(1) 구분할 수 있다, 구분할 수 없다 문제

다음은 19학년도 수능 4번입니다.

4. 다음 자료에 대한 설명으로 옳은 것은? (단, A~C는 각각 기능론, 갈등론, 상징적 상호 작용론 중 하나이다.) [3점]

> ○ '개인의 행동은 특정 집단의 가치가 반영된 사회 규범에 의해 강제되는 것이라고 보는가?'라는 질문으로 A와 B를 구분할 수 있다.
> ○ '개인의 행동이 개인 외부에서 독립적으로 작동하는 강제력에 의해 규제된다고 보는가?'라는 질문으로는 A와 C를 구분할 수 없다.

① A는 사회의 각 부분이 상호 의존적인 관계라고 본다.
② B는 사회의 안정보다 변동을 중시한다.
③ C는 사회가 유기체와 유사한 특성을 지니고 있다고 본다.
④ A, B는 C와 달리 사회 제도의 영향력을 중시한다.
⑤ A는 B, C와 달리 개인의 행동은 상황에 대한 주관적 해석에 기초하여 이루어진다고 본다.

1. 구분할 수 없다에서 B를 도출하기
2. 구분할 수 있다에서 A를 도출하기

지금부터 이렇게 풀어야 하는 이유를 제시하겠습니다.

"구분할 수 없다"는 두 개 사이의 공통점이 있다는 뜻이고, "구분할 수 있다"는 두 개 사이의 차이점이 있다는 뜻입니다.

만약에 먼저 문제에서 제시한 "구분할 수 있다" 부터 풀면서 들어가면 A나 B 중에 갈등론이 있을 것이라 생각하고 "구분할 수 없다"를 보았다가 계속 빙글빙글 해야 하므로 혼란스러울 수 있습니다.

제가 설정한 매뉴얼에 따르면, "구분할 수 없다"가 들어간 두 번째 제시문은 "거시적 관점"에 대한 설명이므로 A와 C는 모두 "예"라고 답할 것입니다. 따라서 B가 상징적 상호 작용론입니다.

다음으로 "구분할 수 있다"가 들어간 첫 번째 제시문은 "갈등론"에 대한 설명이므로 A가 갈등론, B는 상징적 상호 작용론, C는 기능론입니다.

답은 3번입니다.

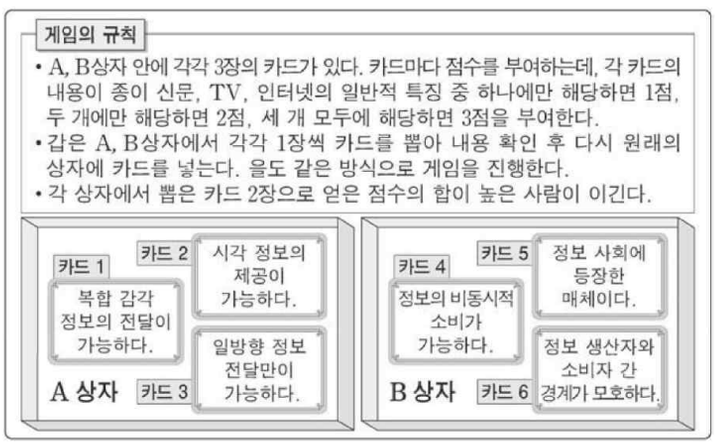
(2) 카드 게임

작년 6평 2번에 처음 나와서 학생들에게 혼란을 주었던 유형입니다.

이 문제를 풀 때는 옆에다 해당 특징에 해당하는 개념을 적어 두고 선지를 차례대로 보면 됩니다. 제대로 기출 분석하면 전혀 어렵지 않습니다.

다음은 20학년도 수능 17번입니다.

17. 대중 매체의 특징을 활용한 다음 게임에 대한 설명으로 옳은 것은?



① A 상자에 담긴 카드의 총점은 6점이다.
② 한 사람이 1회 게임에서 얻을 수 있는 최소 점수는 2점이다.
③ 한 사람이 1회 게임에서 얻을 수 있는 최대 점수는 6점이다.
④ 한 사람이 1회 게임에서 종이 신문에 해당하는 내용이 있는 카드로 얻을 수 있는 최대 점수는 5점이다.
⑤ 갑이 카드 2와 카드 4를 뽑았다면, 을이 이길 수 있는 카드의 조합은 1가지이다.

