

제 1 교시

국어 영역

홀수형

[1~3] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

현대 철학에서 리처드 로티는 전통적 인식론과 형이상학에 도전하며 등장했다. 그는 세계를 정확히 반영하는 ‘정신의 거울’이라는 은유에 기반한 서구 철학의 오랜 전통을 비판했다. 이러한 표상주의적 관점이 객관적 진리 탐구를 철학의 주된 임무로 설정했다고 그는 지적했다.

로티는 모든 지식과 신념이 확고한 토대 위에 세워질 수 있다는 ‘정초주의’를 거부했다. 그에 따르면, 우리가 사용하는 언어와 신념 체계는 역사적 우연의 산물이며, 절대적 정당성을 갖기보다는 특정 공동체 내에서 유용한 ‘도구’일 뿐이다. 따라서 철학의 역할은 절대적 진리 탐구가 아니라, 다양한 어휘를 비교하고 재구성하며 실용적 문제 해결에 기여하고 대화를 풍성하게 하는 데 있다.

그가 제시하는 이상적 인간형은 ‘자유주의적 아이러니스트’이다. ‘아이러니스트’는 자신의 핵심 신념과 가치를 정당화하는 ‘최종 어휘’가 역사적 우연의 결과임을 자각하는 태도를 지닌다. 이러한 자각은 자신의 관점만이 절대적으로 옳다는 독단에서 벗어나 타인의 다양한 삶의 방식에 대한 개방적 태도를 가능케 한다.

한편 로티에게 ‘자유주의자’는 타인에게 가해지는 잔인함과 굴욕을 줄이는 것을 공적 실천의 최우선 과제로 삼는 사람이다. 그는 사적 영역에서의 아이러니를 통한 자기 창조와 공적 영역에서의 연대를 통한 고통 감소를 구분했다. 이 두 영역이 반드시 하나의 보편적 이론으로 통합될 필요는 없다고 보았다.

이러한 로티의사상은 해석학 분야에도 영향을 미쳐, 텍스트의 고정된 객관적 의미를 찾는 전통적 방식을 비판했다. 그는 문학 비평이 텍스트의 숨겨진 본래 의미를 발굴하는 작업이 아니라고 보았다. 오히려 텍스트를 현재의 맥락에서 새롭게 ‘재기술’하여 독자에게 새로운 자기 이해의 가능성을 제공하는 데 그 역할이 있다고 주장했다.

이처럼 로티는 철학적 문제들을 기존의 틀 내에서 ‘해결’하려 하기보다는, ㉠ 철학적 문제의 틀을 어휘의 재기술로 해소하려 시도했다. 그는 이러한 철학적 실천을 일종의 ‘문화 정치’로 간주하며 철학의 새로운 역할을 모색했다.

결국 로티의 철학은 절대적 토대의 상실이라는 현대적 상황 속에서 연대와 실용성을 중시하는 새로운 사유의 길을 제시했다는 평가를 받는다. 이는 철학의 역할에 대한 근본적인 성찰을 촉구한다.

(나)

인간의 본질을 탐구하는 여러 관점 중 ‘호모 루덴스’, 즉 ‘놀이하는 인간’이라는 명제는 놀이가 인간의 삶과 문화 전반에 걸쳐 핵심적인 요소임을 강조한다. 네덜란드의 문화사가 요한 하위징아는 그의 역작 「호모 루덴스」에서 놀이가 단순히 생물학적 필요나

이성적 사유의 부산물이 아니라, 그 자체로 의미를 지니며 인간 문명을 탄생시키고 발전시키는 근원적 동력이라고 주장했다. 그에게 놀이는 진지한 현실과 분리되지만 동시에 현실을 구성하는 창조적 활동이었다.

