

영어 Essay 출제의도 및 평가지침

1. 출제 의도 및 근거 :

글로벌인재 전형(영어 에세이 시험)은 공통 1문항으로 세 개의 지문을 이해하여 각 지문의 공통된 요소를 파악한 후 제시된 지문 “The hyper-reality and consumerism”에 관해 영문 에세이를 작성해야 한다. 한 개의 에세이를 작성함에 있어 각 지문간의 연관성 및 이해력을 측정하기 위해 작성 가이드 역할을 하는 하위 질문이 제시되어 지문과 질문을 통해 논리적 추론과 분석능력 및 영어표현 능력을 종합적으로 측정할 수 있는 문제 출제를 의도하였다.

제시문은 고등학교 교과과정을 정상적으로 이수한 학생이라면 누구라도 이해할 수 있고 그 이해를 바탕으로 심화된 논리적 추론과 창의적 의견을 제시하도록 하였다. 구체적으로 정보화 사회에서 개개인이 경험하게 되는 “현실위의 현실”이 어떤 개념인지를 제시하고 현실과 “현실위의 현실(예를 들면, 가공된 현실, 가상현실, 미디어를 통해 가공된 이미지 등)의 경계가 모호해 지는 이유를 설명하였다. 동시에 이것이 우리의 소비행위에 어떠한 연관성이 있는지 쇼핑몰·수퍼마켓에서의 소비행태를 예로 들어 기술하였다. 마지막으로 “현실위의 현실”을 제작·생산하는 주체(기업, 미디어 등)의 숨은 의도가 무엇인지 디즈니랜드사례를 통해 제시하였다.

영어 지문은 교과서 내용을 바탕으로 구성하였고 그 문장의 난이도와 어휘 수준 등에 있어 수능 영어 시험의 통상적인 수준을 넘지 않도록 조정하였다. 또한 특정 전공이 두드러지는 주제를 배제하고, 응시자의 기본적인 수학적능력이 충실히 발휘될 수 있는 추론과 분석 그리고 종합적 사고능력의 측정에 주안점을 두었다(이러한 의도는 특히 출제의 대상이 될 수 있는 각종 주제에 대한 사전지식의 암기를 바탕으로 한 틀에 박힌 글쓰기 훈련을 강조하는 사교육 시장의 경향을 고려한 것이다).

출제지문의 요지는 다음과 같다.

지문 [A]는 사회학자인 움베르토 피코의 관점에서 본 “현실위의 현실”의 개념, 이것이 우리의 일상에 미치는 영향과 그 원인에 대해 기술하였다. 현대인은 미디어, 인터넷, 컴퓨터게임 등이 생산해 낸 현실이 실제 현실이라고 믿고 있으며 점차 현실과 가상의 경계가 모호해 지는 세상에 살고 있다. 피코는 이를 경험하고자 하는 다양한 현실을 만들어낸 현실체험을 통해서라도 해소하고자 하는 인간의 끊임없는 욕구의 결과이며 이로 인해 현실과 “현실위의 현실”의 경계가 더욱 모호해 진다고 보았다. 이 지문은 고등학교 사회(이동환 외 6인) 단원 III “정보화의 빛과 그림자”, 사회(육근록 외 4인)의 단원 II-2 “세상이해”, 사회문화(김영순 외 4인), 생활과 윤리(정창우 외 11인) 단원 I-2 “윤리 문제의 탐구와 실천”을 참조하여 구성하였다.

지문 [B]는 사람들이 대형수퍼마켓이나 쇼핑몰에서 보이는 소비행태를 “현실위의 현실”의 한 단면으로 기술하였다. 끊임없이 새롭고 다양한 상품으로 채워지는 수퍼마켓·쇼핑몰에서 소비자들은 필요를 넘어선 과도한 구매행위를 통해 현실에서는 경험할 수 없는 황홀과 희열로 가득찬 “현실위의 현실”을 맛보며 이것이 현실인 듯 착각에 빠진다. 그러나 수퍼마켓·쇼핑몰을 벗어나는 순간 맞게 되는 현실에 다시 상실감이나 우울감에 빠진다는 소비주의의 한 측면을 소개하고 있다. 이 지문은 영어I(이창봉 외 7인) 단원7 “Be a SMART Consumer”, 영어I(김경한 외 11인) 단원3 “A Difference in Perspective”, 영어심화독해(이찬승 외 5인) 단원6 “A New Perspective”를 참조하여 구성하였다.