카드의 각각의 특징에 해당하는 개념을 적으면 됩니다. 실전에서 풀 때 풀네임을 적으면 시간이 더 걸릴 수 있으므로 자신이 알아볼 수 있는 기호로 적어 둡시다. 저는 괄호와 같이 적습니다. 점수만 적어서는 안 되는 이유가, 4번 같은 선지를 풀 때 또 다시 종이 신문의 특징에 해당하는 카드를 찾으러 가는 것이 더 시간 낭비이기 때문입니다.

카드 1 -〉 TV, 인터넷 (TV, 인) - 2
카드 2 -〉 신문, TV, 인터넷 (신, TV, 인) - 3
카드 3 -〉 신문, TV (신, TV) - 2
카드 4 -〉 신문, 인터넷 (신, 인) - 2
카드 5 -〉 인터넷 (인) - 1
카드 6 -〉 인터넷 (인) - 1

1번 선지 -〉 7점입니다. 땡
2번 선지 -〉 상자에서 각각 한 장씩 뽑을 때의 최소 점수는 3점입니다. 땡
3번 선지 -〉 최대 점수는 5점입니다. 땡
4번 선지 -〉 카드 2와 카드 4에서 각각 뽑는 다면 최대 점수는 5점이 됩니다. 딩동댕
5번 선지 -〉 2번과 4번을 뽑으면 5점인데, 한 번의 시행에서 6점 이상은 나올 수 없으므로 이길 수 있는 조합은 없습니다. 땡

(3) 조건문 "~이라면, ~라면" 문제

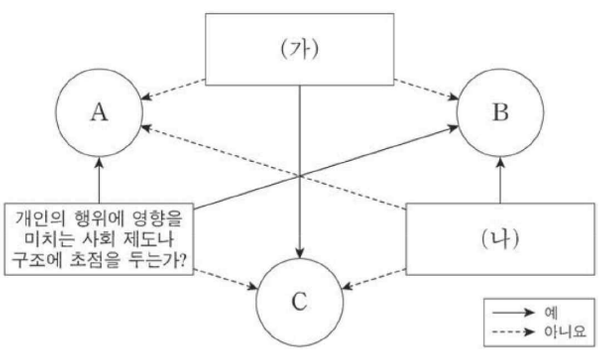
조건문 문제는 평가원에서 제일 많이 내고, 수험생의 시간을 제일 많이 뺏는 유형입니다.

조건문은 가능성이 한 가지만 되는 폐쇄형 문제가 아닌, 조건에 따라 여러 가지가 나올 수 있는 개방형 문제이기 때문에 조건을 넣었다 뺐다 하면서 문제를 풀어야 합니다.

이 문제는 쓰면서 푸는 것보다 눈알을 굴려가면서 푸는게 더 쉽습니다 물론 탄탄한 개념과 많은 연습이 뒷받침 되어야 이 문제를 쉽게 풀 수 있습니다.

다음은 20학년도 수능 4번 문제입니다.

4. 그림은 질문에 따라 사회 · 문화 현상을 보는 관점 A ~ C를 구분한 것이다. 이에 대한 설명으로 옳은 것은? (단, A ~ C는 각각 기능론, 갈등론, 상징적 상호 작용론 중 하나이다.) [3점]



① (가)에는 '인간을 사물이나 행위에 주관적인 의미를 부여하는 주체로 보는가?'가 들어갈 수 없다.
② A가 갈등론이라면, (가)에는 '사회는 스스로 균형을 유지하는 속성을 지닌다고 보는가?'가 들어갈 수 있다.
③ B가 기능론이라면, (나)에는 '사회적 희소가치를 둘러싼 집단 간 대립 관계에 주목하는가?'가 들어갈 수 있다.
④ C는 A, B와 달리 행위자의 능동적, 자율적 측면을 간과한다.
⑤ (나)가 '사회에는 어느 시점에나 구조적 모순이 내재되어 있다고 보는가?'라면, A는 기득권층의 이익을 대변하는 논리로 이용될 우려가 있다는 비판을 받는다.

일단 ~이라면, ~라면이 들어간 2, 3, 5번 문제부터 살펴보겠습니다.

