

2011학년도 대학수학능력시험 6월 모의평가 정답 및 해설

(직업탐구 : 인간발달)

문항 번호	정답	배점	문항 번호	정답	배점	문항 번호	정답	배점	문항 번호	정답	배점
1	⑤	2	6	②	3	11	①	3	16	①	3
2	④	3	7	①	2	12	③	3	17	④	3
3	②	2	8	③	2	13	④	2	18	③	2
4	②	3	9	②	3	14	④	3	19	①	3
5	⑤	2	10	⑤	2	15	②	2	20	②	2

1. [출제의도] 유아기 사고의 특징

[해설] 아이의 대답에서 ‘안’을 사용하여 부정적인 개념을 표현한 부정문이나, 무생물인 빵을 잘랐을 때 ‘아야’ 한다는 것에서 물활론적인 사고를 엿볼 수 있다. 이러한 특징은 유아기 아동에게서 관찰할 수 있는 사고의 특징이다.

피아제는 유아기 아동의 인지 발달 단계를 전조작기라고 하였다. 유아기 아동은 자기 중심적 사고를 하므로 다른 사람의 입장에서 생각할 수 없고, 모든 물체에 생명이 있다고 믿으며, 모든 물건은 사람이 필요로 해서, 또 사람을 위해서 만들어졌다고 믿는다.

구체적 조작기에 접어드는 아동기에는 논리적인 사고가 가능해진다. 이 시기에는 가역성, 탈중심화가 나타나고, 보존 개념이 획득된다.

2. [출제의도] 애착 유형

[해설] 아동이 애착이 형성되어 있는 엄마와 분리되면서 격리 상태에 대해 강하게 울부짖으며 저항하는 것은 격리 불안을 느끼기 때문이다. 격리 불안은 8개월 쯤 시작되어 24개월 정도에 없어진다.

엄마가 다시 돌아왔을 때 안정 애착이 형성된 지호는 기뻐하며 반기나. 도희는 매달리거나 장난감을 던지는 등의 분노 행동을 보았을 때 불안-회피 애착이 형성되어 있다.

아동기가 되었을 때 안정 애착 유형의 아동은 더욱 온순하고 협동적이 되나, 불안 애착이 형성된 아동은 의존적이고 성인의 지시나 도움을 기다리게 된다.

3. [출제의도] 신생아의 반사 능력

[해설] 출산한 지 2주 지난 아기는 신생아이다.

갑자기 큰 소리를 내거나, 아기의 자세를 변화시키면 팔을 폈다가 안으로 껴안

듯이 움츠리고, 손은 부채꼴로 펼쳤다가 꼭 쥐는 모로 반사(㉔)는 6개월 후 성인의 놀람 반사로 대체된다.

아기 팔 밑을 붙잡고 세워 놓으면 마치 걷는 것과 같은 동작을 하는 걷기 반사(㉕)는 무의식적으로 일어나는 자발적인 행동으로, 신경계의 기능이 정상적인지를 알 수 있고, 자라면서 점점 사라진다.

아기의 뺨을 가볍게 건드리면 자극물을 향해 고개와 입을 돌려 빨기 시작하는 근원 반사(㉖)는 젖을 찾을 수 있게 해주는 반사로 생존과 관련된 원시 반사이다.

4. [출제의도] 정신 분석 이론

[해설]

프로이트의 심리성적 발달 단계	에릭슨의 심리 사회적 발달 단계
구강기(0~18개월)	신뢰감 대 불신감(0~1세)
항문기(18개월~3세)	자율성 대 수치감(1~3세)
남근기(3~6세)	주도성 대 죄책감(3~6세)
잠복기(6~12세)	근면성 대 열등감(6~12세)
생식기(12세 이후)	자아 정체감 대 역할 혼미(청년기) 친밀감 대 고립감(성년기) 생산성 대 침체(중년기) 자아 통합 대 자아 절망(노년기)

5. [출제의도] 인간 발달의 개념

[해설] 인간 발달은 인간의 생명이 시작되는 수정의 순간에서부터 죽음에 이르기까지 전 생애에 걸쳐 이루어진다. 옛날에는 발달이라는 용어가 좁은 의미로 사용되어 수태에서 청년기까지의 변화만을 가리켰으나, 요즈음에는 보다 넓은 의미로 사용되어 청년기 이후 노년기까지의 변화를 포함한다.