하위징아에 따르면 놀이는 몇 가지 뚜렷한 특징을 지닌다. 무엇보다 놀이는 자발적 의지에 따른 ‘자유로운’ 행위이며, 어떤 외부적 강요나 필요에 의해 이루어지지 않는다. 또한 놀이는 일상 생활의 시공간과는 구분되는 고유한 영역과 한계를 가지며, 그 안에서만 통용되는 자체적인 ‘규칙’에 의해 질서가 부여된다. 더불어 놀이는 어떤 물질적 이득이나 실용적 결과를 목적으로 하지 않는 ‘비생산적’ 활동으로, 행위 자체에서 만족과 즐거움을 찾는다는 특징이 있다.

이러한 놀이의 본질적 요소들은 인간 문화의 다양한 영역에서 그 모습을 드러낸다. 예를 들어 고대 사회의 제의나 축제는 신성한 놀이의 형태로 공동체의 유대감을 강화하고 우주적 질서를 재현했으며, 법정에서의 공방이나 전장에서의 결투 역시 정해진 규칙에 따라 승패를 가리는 경쟁적 놀이, 즉 아곤의 성격을 강하게 띤다. 예술과 문학, 철학적 담론 등 정신적 창조 활동 또한

㉡ 놀이가 모든 문화 현상의 창조적인 원형이라고 간주하였다. 하위징아는 이처럼 놀이가 단순히 미숙한 단계의 활동이 아니라, 오히려 진지한 문화 활동의 형식을 ㉢ 만드는 근본적인 힘이라고 역설했다.

그러나 하위징아는 현대 문명에서 이러한 놀이 정신이 점차 쇠퇴하거나 왜곡되고 있음을 경고하기도 했다. 예컨대 스포츠가 지나치게 직업화되거나 오락 산업이 상업적 이윤 추구에만 몰두할 때, 놀이 본연의 자발성과 창조성은 사라지고 단순한 유희이나 수동적 소비로 전락할 수 있다는 것이다. 이에 일부 현대 철학자들은 놀이의 개념을 확장하여, 그것이 인간 해방의 가능성이거나 사회 비판의 중요한 계기가 될 수 있다고 주장하기도 한다. 이처럼 놀이에 대한 철학적 탐구는 인간의 자기 이해를 심화하고 건강한 문화 공동체를 모색하는 데 여전히 중요한 시사점을 던져 준다.

1. 윗글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① (가): 로티의 표상주의 비판은 언어의 도구적 가변성을 그 논리적 귀결로 삼았다.
- ② (가): 로티는 최종 어휘의 우연성 자각이 상호 이해의 가능성을 넓힌다고 보았다.
- ③ (나): 하위징아는 놀이가 현실과 구별되어 문화 형성의 동력이 된다고 파악했다.
- ④ (나): 하위징아는 놀이의 성립을 위해 자율성이 규칙에 선행한다고 보았다.
- ⑤ (나): 하위징아는 놀이의 현대적 왜곡을 성찰하며 그 창조적 기능의 가치를 재확인했다.

2. 로티의 철학에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 로티가 비판한 표상주의는 정신을 세계의 정확한 거울로 보는 철학관에 해당한다.
- ② 로티에게 철학은 절대적 토대를 찾기보다 다양한 어휘를 통한 대화의 지속을 추구해야 한다.
- ③ 로티는 아이러니스트의 자기 창조와 자유주의자의 고통 감소 노력을 별개의 영역으로 간주했다.
- ④ 로티의 해석학은 텍스트의 고정된 의미 발굴보다 새로운 자기 이해의 가능성 제공을 중시했다.
- ⑤ 로티는 철학이 문화 정치로 기능할 때에만 실용적 문제 해결에 기여한다고 주장했다.

3. (가)의 ‘로티’와 (나)의 ‘하위징아’가 모두 동의할 수 있는 진술로 가장 적절한 것은?