2. A가 갈등론이면 "개인의 행위에 ~ 초점을 두는가?" 라는 문장 때문에 B는 기능론이고 C는 상징적 상호 작용론이 됩니다. (가)에 해당 질문이 들어간다면 C가 기능론이 되고, B가 상징적 상호 작용론이 되어야 하므로 틀렸습니다.
3. B가 기능론이면 자동으로 A는 갈등론이 됩니다. 선지에 있는 "사회적 희소가치 ~ 주목하는가?"라는 문장에는 갈등론만 그렇다고 대답할 것이므로 틀렸습니다.
5. (나)에 해당 질문이 들어간다면 B는 갈등론, A는 기능론이 되어야 하는데 후건에 있는 설명은 기능론에 대한 설명이 맞으므로 **답은 5번이 됩니다.**

-> 계속 연습하면 눈알로 풀립니다. 답이 5번에 있다고 하더라도 1분 30초만에 풀고 넘어갈 수 있습니다. 할 수 있습니다.

C는 무조건 상징적 상호 작용론이므로 1번 선지와 4번 선지는 틀렸다는 것을 알 수 있습니다

(4) 양적 연구 결과 분석 (일반 표 책에 넣을 예정)

최근 10개의 모의고사에서 9번이나 계산 문제가 나왔고, 표 문제 중에 하나의 부분이라도 봐도 무방합니다. 2019학년도 수능을 간단하게 예시로 들어 풀이해보고자 합니다.

2019학년도 수능을 가져온 이유는 A, B, C를 각각 구해야 하는 부분이 유일하게 있는 평가원 문제이기 때문입니다.

5. 다음 연구에 대한 옳은 설명을 <보기>에서 고른 것은? [3점]

○ 연구 주제 : 중 · 고등학생의 게임 몰입이 주변 사람과의 대화에 미치는 영향

○ 연구 가설

<가설 1> 게임을 적게 할수록 부모와 대화는 많을 것이다.

<가설 2> (가)

○ 자료 수집

- 조사 방법 : 중 · 고등학생 1,000명을 무작위 선정하여 설문조사
- 조사 내용 : ㉠ 게임 시간 정도, ㉡ 부모와 대화 정도, 친구와 대화 정도

○ 자료 분석 결과

- 자료 분석 결과는 아래 표와 같고, 부모와 대화 정도 및 친구와 대화 정도는 게임 시간 정도에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

(단위 : 명)

대화 정도 \ 게임 시간 정도		많음	중간	적음
부모와 대화 많음	친구와 대화 많음	78	100	120
	친구와 대화 적음	52	70	80
부모와 대화 적음	친구와 대화 많음	172	100	A
	친구와 대화 적음	48	B	C

* 무응답이나 복수 응답 없음.

** A + B = C = 3A

< 보 기 >

ㄱ. 게임을 많이 한 집단은 실험 집단, 게임을 적게 한 집단은 통제 집단이다.

ㄴ. 분석 결과에 따르면 ㉠과 ㉡은 양(+)의 관계이다.

ㄷ. 부모와 대화 정도가 적다는 응답자가 친구와 대화 정도가 적다는 응답자보다 많다.

ㄹ. (가)가 '게임을 적게 할수록 친구와 대화는 많을 것이다.'라면, <가설 2>는 기각된다.

① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄷ ④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

1. 문제에서 A, B, C를 구해야 하는 문제가 있다면 A, B, C를 각각 구하자

-〉 전체가 1000명이므로, 숫자와 A, B, C를 모두 더하면 1000이여야 합니다. 왠만하면 더해서 0으로 떨어지는 것들끼리 더하는게 가장 좋겠죠? 78+52, 172+48을 더하는 등 세로로 더하면 더하기 쉽습니다. 한 덩어리에 두 개씩 더한 것을 모두 더합니다. 130+ 220+ 270+ 200을 하면 820입니다. 그러면 A, B, C의 합은 180이 되어야 겠죠.

-〉 여기서 나머지 미지수를 수가 가장 작은 미지수로 바꿔 줍니다. C는 3A로 고쳐주고, A와 B의 합이 3A이므로, B를 2A로 고쳐 줍니다. 그러면 6A는 180이므로 A, B, C를 모두 구할 수 있습니다.

-〉 대부분의 문제는 이 과정이 생략되지만, 언제든 변별을 더 주고 싶으면 미지수를 통해 표를 채우게 할 수 있습니다.

2. 계산을 굳이 하지 않아도 구할 수 있는 선지를 먼저 풀자.