발달은 성장, 성숙, 학습에 의해 나타나는 결과이다. 성장은 키가 커지고 몸무게가 늘어나듯이 신체의 크기나 능력이 증가하는 것을 의미하고, 성숙은 사춘기의 2차 성징과 같이 유전적 요인에 의해 나타나는 변화를 말하며, 학습은 외국어의 습득과 같이 훈련이나 연습에 따른 변화를 의미한다.

6. [출제의도] 피아제의 인지 발달 단계

[해설] 0~2세는 감각과 운동을 통하여 외부 환경을 이해하고 적응하는 감각 운동기이다. (가)는 2~7세로 전조작기에 해당한다. 이 시기에는 사물에 대하여 감각과 운동보다는 상징, 모방, 상상 등을 사용하는 표상 능력이 증가하는 시기이고, 자기 중심적 사고를 한다.

7~11세의 구체적 조작기에는 논리적 조작이 가능한 시기로 자기 중심적 사고에서 벗어나 사물 간 관계를 이해하는 능력을 획득하게 된다.

(나)는 12세 이후 형식적 조작기로, 인지적 성숙이 이루어지는 시기이다. 추상적, 가설적, 연역적 추리 사고 능력이 발달한다.

7. [출제의도] 분만 방법

[해설] 분만 시 통증을 감소시키는 방법에는 무통 분만, 라마즈 분만, 스프롤로지 분만 등이 있다. 자연 분만 방법에는 무통 분만, 라마즈 분만, 스프롤로지 분만, 수중 분만, 그네 분만 등이 해당 된다. 진통제나 마취제를 투여하는 분만은 무통 분만(가)이다.(가)

라마즈 분만(나)은 진통제나 마취제를 투여하지 않고 출산 전 부부가 함께 훈련을 받아 출산의 불안과 진통을 감소시키는 방법으로 산모는 진통이 올 때 남편의 도움으로 호흡을 조절하여 안정을 찾고 출산기에는 적절한 때 힘을 주어 태아가 모체 밖으로 나오는 것을 돕는다.

8. [출제의도] 신체 변화

[해설] 중년기에는 모발이 가늘어지기 시작하며, 모발의 성장도 느리기 때문에 더 느리게 모발이 교체된다.

중년기 동안에 시력의 감퇴가 눈에 띄게 일어난다. 눈의 수정체가 나이가 들에 따라 탄력성을 잃게 되면 초점이 잘 모아지지 않는다. 그 결과 많은 사람들이 노안이 되어 가까이 있는 물체를 잘 볼 수 없게 되고, 독서용 돋보기가 필요하게 된다. 또한, 동공이 점점 작아지고 그 결과 동공을 통과하는 빛의 양이 적어짐으로써 중년들은 더 밝은 조명을 필요로 한다.

폐경 바로 전에 에스트로겐의 분비가 감소하기 시작하고 마침내 에스트로겐이 거의 분비되지 않으면 월경을 더 이상 할 수 없게 된다.

안압이 높아져 60~85세 사이의 노인들에게 녹내장이 급격히 증가한다.

9. [출제의도] 청년기 발달 특성

[해설]

우정의 발달 단계

단계	특징
놀이 친구 단계(유아기)	같이 노는 사람은 누구나 친구로 여김
일방적인 지원 관계(아동기 초기)	원하는 것을 해주기 때문에 친구로 여김
좋을 때만 친구 관계(아동기 후기)	우정을 상호적인 교류로 보기 시작
호혜적인 친밀한 관계(청년기)	지속적인 우정 가짐

청년기에는 2차 성징이 나타나고, 추상적 사고, 가설적 사고, 체계적이고 조합적인 사고가 가능하고 이상주의적 사고를 한다.

보상성은 한 측면에서 일어난 변화는 다른 측면에서 일어난 변화로 상쇄될 수 있다는 것을 아는 능력으로 아동기에 획득된다.

도구적 공격성은 언어 소통이 이루어지는 4~7세(유아기) 사이에 줄어든다.

