 내일 옷 잘 입으라고 상기시켜줄 수 있다 / 비가 내릴 것 같을 때.

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 흐름, 36번

Among the most **fascinating** natural thermoregulatory behaviors are those of social insects such as bees, ants, and **termites**. These insects are able to maintain a nearly constant temperature in their hives or **mounds throughout the year**.

The **constancy** of these **microclimates** depends not just on the location and **insulation** of the **habitat**, but on the activity of the insects in the **colony**. When the surrounding temperature increases, the activity in the hive decreases, which decreases the amount of heat generated by insect **metabolism**. In fact, many animals decrease their activity in the heat and increase it in the cold, and people who are allowed to choose levels of **physical activity** in hot or cold environments **adjust** their **workload** precisely to body temperature. This behavior **serves to** avoid both hypothermia and hyperthermia.

* thermoregulatory: 체온 조절의 ** hypothermia: 저체온증 *** hyperthermia: 고체온증

Summary

1. 사회성 곤충들은 자연 체온 조절 기능이 짧. 일년 내내 서식지에서 일정 체온 유지 가능
2. 이러한 일정함에는 곤충의 활동이 영향을 줌. 주변 온도 증가 → 곤충 활동량 감소 → 방출되는 열량 감소
3. 다른 동물들도 마찬가지로 더우면 활동 감소, 추우면 활동 증가 → 저체온증이나 고체온증 예방

KEY Point

1. 무난히 독해하기 좋음!

Vocabulary

1. fascinating: 매력적인, 흥미로운
2. termite: 흰개미
3. mound: 흙더미
4. constancy: 일정함
5. throughout the year: 연중 내내
6. microclimates: 미기후
7. insulation: 단열
8. habitat: 서식지
9. colony: 군집
10. metabolism: 신진대사
11. physical activity: 신체 활동
12. workload: 작업량
13. adjust A to B: A를 B에 맞추어 조정하다
14. serve to v: ~기능을 하다

Among the most fascinating natural thermoregulatory behaviors are those of social insects such as bees, ants, and termites. These insects are able to maintain a nearly constant temperature in their hives or mounds throughout the year. The constancy of these microclimates depends not just on the location and insulation of the habitat, but on the activity of the insects in the colony. When the surrounding temperature increases, the activity in the hive decreases, which decreases the amount of heat generated by insect metabolism. In fact, many animals decrease their activity in the heat and increase it in the cold, and people who are allowed to choose levels of physical activity in hot or cold environments adjust their workload precisely to body temperature. This behavior serves to avoid both hypothermia and hyperthermia.

* thermoregulatory: 체온 조절의 ** hypothermia: 저체온증 *** hyperthermia: 고체온증

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 흐름, 36번

Among the most fascinating natural thermoregulatory behaviors are those of social insects such as bees, ants, and termites. These insects are able to maintain a nearly constant temperature in their hives or mounds throughout the year. The constancy of these microclimates depends not just on the location and insulation of the habitat, but on the activity of the insects in the colony. When the surrounding temperature increases, the activity in the hive decreases, which decreases the amount of heat generated by insect metabolism. In fact, many animals decrease their activity in the heat and increase it in the cold, and people who are allowed to choose levels of physical activity in hot or cold environments adjust their workload precisely to body temperature. This behavior serves to avoid both hypothermia and hyperthermia.

* thermoregulatory: 체온 조절의 ** hypothermia: 저체온증 *** hyperthermia: 고체온증

가장 흥미로운 자연 체온 조절 행동 중에는 / 사회성 곤충의 행동이 있다 / 벌, 개미, 흰 개미와 같은. / 이러한 곤충들은 거의 일정한 체온 유지가 가능하다 / 벌집이나 개미굴에서 / 일년 내내. / 이러한 미기후의 일정함은 단순히 서식지의 위치와 단열에 달려있지 않다, / 오히려 곤충의 활동에 달려있다 / 군집에서. / 주변 기온이 증가할 때, / 벌집의 활동은 감소한다, / 열의 양을 감소시키는 / 곤충 신진대사에 의한. / 실제로, 많은 동물들은 더위 속에서 활동량을 감소시킨다 / 그리고 추울 땐 활동량을 늘린다, / 신체 활동의 수준을 선택하게 되는 사람들은 / 덥거나 추운 환경에서 / 그들의 작업량을 조절한다 / 정확히 체온에 맞추어. / 이러한 행동은 피하는 기능을 한다 / 저체온증과 고체온증 둘 다.