-〉 여기서 계산을 굳이 하지 않아도 구할 수 있는 선지는 ㄱ과 ㄷ 정도입니다. ㄷ은 표에 나와 있는 수를 그냥 눈대중으로 더하면 되므로 바로 구하도록 합시다.

-〉 ㄱ 선지부터 풀어봅시다. 여기서는 질문지법이냐? 실험법이냐? 에 대해 묻고 있습니다. 분명 질문지법의 하나인 설문 조사를 하고 있는데 ㄱ에서는 실험 집단, 통제 집단을 언급하고 있으므로 당연히 틀린 선지입니다.

-〉 ㄷ 선지를 풀어봅시다. 부모와 대화가 적은 사람은 320과 A, B, C의 합이므로 500입니다. 또한 친구와 대화 정도가 적다는 응답자는 위에서 두 번째줄과 네 번째줄을 더하면 됩니다. 250 + 150 = 400이므로 전자가 더 많은 것이 맞습니다. 따라서 ㄷ은 맞는 선지입니다.

3. 계산을 통해 문제를 풀자.

-〉 조사 내용이 게임 시간 정도, 부모와 대화 정도, 친구와 대화 정도이므로 이 3가지의 상관 관계를 묻는 문제가 나올 것입니다. 또한 이 3가지는 모두 개념의 조작적 정의를 통해 만들어진 것입니다. 개념의 조작적 정의 관련 문제가 있으면 해당 가설의 내용에 적합한 것인지 판단하고 풉시다.

-〉 본론으로 돌아가, 3가지의 기준에 따라 게임 시간이라는 독립 변인에 따른 부모와 대화 정도, 친구와 대화 정도라는 종속 변인의 관계를 파악하기 위해 2가지의 표를 그려서 확인해야 합니다. 정확하게 계산하는 것이 중요합니다.

게임

		많	중	적
부모.	많	130	170	200
	적	220	160	120

게임

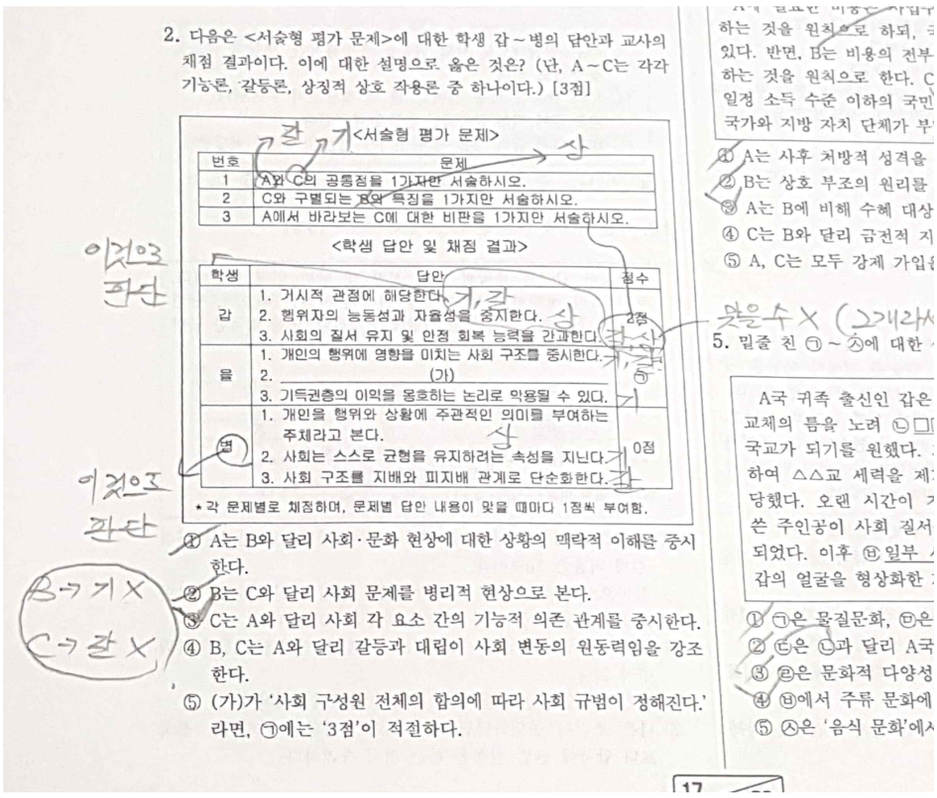
		많	중	적
친구.	많	250	200	150
	적	100	130	170

-> 이 표를 그리고 나면 무조건 비례, 반비례를 생각하셔야 합니다. 그게 가장 편한 방법이라고 생각하고 있습니다.