10. [출제의도] 지능

[해설] 유동성 지능은 ‘타고난 지능’으로 생물학적으로 결정되며 경험이나 학습과는 무관하다. 유동성 지능은 새로운 정보를 처리하는 능력으로서 사전 지식이나 학습을 필요로 하지 않는다. 유동성 지능은 공간 지각, 추상적 추론, 지각 속도와 같은 검사로 측정된다. 10대 후반에 절정에 도달하여 중추 신경 구조의 점차적인 노화로 인해 감소하기 시작한다.

11. [출제의도] 콜버그의 도덕성 발달 단계

[해설] 콜버그는 도덕 수준을 인습을 따르는 전 단계(전 인습적 도덕 수준), 인습을 따르는 단계(인습적 도덕 수준), 인습을 초월한 단계(후 인습적 도덕 수준)로 나누어 생각할 수 있다.

법을 준수해야 한다고 생각하는 경민의 생각은 사회 체계 지향의 도덕 단계로 인습적 도덕 수준에 해당한다고 할 수 있다.

12. [출제의도] 유아기 발달 특성

[해설] 유아기의 아동은 사물을 직관적으로 판단하므로 사물의 여러 특성 가운데 유아의 눈에 가장 잘 띄이는 특성 하나로만 판단한다. 높이 하나로만 양의 많고 적음을 판단하거나, 색은 상관없이 모양만으로 개수를 판단한다. 보존 개념은 유아기에는 획득되지 않고, 아동기가 되면 자기 중심적 사고에서 벗어나서 한 번에 한 차원 이상을 생각할 수 있는 능력이 생기면서 보존 개념이 획득된다.

13. [출제의도] 죽음전의 심리적 변화

[해설] 큐블러로스는 죽어가는 사람들의 죽음과 타협하게 되는 다섯 단계를 제시하였다.

자신의 죽음이 임박한 사실을 알았을 때 대부분의 사람들은 충격을 받고 그 사실을 부정하려고 하고, 자신의 죽음을 더 이상 부정할 수 없음을 깨닫고 분노하게 된다. 그 다음에는 어떻게 해서든지 죽음이 연기되거나 지연될 수 있기를 바라며 시간을 좀 더 벌기 위해 시도한다. 이러한 행동들이 소용없음을 알면서 자신의 임박한 죽음에 대해 슬퍼할 시간이 필요하게 되어 말이 없어지며 면회를 사절하고, 혼자서 울며 슬퍼하는 시간을 가지게 된다.

충분한 시간을 가지게 되면 자신의 운명에 대해 우울하지도 않고 분노하지도 않는 마지막 단계인 인정의 단계에 도달하여 평화로운 마음을 가지게 된다.

14. [출제의도] 가족의 형성

[해설] A씨를 기준으로 (가)는 근원 가족, (나)는 생식 가족이다.

근원 가족은 출생 후 부모 슬하에서 형제 자매가 같이 자라며 생활하는 가족을 말하고, 생식 가족은 성장 후 결혼이 더해져 새로운 가족을 형성하며 자녀를 낳아 기르며 살다 죽는 가족을 말한다.

A씨는 (가)에서는 딸, 여동생의 역할을 하게 되고, (나)에서는 아내, 어머니의 역할을 하게 된다.

15. [출제의도] 동조 행동

[해설] 동조 행동은 다른 사람의 압력 때문에 그들의 태도나 행동을 채택하는 것을 말한다. 동조 행동은 청년기에만 국한되는 것은 아니며, 어떤 연령에서도 동조 행동은 있기 마련이다.

그러한 동조 행동에 대한 또래의 압력은 청년기에 가장 강력하고, 그 압력은 청년의 삶에서 빼놓을 수 없는 중요한 주제이다. 그것은 옷의 선택, 음악, 언어, 가치관, 여가 활동과 같은 청년 행동의 모든 면에서 나타난다. 또래에 대한 동조 행동은 약 12~13세인 청년 초기에 절정에 달하고 청년 중기부터 감소하기 시작하다.