지문 [C]는 기업에 의해 재생산된 “현실위의 현실”의 한 사례를 디즈니랜드를 통해 기술하고 있다. 디즈니랜드 속에 구성된 거리, 성, 공원, 놀이동산 등 모든 공간은 현실보다 더 현실감있게 느껴지도록 완벽하게 창조된 장소이다. 디즈니랜드가 제시한 규칙과 지시를 잘 따르기만 한다면 방문객들은 질서있게 아무런 어려움 없이 “완벽한 진짜” 혹은 “현실위의 현실”을 제대로 경험할 수 있다. 그러나 그 이면에는 디즈니랜드가 계획하고 의도한 대로 방문객들에게 강요하지 않고 스스로 따르게끔 하려는 전략이 숨어 있다. 디즈니랜드 사례는 “현실위의 현실”을 제공하는 주체(기업, 미디어 등)가 각종 매개체를 활용하여 이들이 원하는 방향으로 대중을 유도하고 경험과 선택의 폭은 오히려 제한하려는 의도를 보여주고 있다. 이 지문은 고등학교 영어I(김경한 외 11인)의 단원3 “A Difference in Perspective”, 영어I(이창봉 외 7인)의 단원4 “Think Beyond”, 영어심화독해(이찬승 외 5인) 단원6 “A New Perspective”, 생활과 윤리(정창우 외 11인) 단원 I-2. “윤리 문제의 탐구와 실천”, 사회(이동환 외 6인) 단원 IV-3. “정보화의 빛과 그림자, 진단과 해법”을 참조로 하였다.

2. 평가 항목과 기준

본 에세이 시험의 응시자는 지문 [A], [B], [C]의 내용을 바탕으로 “The hyper-reality and consumerism”에 대해 지

시문(instructions)에 따라 에세이를 쓰게 된다. 응시자는 에세이를 작성하는 과정에서 (1) 현대인의 소비주의(지문 [B])가 “현실위의 현실(Hyper-Reality)”이라는 개념(지문 [A])에 의해 얼마만큼 설명될 수 있는지를 기술하고 (2) 지문 [C]가 제시하는 바대로 “현실위의 현실(Hyper-Reality)”이 어떠한 결과를 초래할 것인지 자신의 의견을 기술하면 된다.

(1) 내용의 정합성과 문단 구성 및 논지 전개 :

- a. 제시된 주제에 관하여 지문 [A], [B], [C]의 내용을 정확하게 이해하고 작성하는지 평가한다.

(2) Original Ideas and Logical Discourse :

- a. 논지의 전개가 논리적인지를 평가한다.
- b. 논지의 전개과정에서 독창적이 생각이 반영되어 있는지를 평가한다.

(3) 전체 구조 :

- a. 서론, 본론, 결론의 구성이 유기적으로 치밀하게 전개되는지를 평가한다.

(4) 영어 표현.문법.철자 :

- a. 어휘 선택과 표현의 적절성을 평가한다.
- b. 문법, 구두법 및 철자법의 정확성을 평가한다.

(5) 형식과 분량 :

- a. 지시사항의 준수 여부와 분량 등을 평가한다.

3. 평가 항목 별 비중

내용의 정합성과 문단 구성 및 논지 전개	독창성과 논리성	전체 구조	영어 표현.문법.철자	형식과 분량
50%	30%	10%	10%	감점

*형식과 분량에 대한 감점은 변별기준으로 과도하게 적용되지 않도록 탄력적으로 평가한다.

4. 종합 평가 지침

각 Essay를 전체적으로 A+, A, B+, B, Fail로 평가하면서, 위의 세부적인 평가항목을 고려하여, 수험생들의 총점을 90±6으로, 즉 84점~96점 사이에서 채점한다. 아주 우수한 Essay에 대해서는 97점~100점으로, 기준 이하의 Essay에 대해서는 80점~83점으로 평가할 수 있다. 84점~96점 범위에 드는 Essay의 채점에 세밀한 주의를 기울여 서, 가능한 1점 단위의 등위로 상대 평가한다.

종합점수	A+ (100-97)	A (96-91)	B+ (90-84)	B (83-80)	Fail (59-50)
평가내용	모든 평가 항목을 충족시키는 또는 그 이상으로 우수한 Essay	논제의 내용에 정합하고 평가항목을 거의 충족시키며, 생각이 심화 발전적이고 (원인분석, 목적 지향) 논리적인 Essay	논제의 내용에 적절하고 평가항목을 상당히 충족시키며 논제에 대한 생각의 심화가 미흡한 Essay	논제의 내용이 부실하고, 평가항목 기준 이하인 Essay	-논제와 관계없이 피상적인 Essay -10행 미만