- ① 객관적 진리 탐구는 인간의 가장 중요한 지적 활동이다.
- ② 인간 문화의 발전은 실용적 가치 추구의 결과로만 설명될 수 있다.
- ③ 인간의 문화적 질서는 절대적 토대에만 의존하여 성립되는 것이 아니다.
- ④ 사회적 규범들은 개인의 자유로운 자기 창조를 필연적으로 제약한다.
- ⑤ 현대 사회의 문제는 경직된 규칙의 부재와 과도한 유희에서 비롯된다.

4. ㉠과 ㉡에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① ㉠은 기존 철학의 문제 해결 방식에 대한 전환을 시사하며, ㉡은 놀이가 현실 문제와는 완전히 단절된 유희임을 보여준다.
- ② ㉠은 최종 어휘의 보편적 타당성 확보를 중시하는 태도에, ㉡은 놀이가 모든 문화 영역에 내재된 인간의 본질적 활동임을 보여준다.
- ③ ㉠은 문제의 인식틀 자체를 바꾸려는 시도를, ㉡은 놀이가 문화의 다양한 형식을 생성하는 근본임을 보여준다.
- ④ ㉠은 철학이 모든 문제의 보편적 해답을 찾아야 한다는 신념에, ㉡은 놀이가 규칙 없이 행해져야 창조적이라는 견해를 비판하는 입장이다.
- ⑤ ㉠은 철학이 자유로운 대화가 되어야 한다는 견해에, ㉡은 놀이가 개인의 만족을 우선하며 문화적 기능은 부차적이라는 생각에 동의한다.

5. (가), (나)를 이해한 학생이 <보기>에 대해 보인 반응으로 적절하지 않은 것은? [3점]

—<보 기>—

오랜 규율 속에서 학문 수양과 인격 도야를 중시했던 '고요서당'은 시대의 변화에 뒤처져 점차 활기를 잃어가고 있었다. 이에 새로 부임한 훈장은 "학문의 실용성과 현실 참여"를 기치로 내걸고,

서양식 토론술과 현실 문제 중심의 빠른 문답식 강론을 도입했다. 그는 "묵은 지식을 깨고 새 시대를 열자!"며 젊은 유생들의 참여를 독려했다.

처음 얼마간은 서당에 생기가 돌고 새로운 지식에 대한 관심도 높아졌으나, 점차 토론은 상대를 이기기 위한 말재주 경쟁으로 변질되고 학문적 성과보다는 즉각적인 명성을 얻으려는 풍조가 만연했다.

깊이 있는 경전 연구나 묵상과 같은 전통적 수양 방식은 '비능률적이고 공허한 것'으로 치부되었고, 일부 원로 유생들은 "학문의 본질이 사라지고 경박한 놀이만 남았다"며 한탄했다.

- ① (가)에서 로티가 기존 어휘의 ‘재기술’을 중시한 점에서, <보기>의 새 문답식 강론은 지식을 새롭게 전달하는 시도로 이해할 수 있겠군.
- ② (가)에서 로티가 철학을 ‘대화’로 본 점에서, <보기>의 토론이 ‘말재주 경쟁’으로 변질된 것은 그의 지향과 명백히 다르다고 분개하겠군.
- ③ (가)에서 로티가 신념 체계의 우연성을 말한 점에서, <보기>의 전통적 수양 방식이 절대 가치를 잃은 것은 어휘 변화의 결과로 이해하겠군.
- ④ (나)에서 하위징아가 놀이의 규칙과 경쟁을 중시한 점에서, <보기>의 변질된 토론도 새 규칙 하의 경쟁적 놀이의 일종으로 파악하겠군.
- ⑤ (나)에서 하위징아가 놀이의 비생산성을 특징으로 든 점에서, <보기>의 명성 추구 풍조는 놀이가 본래 목적을 잃었음을 보여준다고 진단하겠군.

