변형문제 유형편 — 흐름

모의고사

고1 · 영어영역

문제편

수록 유형

글의 순서 14문항

문장 삽입 14문항

무관한 문장 18문항

글의 순서

26년 9월 고1 20번

1 글의 순서

주어진 글 다음에 이어질 글의 순서로 가장 적절한 것은?

Learning games need to be what we call ‘fun enough.’ Many new learning-game developers try to design an entertaining game.

(A) Resist the temptation to create a ton of rules, pile on different game elements, and incorporate multiple dynamics to keep player interest high. 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.

(B) Research shows that 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 is far more important than making sure they are entertained.

(C) 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 which success will be measured by the achievement of learning outcomes.

* parameter: (한정) 요인

① (A) - (C) - (B)
② (B) - (A) - (C)
③ (B) - (C) - (A)
④ (C) - (A) - (B)
⑤ (C) - (B) - (A)

26년 9월 고1 21번

2 글의 순서

주어진 글 다음에 이어질 글의 순서로 가장 적절한 것은?

We are wonderfully made, yet we don’t allow 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.

(A) Many kids today are being held 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.

(B) The point is we are getting further and further away from our design. We were made to move — and through movement, we are meant to live extraordinary lives. Movement is life to us.

(C) As a result they are not learning or building their movement repertoire, the very thing that will help them 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.

* captive: 사로잡힌

① (A) - (C) - (B)
② (B) - (A) - (C)
③ (B) - (C) - (A)
④ (C) - (A) - (B)
⑤ (C) - (B) - (A)

26년 9월 고1 23번

3 글의 순서

주어진 글 다음에 이어질 글의 순서로 가장 적절한 것은?

It's important for humans to have many kinds of minds, because variation is critical for the survival of a species. One of Charles Darwin's greatest insights was that variation is a prerequisite for natural selection to work.

(A) 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 who are well suited for the new environment.

(B) 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 preserves the evolvability of our species.

(C) Darwin observed variation in the bodies of animals, and the same principle applies to human minds. If we all had the same kind of mind — if there were only one human nature — then when disaster struck, we might become extinct.

* prerequisite: 선행 조건 ** catastrophe: 재앙

① (A) - (C) - (B)
② (B) - (A) - (C)
③ (B) - (C) - (A)
④ (C) - (A) - (B)
⑤ (C) - (B) - (A)

26년 9월 고1 24번

4 글의 순서

주어진 글 다음에 이어질 글의 순서로 가장 적절한 것은?

Letting go of our need for control, being aware, is 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 frightened and become inflexible.

(A) Imagine if we all used 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 what actually happens. And if we could try our best to be all right with that.

(B) 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.

(C) And there's nothing wrong with having 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.'

* figuratively: 비유적으로

① (A) - (C) - (B)
② (B) - (A) - (C)
③ (B) - (C) - (A)
④ (C) - (A) - (B)
⑤ (C) - (B) - (A)

변형문제 유형편 — 흐름

모의고사

고1 · 영어영역

정답/해설편

정답 한눈에 보기

1 ④	2 ①	3 ①	4 ③	5 ②	6 ①	7 ④	8 ④	9 ③	10 ②
11 ⑤	12 ②	13 ⑤	14 ③	15 ③	16 ④	17 ②	18 ①	19 ④	20 ②
21 ①	22 ⑤	23 ③	24 ④	25 ⑤	26 ③	27 ②	28 ①	29 ③	30 ⑤
31 ⑤	32 ②	33 ①	34 ③	35 ③	36 ②	37 ④	38 ①	39 ④	40 ④
41 ①	42 ⑤	43 ②	44 ②	45 ③	46 ①				

1 글의 순서

정답 ④

정답 근거

주어진 글은 신입 개발자들이 「재미있는 게임」을 만들려 한다고 말한다. (C)의 Unfortunately, that 이 그 시도를 받아 「오히려 학습을 어렵게 한다」고 지적하고 상업용 게임이 아님을 일깨운다. (A)가 Resist the temptation 으로 흥미 위주 장치를 경계하고 목표를 interactivity and engagement 로 세우면, (B)의 Research shows 가 그 주장을 연구로 뒷받침하고 Given those parameters 로 맺는다 — 문제 → 경계 · 목표 → 근거 · 결론.