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 순서, 37번

Our **immune systems'** cells are constantly scanning the environment to **detect** organisms and **molecules** that are **foreign** and **hostile**. They **accomplish** this by **recognizing** surfaces. It helps to think of this system as similar to the scanning devices in stores. A simple scan of a tag will tell the **retailer** what a particular item is, how much it costs, and how many are left **in stock**. The body uses a code system called the HLA (human leukocyte **antigen**) system, which works **in a** similar **fashion**. It gives a code to all surfaces. Immune cells basically **identify** surfaces. Everything has a surface, whether it is your own cells, a microorganism, or a piece of food. When your immune system scans the interior surfaces of your body, it compares each to a list of **approved** codes, the ones it **classifies** as "self." If the immune system detects a surface with a threatening code, an antigen, it releases weapons and **recruits** other immune-system cells to attack the foreign surface as a way to defend you and survive.

* HLA (human leukocyte antigen): 인간 백혈구 항원



Summary

1. 면역체계는 바코드로 상품 스캔하면 모든 정보를 보여주듯이, 대상의 표면을 스캔하여 이물질 가려냄
2. HLA라는 체계인데, 신체의 내부 표면을 스캔하여 승인된 코드와 맞는 지 비교함
3. 만약 위협적 코드(항원)가 발견되면, 면역세포를 모집하여 방어 기제로써 이를 공격함



KEY Point

1. 지문 참 좋은데 변형이 아쉽. 간접변형 해 대의파악에 충분히 가능성 ☺



Vocabulary

1. immune system: 면역 체계
2. detect: 탐지하다
3. molecule: 분자
4. foreign: 이질적인
5. hostile: 적대적인
6. accomplish: 달성하다
7. recognize: 인식하다
8. retailer: 소매업자
9. in stock: 재고에 있는
10. antigen: 항원
11. in a ~ fashion: ~방식으로
12. identify: 식별하다
13. approved: 승인된
14. classify as: ~로 분류하다
15. recruit: 모집하다

Shean's KISS EBS

수능완성 T4: 순서, 37번

Our immune systems' cells are constantly scanning the environment to detect organisms and molecules that are foreign and hostile. They accomplish this by recognizing surfaces. It helps to think of this system as similar to the scanning devices in stores. A simple scan of a tag will tell the retailer what a particular item is, how much it costs, and how many are left in stock. The body uses a code system called the HLA (human leukocyte antigen) system, which works in a similar fashion. It gives a code to all surfaces. Immune cells basically identify surfaces. Everything has a surface, whether it is your own cells, a microorganism, or a piece of food. When your immune system scans the interior surfaces of your body, it compares each to a list of approved codes, the ones it classifies as "self." If the immune system detects a surface with a threatening code, an antigen, it releases weapons and recruits other immune-system cells to attack the foreign surface as a way to defend you and survive.

* HLA (human leukocyte antigen): 인간 백혈구 항원

Our immune systems' cells are constantly scanning the environment to detect organisms and molecules that are foreign and hostile. They accomplish this by recognizing surfaces. It helps to think of this system as similar to the scanning devices in stores. A simple scan of a tag will tell the retailer what a particular item is, how much it costs, and how many are left in stock. The body uses a code system called the HLA (human leukocyte antigen) system, which works in a similar fashion. It gives a code to all surfaces. Immune cells basically identify surfaces. Everything has a surface, whether it is your own cells, a microorganism, or a piece of food. When your immune system scans the interior surfaces of your body, it compares each to a list of approved codes, the ones it classifies as "self." If the immune system detects a surface with a threatening code, an antigen, it releases weapons and recruits other immune-system cells to attack the foreign surface as a way to defend you and survive.

* HLA (human leukocyte antigen): 인간 백혈구 항원

우리의 면역 체계 세포는 계속해서 환경을 스캔한다 / 유기체와 분자를 탐지하기 위해 / 이질적이고 적대적인. / 면역 체계 세포는 이를 달성한다 / 표면을 인지함으로써. / 이 체계를 생각하는 게 도움이 된다 / 상점의 바코드 기계를. / 바코드를 스캔만 해도 / 소매 직원에게 알려준다 / 특정 항목이 무엇인지, / 가격이 어떻게 되는지, / 그리고 재고에 얼마나 남아 있는지. / 신체는 HLA이라 불리는 코드 체계를 사용한다, / 비슷한 방식으로 작동하는. / 이는 모든 표면에 코드를 제공한다. / 면역 세포는 기본적으로 표면을 인식한다. / 모든 것을 표면을 가지고 있다, / 너 자신의 세포든, 미생물체든, 음식 한 조각이든. / 너의 면역 체계가 신체의 내부 표면을 스캔할 때, / 각각을 승인된 코드 목록에 비교한다, / 즉 "자신"이라고 분류하는 것들과. / 만약 면역 체계가 위협적인 코드를 가진 표면을 탐지하면, / 항원이라고 하는, / 이는 무기를 방출하고 다른 면역 체계 세포를 고용한다 / 그 이질적인 표면을 공격하기 위해 / 저 자신을 방어하고 살아남기 위한 방식으로.