****1번 문제:** 윗글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

*** **정답:** ④**

*** **해설:****

* ④번 선지는 하위징아가 놀이의 성립을 위해 자율성이 규칙에 선행한다고 보았다고 기술합니다. 그러나 (나) 지문 2문단에서 놀이는 "자발적 의지에 따른 '자유로운' 행위"인 동시에 "자체적인 '규칙'에 의해 질서가 부여된다"고 설명하여, 자율성(자유)과 규칙이 놀이를 함께 구성하는 요소임을 보여줍니다. 어느 하나가 다른 하나에 '선행'해야만 놀이가 성립한다고 보지 않았으므로, 이 선지는 지문의 내용과 일치하지 않습니다.

*** **오답 검토:****

* ①: (가) 1, 2문단. 로티는 표상주의(언어가 세계 반영)를 비판하고 언어를 '도구'로 보았으므로, 그의 비판은 새로운 언어 이해 방식(가변적 도구)을 이끌었다고 볼 수 있습니다.

* ②: (가) 3문단. 로티의 아이러니스트는 '최종 어휘의 우연성 자각'을 통해 '타인의 다양한 삶의 방식에 대한 개방적 태도'를 가지며, 이는 상호 이해 가능성을 넓히는 것으로 이어집니다.

* ③: (나) 1, 2문단. 하위징아는 놀이가 "현실과 분리"되지만 "문명을 발생시키는 근본 동력"이라고 보았습니다.

* ⑤: (나) 1, 4문단. 하위징아는 놀이 정신의 왜곡(예: 상업화)이 놀이의 본질인 "문명의 창조적 동력"을 약화시킬 수 있다고 우려한 것으로 추론할 수 있습니다.

****2번 문제:** (가)에 나타난 로티의 철학에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

*** **정답:** ⑤**

*** **해설:****

* ⑤번 선지는 로티가 철학이 '문화 정치로 기능할 때에만' 실용적 문제 해결에 기여한다고 주장했다고 말합니다. 그러나 (가) 지문 2문단에서 로티는 이미 철학의 역할을 "실용적 문제 해결에 기여하고 대화를 풍성하게 하는 데 있다"고 규정합니다. 6문단에서 철학적 실천을 '문화 정치'로 간주한 것은 이러한 역할의 한 형태나 방식이지, 실용적 문제 해결이 '오직 문화 정치일 때만' 가능하다는 배타적 조건은 아닙니다. 따라서 선지 ⑤는 로티 사상의 적용 범위를 부당하게 축소하여 지문의 내용과 일치하지 않습니다.

*** **오답 검토:****

* ①: (가) 1문단. 로티가 비판한 전통 철학관은 "세계를 정확히 반영하는 '정신의 거울'로서의 지식관" 즉, 표상주의입니다.

* ②: (가) 2문단. 로티는 '정초주의'(절대적 토대)를 거부하고 철학의 역할을 "다양한 어휘를 비교하고 재구성하며 ... 대화를 풍성하게 하는 데 있다"고 봅니다.

* ③: (가) 4문단. 로티는 "사적 영역에서의 아이러니를 통한 자기 창조와 공적 영역에서의 연대를 통한 고통 감소를 구분했다"고 명시합니다.

* ④: (가) 5문단. 로티의 문학 비평은 "텍스트 속에 숨겨진 ... 본래 의미를 발굴하는 작업이 아니"며, "'재기술'하여 독자에게 새로

운 자기 이해의 가능성을 제공"하는 것을 중시했습니다.

****3번 문제:** (가)의 '로티'와 (나)의 '하위징아'가 모두 동의할 수 있는 진술로 가장 적절한 것은?

*** **정답:** ③**

*** **해설:****

* ③번 선지는 "인간의 문화적 질서는 절대적 토대에만 의존하여 성립되는 것이 아니다."라고 진술합니다.

* 로티: (가) 지문 2문단에서 '정초주의'를 거부하고 모든 신념 체계가 '역사적 우연의 산물'이라고 보므로, 문화적 질서가 절대적 토대에만 의존하지 않는다는 데 동의할 것입니다.