선지 분석

① **지시어 단서** — (C)의 that 은 주어진 글의 「재미있는 게임을 설계하려는 시도」를 가리킨다 — (A)가 먼저 오면 that 이 가리킬 말과 멀어지고, 「유혹을 물리쳐라」가 문제 제기보다 먼저 나온다

② **연결어 단서** — (B)의 Research shows 는 앞에 뒷받침할 주장(놀이의 목표 = interactivity and engagement)이 있어야 한다 — 그 주장은 (A) 끝에 있다

③ **지시어 단서** — (B)가 맨 앞이면 Given those parameters 가 가리킬 요인이 없다 · (C)의 that 도 주어진 글 바로 뒤에서 떨어진다

④ **정답**

⑤ **지시어 단서** — (B)의 those parameters 는 (A) 끝의 interactivity and engagement 를 받는다 — (B)가 (A)보다 앞서면 결론(far more important)이 목표 제시보다 먼저 나온다

전문 해석

학습 게임은 우리가 「충분히 재미있는」 것이라고 부르는 것이 되어야 한다. 학습 게임을 새로 개발하는 많은 사람들이 재미있는 게임을 설계하려고 애쓴다. 불행히도, 그것은 흔히 학습을 더 쉽게 만들기보다 더 어렵게 만든다. 기억하라, 여러분은 학습자를 즐겁게 해 줄 차세대의 위대한 상업용 게임을 만들고 있는 것이 아니라, 학습 성과의 달성으로 성공이 측정될 학습 게임을 만들고 있는 것이다. 플레이어의 흥미를 높게 유지하기 위해 수많은 규칙을 만들고, 여러 가지 게임 요소를 쌓아 올리고, 다양한 역학을 포함하려는 유혹을 물리쳐라. 물론 게임은 약간의 재미가 있어 몰입하게 하는 것이어야 하지만, 학습이 목표가 되어야 한다. 오락보다는 몰입에 초점을 맞춰라. 게임 플레이의 목표는 상호 작용과 몰입이어야 한다. 연구에 따르면 게임을 교육적으로 만드는 것은 학습자가 학습 내용과 갖는 상호 작용과 몰입의 정도이다. 그러한 조건을 고려하면, 학습자가 몰입하고 능동적이 되도록 하는 것이 그들이 즐거워하도록 하는 것보다 훨씬 더 중요하다.

2 글의 순서

정답 ①

정답 근거

주어진 글은 우리가 하루 몇 시간씩 의자에 앉아 「움직이지 않는다」고 말한다. (A)가 그 모습을 아이들로 좁혀 스마트 기기에 붙잡혀 밖에서 놀지 않는다고 하고, (C)의 As a result they 가 그 결과(움직임 레퍼토리 부족 · 달리기도 못 배움 · 불안과 병)를 잇는다. (B)의 The point is 가 「우리는 설계에서 멀어지고 있다 · 움직이도록 만들어졌다」로 정리한다 — 현상 → 아이들 → 결과 → 요점.

선지 분석

① **정답**

② **연결어 단서** — (B)의 The point is 는 앞선 사례를 정리하는 말이다 — 아이들 이야기((A) · (C))보다 앞서면 정리할 것이 없다

③ **지시어 단서** — (C)의 they 는 (A)의 Many kids today 를 가리킨다 — (B) 뒤에 (C)가 오면 they 가 가리킬 아이들이 없다

④ **지시어 단서** — (C)가 맨 앞이면 As a result they 의 they 가 가리킬 아이들이 없고, 무엇의 결과인지(기기에 붙잡혀 밖에서 놀지 않음)도 없다

⑤ **지시어 단서** — (C)가 맨 앞이면 they 가 가리킬 아이들이 없다 · (B)의 정리 뒤에 (A)의 새 사례가 오면 흐름이 되돌아간다