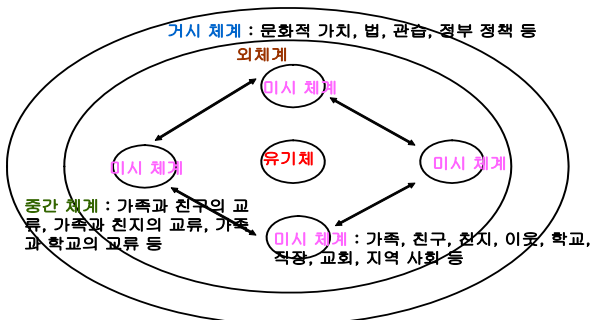
16. [출제의도] 한부모가족복지시설

[해설] 현재 한부모가족복지법에 따라 정부는 이들 가정에게 생계비, 아동교육지원비, 직업훈련비 및 훈련기간 중 생계비, 아동양육비 등의 복지 급여 지원과 아동의 양육 및 교육서비스, 장애인, 노인 만성질환자 등의 부양 서비스, 취사, 청소, 세탁 등 가사서비스, 교육 상담 등 가족관계 증진 서비스 등의 가족 지원을 하고 있다.

외부인과의 관계를 꺼리는 한부모가정의 특성을 고려한다면 상담이나 교육 등을 통해 심리적 안정과 실질적인 복지에 도움이 필요하다.

17. [출제의도] 브론펜브레너의 생태학 이론

[해설]



18. [출제의도] 태내 발달 진단 검사 방법

[해설] (가)는 주사 바늘로 양수를 추출하여 유전자 이상을 알아내는 양수 검사이다. 수정 후 11~14주 사이에 할 수 있으며 검사 결과는 3주 후에 알 수 있다. 가느다란 바늘이 자궁을 찌르는데 따르는 유산의 위험이 있다.

(나)는 임신 초기 가는 관으로 자궁의 용모 조직을 떼내어 유전자 이상을 알아내는 용모막 검사이다. 수정 후 6~8주 사이에 할 수 있으며 검사 결과는 24시간 이내에 알 수 있다. 양수 검사보다 유산의 위험이 더 크다.

19. [출제의도] 자아 통제

[해설] 자아 통제는 말과 행동을 통제할 수 있는 능력으로 2세쯤 되어 나타나며, 어른들의 지시를 그런대로 잘 따르는 형태로 나타난다. 3세쯤 되면 종종 양육자의 지시를 따르지 않고 자기 주장을 하며 반항을 한다.

3세 중반쯤 되면 유아의 자아 통제 능력이 눈에 띄게 증가한다. 이 시기 동안 유아는 어떤 행동이 수용되는지 알게 되고, 수용될 수 없는 행동은 억제해야 하며, 때로는 만족을 지연해야 한다는 것도 배우게 된다. 5세쯤 되면 언어를 통하여 자아 통제가 이루어지게 된다.

20. [출제의도] 성 역할

[해설] 정신 분석학자 융은 일찍이 남성적 ‘아니무스’와 여성적 ‘아니마’를 강조한 바 있다. 아니마는 남성의 무의식 속에 남아 있는 여성적 요소를 말하며, 아니무스는 여성의 무의식 속에 남아 있는 남성적 요소를 말한 다. 융은 모든 인간에게는 남성성과 여성성의 두 가지 특성이 어느 정도 공존한다고 하면서, 이 두 가지 특성을 자연스럽게 표출하는 것이 정신 건강에도 좋다고 주장한다.

2011학년도 대학수학능력시험 6월모의평가 직업탐구영역 컴퓨터일반과목 해설지

[2011.6 특징]

- * 논리부분, 프로그래밍 부분이 여전히 중요하게 출제됨. 7문항 출제로 문항수도 많고 난이도도 높음
- * 전 분야에 걸쳐 고루 출제됨
- * 난이도가 높아져서 시간부족현상 예상됨
- * 전체적으로 문제풀이에 시간이 예년에 비해 많이 걸리는 문제가 많았으나 그동안 출제되었던 범위를 벗어나는 문제는 없었음.

[정답]

문 항	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
정 답	①	③	①	③	⑤	③	③	③	②	④
문 항	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
정 답	④	⑤	④	⑤	①	②	⑤	④	④	②

[해설]

1. [정 답] ①

[출제포인트] 화상회의에 사용해야할 기술

[해 설]

동영상을 실시간으로 전송하려면 용량이 많으므로 기본적으로 압축 및 복원기술이 필요하고 기존의 문제점이 영상끊김, 화질이었으므로 통신망도 고속이어야 함.