* 하위징아: (나) 지문 2, 3문단에서 놀이는 '자유로운' 활동이며 '허구의 세계를 구성'하고 '자체적인 규칙'을 만들며, 이것이 '문화 현상의 창조적 원형'이라고 봅니다. 이는 문화적 질서가 고정된 외부의 절대적 토대뿐 아니라, 인간의 창조적 놀이 활동을 통해서도 형성될 수 있음을 시사합니다.

* 따라서 두 사상가 모두 이 진술에 동의할 수 있습니다.

*** **오답 검토:****

* ①: 로티는 객관적 진리 탐구를 비판합니다.

* ②: 하위징아는 놀이가 '비생산적'이라고 했으므로, 문화 발전이 실용적 가치 추구의 '결과'로만 설명된다는 데 동의하지 않을 것입니다.

* ④: 하위징아는 놀이의 '규칙'을 중시하며, 로티도 '연대'를 위한 공적 규범을 부정하지는 않습니다.

* ⑤: 로티는 '경직된 규칙'을 비판하며, 하위징아는 '놀이 정신의 쇠퇴'를 우려했지 '과도한 유희'나 '규칙의 부재'만을 문제 삼지는 않았습니다.

****4번 문제:** ㉠과 ㉡에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

*** **정답:** ③**

*** **해설:****

* 선지 ③: "㉠은 문제의 인식틀 자체를 바꾸려는 시도를, ㉡은 놀이가 문화의 다양한 형식을 생성하는 근본임을 보여준다."

* ㉠(로티: 철학적 문제의 틀을 어휘의 재기술로 해소하려 시도했다): (가) 지문 6문단에서 로티는 문제를 '해결'이 아닌 '해소'하려 하며, 이는 "문제의 배경이 되는 어휘 자체를 바꿈으로써 문제를 다른 시각에서 보거나 더 이상 문제로 여기지 않게 만드는 방식"입니다. 즉, '문제의 인식틀 자체를 바꾸려는 시도'와 일치합니다.

* ㉡(하위징아: 놀이가 모든 문화 현상의 창조적인 원형이라고 간주하였다): (나) 지문 3문단에서 ㉡은 놀이가 문화 현상의 원형임을 나타내며, 1문단과 3문단 전체에서 놀이가 "문명을 발생시키는 근본 동력"이자 "진지한 문화 활동의 형식을 만드는 근본적인 힘"이라고 설명합니다. 이는 '놀이가 문화의 다양한 형식을 생성하는 근본임'을 보여주는 것과 일치합니다.

*** **오답 검토:**** (각 선지의 한쪽 또는 양쪽 설명이 지문의 내용이나 각 사상가의 핵심 주장과 어긋납니다.)

* ①: ㉠은 절대적 진리 발견이 아니며, ㉡은 놀이가 현실과

완전히 단절된 것만은 아닙니다.

* ②: ㉠은 최종 어휘의 보편적 타당성 확보를 중시하지 않으며(오히려 우연성 강조), ㉡은 타당한 설명입니다.

* ④: ㉠은 최종 해결을 지향하지 않으며, ㉡은 놀이가 규칙을 포함한다고 봅니다.

* ⑤: ㉠은 타당한 설명일 수 있으나, ㉡은 놀이의 사회적, 문화적 기능을 간과하고 개인적 만족만을 우선한다고 왜곡했습니다.

****5번 문제:** (가), (나)를 이해한 학생이 <보기>에 대해 보인 반응으로 적절하지 않은 것은? [3점]**

(<보기> 내용: '고요서당'이 새로운 교육 방식(서양식 토론술, 빠른 문답식 강론) 도입 후, 초기에는 활기를 띠었으나 점차 말재주 경쟁으로 변질되고 전통적 수양 방식이 경시되며 원로 유생들이 한탄하는 상황)