-> 예를 하나 들어보겠습니다. 게임과 부모의 관계는 게임을 많이 할수록 부모와의 대화는 적어지므로 반비례입니다. 또한 게임과 친구의 관계는 게임을 많이 할수록 친구와의 대화는 많아지므로 비례입니다. -랑 +로 표현해도 됩니다. 복잡하게 생각하지 맙시다.

-> 그러면 ㄴ과 ㄹ선지를 풀어보도록 하겠습니다. 게임과 부모의 관계는 반비례 (-)이므로 ㄴ은 틀렸습니다. ㄹ 선지는 게임과 친구의 관계를 묻고 있고, 반비례(-)가 아닌 것을 고르면 됩니다. 이 관계는 비례(+) 관계이므로 반비례가 아닌 것이 맞습니다. 따라서 ㄹ은 맞는 선지입니다.

(5) 20년 7월 학평 2번 문제



2. 다음은 <서술형 평가 문제>에 대한 학생 갑~병의 답안과 교사의 채점 결과이다. 이에 대한 설명으로 옳은 것은? (단, A~C는 각각 기능론, 갈등론, 상징적 상호 작용론 중 하나이다.) [3점]

<서술형 평가 문제>

번호	문제
1	A와 C의 공통점을 1가지만 서술하시오.
2	C와 구별되는 B의 특징을 1가지만 서술하시오.
3	A에서 바라보는 C에 대한 비판을 1가지만 서술하시오.

<학생 답안 및 채점 결과>

학생	답안	점수
갑	1. 거시적 관점에 해당한다. 2. 행위자의 능동성과 자율성을 중시한다. 3. 사회의 질서 유지 및 안정 회복 능력을 간과한다.	2점
을	1. 개인의 행위에 영향을 미치는 사회 구조를 중시한다. 2. _____ (가) _____ 3. 기득권층의 이익을 옹호하는 논리로 악용될 수 있다.	1점
병	1. 개인을 행위와 상황에 주관적인 의미를 부여하는 주체라고 본다. 2. 사회는 스스로 균형을 유지하려는 속성을 지닌다. 3. 사회 구조를 지배와 피지배 관계로 단순화한다.	0점

* 각 문제별로 채점하며, 문제별 답안 내용이 맞을 때마다 1점씩 부여함.

① A는 B와 달리 사회·문화 현상에 대한 상황의 맥락적 이해를 중시한다.
② B는 C와 달리 사회 문제를 병리적 현상으로 본다.
③ C는 A와 달리 사회 각 요소 간의 기능적 의존 관계를 중시한다.
④ B, C는 A와 달리 갈등과 대립이 사회 변동의 원동력임을 강조한다.
⑤ (가)가 '사회 구성원 전체의 합의에 따라 사회 규범이 정해진다.'라면, ㉠에는 '3점'이 적절하다.

개인적으로 이게 제일 어려웠어요.

답안에 나와 있는 관점을 다 적어 둔 후, 가장 먼저 구할 수 있는 것부터 구합시다.

제일 먼저 눈에 띈 것은 '병'의 점수가 0점이라는 것이었어요. 즉, 병이 말하는 것은 모두 틀렸다는 말이죠. 따라서 병의 3번을 통해 C는 갈등론이 아니라는 것을 알았습니다. 또한 병의 2번을 통해 B는 기능론이 아니라는 것을 알았습니다. 더 이상 구할 수 있는 단서가 없으므로 살펴보다가 갑을 봤어요.

갑은 2점이므로 분명 1개는 틀렸다는 뜻인데.. 라고 생각하면서 3번은 한 개의 관점 밖에 될 수 없는데 갑의 3번은 2개의 관점에 해당하므로 풀 수 있다고 생각했습니다.

따라서 갑의 1,2번은 맞으므로 B는 상징적 상호작용론이 될 수 밖에 없다는 것을 알았고, 앞서 설명했듯이 C는 갈등론이 될 수 없기에 A가 갈등론, C가 기능론이라는 것을 알 수 있습니다.

답은 바로 3번이 나오네요.