2. [정 답] ③

[출제포인트] 운영체제기능 관련 용어

[해 설]

아이콘을 사용한다는 것은 그래픽을 중심으로 한 사용자 인터페이스이기 때문에 GUI이다. PnP는 컴퓨터에 외부장치를 연결하면 자동으로 인식하는 기능을 말하고, 다중작업은 동시에 여러 가지 작업을 할 수 있는 기능이다.

3. [정 답] ①

[출제포인트] 논리식의 간소화

[해 설]

논리회로를 보고 논리식을 만들면 $A'B + A$ 가 된다. 이식을 간소화하면 분배법칙을 사용하여 $(A' + A)(B + A) = 1(B + A) = B + A$ 가 된다. OR게이트를 찾는 문제이다. 논리식의 간소화에서 $1 * X = 1$ 의 법칙을 이용하였다.

4. [정 답] ③

[출제포인트] 인터넷 옵션의 이해

[해 설]

A부분을 선택하면 웹 브라우저를 구동시켰을 때 아무것도 없는 빈 화면이 나타나게 된다. D는 임시인터넷 파일과 관련된 기간, 폴더 등을 설정하는 버튼이다.

5. [정 답] ⑤

[출제포인트] 기억장치의 계층구조

[해 설]

캐시기억장치는 CPU와 주기억장치의 속도차이를 극복하기 위해 사용하는 기억장치이다. 즉, 속도 때문에 사용하는 것이지 용량의 부족 때문에 사용하는 장치가 아니다.

6. [정 답] ③

[출제포인트] 논리식의 구성

[해 설]

금고를 열수 있는 열쇠에 대한 조건을 보고 논리식을 구성하는 문제이다. 사장의 열쇠(A)는 하나만으로 열 수 있다. 또는 부장(B)과 과장(C)의 열쇠로 열 수 있다. 즉, A 또는 B와C인 관계가 성립한다. 이것을 식으로 구현하면 $A + (B \cdot C)$ 가 된다.

7. [정 답] ③

[출제포인트] 소프트웨어의 체계

[해 설]

펌웨어도 소프트웨어의 한 분류이다. 하지만 CPU, RAM등은 하드웨어이므로 ㄷ의 내용이 잘못되었다. 펌웨어는 일반적으로 ROM에 저장되어 전자기기가 작

동 할 수 있도록 되어 있고 MP3플레이어 등 각종 전자기기에 사용된다.

8. [정 답] ③

[출제포인트] 진법의 변환

[해 설]

조건에 따라 각 진법으로 변환해야 한다.

제작연도는 2010을 세자리의 16진수로 변경해야 하지만 예시를 보면 2008이 7D8로 되어 있다. 2010은 이보다 2만큼 큰 숫자이므로 2를 더하면 7DA가 된다. 즉 2010으로 16으로 나누어 직접 바꾸지 않아도 구할 수 있다.

제작월은 6을 네자리의 2진수를 바꾸면 된다. $6=4+2$ 이므로 2진수로 110이고 4자리로 하면 0110이 된다.

제작일은 10을 두자리의 8진수로 바꾸는데 $10=8+2$ 이므로 12가 된다.

제작순서는 21을 두자리의 16진수로 바꾸는 것이고 $21=16+5$ 이므로 15가 된다.

9. [정 답] ②

[출제포인트] 유니코드에 대한 이해

[해 설]

유니코드는 글자자체를 표현하는 것이지 색상이나 크기를 지원하는 것이 아니다. 또한 영문자, 숫자 등을 구분하는 3개의 존비트가 있는 것은 아스키 코드이다.

10. [정 답] ④

[출제포인트] 디스크조각모음에 대한 이해

[해 설]

조각모음을 하게 되면 원하는 데이터를 읽어들이기 때 연속적으로 읽어들이 수 있게 되므로 평균적인 파일접근속도가 빨라지게 된다.