* ****정답:**** ②

* ****해설:****

* ②번 선지는 로티가 철학을 '대화'로 본 점에서, <보기>의 토론이 '말재주 경쟁'으로 변질된 것은 그의 지향과 '명백히 다르다고 분개하겠군'이라는 학생의 반응을 제시합니다. 로티는 철학을 '대화'로 보며(2문단) 다양한 언어 게임의 공존을 중시합니다. <보기>의 상황은 분명 로티가 지향하는 생산적 대화와는 다릅니다. 그러나 로티의 '아이러니스트'적 태도(3문단)나 '재기술'을 통한 문제 '해소' 방식(6문단)을 고려할 때, 그가 이러한 현상에 대해 단순히 '분개'하며 '명백한 대립'으로만 규정할 것이라고 '단정'하는 것은 그의 철학적 태도를 다소 평면적으로 이해한 '적절하지 않은 반응'일 수 있습니다. 그는 변질된 토론조차 하나의 사회적 실천이나 언어 게임으로 분석하려 할 수 있기 때문입니다.

* ****오답 검토 (모두 '적절한 반응'):****

* ①: 로티는 기존 어휘의 '재기술'을 중시하므로(5문단), <보기>의 새 강론 방식을 지식 전달의 새로운 시도로 긍정적으로 이해할 여지가 있습니다.

* ③: 로티는 절대적 진리나 고정된 가치를 부정하므로(1, 2문단), <보기>에서 전통적 수양 방식의 가치가 하락한 것을 새로운 가치(실용성 등)가 대두됨에 따른 '어휘 변화'(가치 체계 변화)의 결과로 설명할 수 있습니다.

* ④: 하위징아는 놀이의 '규칙'과 '경쟁적 요소(아곤)'를 언급했으므로(2, 3문단), <보기>의 변질된 토론도 새로운 규칙 하의 경쟁적 놀이의 한 단면으로 파악할 수 있습니다.

* ⑤: 하위징아는 놀이의 '비생산성'(자체 목적성)을 특징으로 들었고(2문단), 놀이 정신의 '왜곡'을 우려했습니다(4문단). <보기>에서 토론이 '명성 추구'(외적 목적)로 변질된 것은 놀이가 본래 목적을 잃고 왜곡된 것으로 진단할 수 있습니다.

[4 ~ 7]

사회·법·경제

6. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

7. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

8. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

9. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

[8~11] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

과학·기술

10. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

11. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

12. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

13. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

[12 ~ 17] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

인문

14. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

15. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

16. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

17. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

18. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

19. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

————<보 기>————
보기: 복사하여 사용하시면 됩니다.

- <보 기>————
- ㄱ.
 - ㄴ.
 - ㄷ.

[18 ~ 21] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

고전 소설

20. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

21. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

22. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

23. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

[22 ~ 27] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

갈래 복합

24. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

25. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

26. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

27. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

28. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

29. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

[28 ~ 31] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

현대 소설

30. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

31. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

32. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

33. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

[32 ~ 34] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

고전 시가

34. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

35. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

36. 문제

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

* 확인 사항

- 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인 하시오.
- 이어서, 「선택과목(화법과 작문)」 문제가 제시되오니, 자신이 선택한 과목인지 확인하십시오.

제 1 교시

국어 영역(화법과 작문)

홀수형

[35 ~ 37] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

화법

- 35. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 36. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 37. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

[38 ~42] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

화법과 작문

38. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

39. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

40. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

41. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

42. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

[43 ~ 45] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

작문

43. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
44. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
45. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

* 확인 사항

- 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인하시오.
- 이어서, 「선택과목(언어와 매체)」 문제가 제시되오니, 자신이 선택한 과목인지 확인하시오.

제 1 교시

국어 영역(언어와 매체)

홀수형

[35 ~ 36] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

언어

- 35. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 36. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 37. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 38. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 39. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

[40 ~ 43] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

매체

- 40. 위글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 41. 위글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 42. 위글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- 43. 위글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

[44 ~ 45] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

매체

44. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

45. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

* 확인 사항

○ 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인
하시오.