전문 해석

우리는 경이롭게 만들어졌지만, 우리가 창조된 목적인 그 경이로움에 우리 자신이 참여하도록 허락하지 않는다. 어디로든 그리고 모든 곳으로 움직이는 대신, 우리 대부분은 어디로도 움직이지 않으며 시간을 보낸다. 우리는 매일 몇 시간이고 의자 하나의 같은 면적을 차지하고 있다. 오늘날 많은 아이들이 전화기와 태블릿 같은 「스마트」 기기에 사로잡혀 있다. 그들은 밖에 나가 놀지 않고, 사람들과 어울리는 법과 다른 사람들의 신체적 신호를 읽는 법을 배우고 있지 않다. 그 결과 그들은 자신의 움직임 레퍼토리, 즉 그들이 배우고, 소통하고, 창조하고, 정서적으로 성숙해지도록 도와줄 바로 그것을 배우거나 쌓고 있지 않다. 그들은 심지어 달리는 법, 깡충깡충 뛰는 법, 오르는 법도 배우고 있지 않다. 대신 그들은 불안, 우울, 그리고 심지어 결코 가질 운명이 아니었던 질병과 함께 사는 법을 배우고 있다. 요점은 우리가 우리의 설계로부터 점점 더 멀어지고 있다는 것이다. 우리는 움직이도록 만들어

졌으며, 움직임을 통해 비범한 삶을 살도록 되어 있다. 움직임은 우리에게 생명이다.

3 글의 순서

정답 ①

정답 근거

주어진 글은 「변이는 자연 선택의 선행 조건」이라는 다윈의 통찰을 소개한다. (A)의 Think about it 이 환경이 크게 바뀔 때 변이가 적은 종은 사라지고 큰 종은 살아남는다는 예로 풀고, (C)가 the same principle applies to human minds 로 그 원리를 인간의 마음에 옮겨 「마음이 한 가지뿐이면 멸종할 수 있다」고 가정한다. (B)의 Thankfully 가 그 위험을 받아 「다행히 마음이 여러 가지라 덜 사라진다」로 맺는다 — 통찰 → 예 → 적용 · 가정 → 안도.

선지 분석

① 정답

② **연결어 단서** — (B)의 Thankfully 는 앞의 위험(we might become extinct)을 받아 안도하는 말이다 — 그 위험은 (C)에 있다

③ **연결어 단서** — (B)가 맨 앞이면 Thankfully 가 받을 위험이 없다 · (C)의 the same principle 도 (A)의 생존 원리보다 앞서게 된다

④ **지시어 단서** — (C)의 the same principle 은 (A)의 「변이가 큰 종이 살아남는다」를 가리킨다 — (C)가 (A)보다 앞서면 가리킬 원리가 없다

⑤ **지시어 단서** — (C)가 맨 앞이면 the same principle 이 가리킬 것이 없다 · 동물의 예 (A)가 결론 (B) 뒤로 밀린다

전문 해석

인간이 많은 종류의 정신을 갖는 것은 중요한데, 변이는 종의 생존에 매우 중요하기 때문이다. Charles Darwin의 가장 위대한 통찰 중 하나는 변이가 자연 선택이 작동하기 위한 전제 조건이라는 것이었다. 생각해 보라. 식량 공급의 파국적인 감소나 기온의 큰 상승처럼 환경에 거대한 변화가 있다면, 변이가 많지 않은 종은 완전히 전멸할 수도 있다. 변이가 큰 종은 어떤 재앙 후에도 일부 생존자, 즉 새로운 환경에 잘 맞는 구성원들을 가질 가능성이 더 클 것이다. Darwin은 동물의 신체에서 변이를 관찰했는데, 같은 원리가 인간의 정신에도 적용된다. 만약 우리 모두가 같은 종류의 정신을 가지고 있다면, 즉 인간 본성이 오직 하나뿐이라면, 재앙이 닥쳤을 때 우리는 멸종할지도 모른다. 다행히도 우리 종은 단일 문화 내에서도, 그리고 문화 간에도 많은 종류의 정신을 가지고 있어서, 우리가 전멸할 가능성은 더 적다. 이러한 변이는 우리 종의 진화 가능성을 보존한다.