11. [정 답] ④

[출제포인트] 한글의 기능

[해 설]

취소선을 사용하게 되면 독도 와 같이 되고 스타일 기능은 글자의 모양, 색깔 등을 미리 지정하여 편리하게 같은 스타일을 적용시킬 때 사용한다.

12. [정 답] ⑤

[출제포인트] 엑셀의 기능

[해 설]

- ㄱ. 옳게 표현하려면 =TODAY()로 하거나 =DATE(2010,6,10)으로 해야 한다.
- ㄴ. COUNT함수는 숫자가 있는 셀의 숫자를 세는 것이므로 COUNTIF로 수정해야 한다.

13. [정 답] ④

[출제포인트] 연산장치와 제어장치에 대한 동작

[해 설]

주기억장치에서 읽어들이는 명령코드는 제어장치의 명령해독기에서 해독하게 된다. 명령어 수행내용의 동작을 상세하게 보면 데이터레지스터에는 204번지에 있는 데이터 4를 가져오기만 할 뿐 다른 변화는 없다. 따라서 3이 저장된다는 ④의 내용이 잘못되었다.

14. [정 답] ⑤

[출제포인트] HTML에 대한 이해

[해 설]

<TITLE>부분은 글꼴 등 글자에 대한 속성을 지정할 수 없는 부분이다. 리스트부분에서 TYPE으로 속성값을 지정할 수 있고, 링크할 때 TARGET을 _BLANK로 하면 새창에서 열 수 있다

15. [정 답] ①

[출제포인트] E-MAIL서비스에 대한 이해

[해 설]

인터넷을 통한 전화는 VoIP, 원격지 컴퓨터의 사용은 TELNET이다.

16. [정 답] ②

[출제포인트] RFID에 대한 이해

[해 설]

RFID기술은 전자칩을 물품에 부착하여 무선으로 제품의 내용을 알고 이용할 수 있는 기술이다. 바코드의 경우 물품에 새겨진 바코드를 레이저를 이용하여 읽어들이는 방식으로 RFID기술과는 전혀 다른 기술이다.

17. [정 답] ⑤

[출제포인트] 순서도의 이해

[해 설]

비밀번호가 틀렸을때의 순서도 동작을 보면 오류횟수를 1증가시키고, 3회가 되었는지를 확인하는 과정이다. 또한 3회미만이면 다시 비밀번호를 입력하게 되어 있으므로 아이디를 다시 입력하는 것과는 무관하다.

18. [정 답] ④

[출제포인트] 알고리즘에 대한 이해

[해 설]

이진탐색 알고리즘을 의사코드 형식으로 기술한 내용을 이해하는 문제이다. 숫자의 배열을 트리형식으로 구성하여 제공하고 있기 때문에 이것을 이용하면 문제를 쉽게 풀 수 있다. 4 또는 12을 찾기 위해서는 한번만 중앙값을 찾아서 범위를 재설정하고 다시 찾을 때 바로 성공하기 때문에 단계4는 한번만 수행하게 된다.

19. [정 답] ④

[출제포인트] 객체지향 프로그래밍의 이해

[해 설]

클래스는 속성과 메소드로 구성된다. 이것은 객체지향프로그래밍에 있어서 기본적인 내용이다. 문제에서 학생, 교사는 각각 속성과 메소드를 갖는 클래스이다. 하지만 사람의 경우 속성을 성별, 나이만을 가지고 있고 이 속성과 메소드를 학생과 교사가 상속받은 형태이다. 클래스를 물건을 만들어내는 틀이라고 본다면 객체는 이 틀로 찍어내는 제품이라고 비유할 수 있다.

20. [정 답] ②

[출제포인트] 비주얼베이식 코드의 해석

[해 설]

$b \text{ Mod } a = 0$ 이 문장을 해석하는 것이 관건이다. 이것은 나머지가 0인 것을 구하는 것이기 때문에 결국 a 의 배수를 구하는 것이다. a 는 입력값이므로 결국 3의 배수를 구하게 된다. b 값이 1씩 증가되면서 12까지 반복되기 때문에 3,6,9,12만 출력이 된다.

c 값은 a 의 배수가 출력될때마다 1씩 증가되기 때문에 4가 된다.

하단의 반복문에서 c 값만큼 *표시가 출력되므로 4번출력되는 것이 정답입니다.