4 글의 순서

정답 ③

정답 근거

주어진 글은 모르는 상황에서 우리가 겁을 먹고 경직된다고 말한다. (B)의 So 가 그 결과로 「일이 예측 가능한 척하며 계획에 매달린다」를 잇고, (C)의 And there's nothing wrong with having plans 가 (B)의 plans 를 받아 계획 자체는 좋다고 물러선 뒤 But 으로 「계획 세우기」와 「계획이 다 이뤄져야 한다는 생각」을 가른다. (A)의 Imagine if we all used pencil instead of ink 가 그 구분을 연필 비유로 풀어 맺는다 — 두려움 → 매달림 → 구분 → 비유.

선지 분석

① **연결어 단서** — (A)의 연필 비유는 「계획」과 「계획에 대한 집착」의 구분이 먼저 나와야 무엇을 빗대는지 선다 — 그 구분은 (C)에 있다

② **연결어 단서** — (A)가 (C)보다 앞서면 연필 비유가 구분보다 먼저 나오고, (C)의 And there's nothing wrong 이 (A)의 「그것을 받아들이자」 뒤에서 받을 말을 잃는다

③ 정답

④ **지시어 단서** — (C)가 맨 앞이면 having plans 가 받을 계획 이야기가 주어진 글에 없다 — 계획에 매달린다는 말은 (B)에서야 나온다

⑤ **연결어 단서** — (C)가 맨 앞이면 And there's nothing wrong with having plans 가 받을 말이 없다 · (B)의 So 도 두려움 문장에서 떨어진다

전문 해석

통제하려는 욕구를 내려놓는 것, 즉 깨어 있는 것은 상당 부분 불확실성에 맞설 용기를 모으는 것에 관한 것이다. 인간은 알고 싶어 한다. 우리가 알지 못할 때, 상황이 불확실할 때, 우리는 흔히 겁을 먹고 융통성이 없어진다. 그래서 우리는 사실 항상 엄청난 불확실성 속에서 살고 있는데도, 상황이 실제보다 더 예측 가능한 척한다. 우리는 일이 어떠해야 하고 어떻게 되어야 하는지에 대한 우리의 계획과 생각에 너무나 필사적으로 매달린다. 그리고 계획을 갖는 것에는 아무런 잘못이 없다. 나는 그것이 아름다운 일이라고 생각한다. 그러나 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 문자 그대로도 말이다. 우리가 적어 두는 것, 우리가 일어날 것이라고 생각하는 것이 실제로 일어나는 것이 아닐 수도 있다는 것을 명심할 수 있다고 상상해 보라. 그리고 우리가 그것을 괜찮게 여기려고 최선을 다할 수 있다고 상상해 보라.

5 글의 순서

정답 ②

정답 근거

주어진 글은 에너지를 만드는 두 방식(유산소 · 무산소)을 소개한다. (B)가 무산소 에너지의 장점(빠르고 쉽다 · 예비 장치)을 먼저 말하고, (A)의 But anaerobic energy is inefficient 가 단점(독성 · 젖산)으로 돌려 운동 뒤 메스꺼움을 anaerobic overload 라고 이름 붙인다. (C)의 This process 가 그 과부하를 받아 운동 첫 몇 분이 괴로운 까닭과 몸이 풀린 뒤 쉬워지는 까닭을 설명한다 — 소개 → 장점 → 단점 → 적용.

선지 분석

① **연결어 단서** — (A)의 But 은 앞의 장점과 맞서야 한다 — 주어진 글은 두 방식을 소개만 할 뿐 장점을 말하지 않는다

② 정답

③ **지시어 단서** — (C)의 This process 는 (A)의 anaerobic overload 를 가리킨다 — (B)의 「예비 장치」 뒤에서는 괴로움을 설명할 과정이 없다

④ **지시어 단서** — (C)가 맨 앞이면 This process 가 가리킬 과정이 없다

⑤ **지시어 단서** — (C)가 맨 앞이면 This process 가 가리킬 것이 없다 · 무산소 에너지의 장단점이 설명 뒤로 밀려 적용이 개념보다 먼저 나온다