

2015학년도 10월 고3 전국연합학력평가 정답 및 해설

• 직업탐구 영역 •

가사·실업① 정답

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

해 설

1. [출제의도] 영아기 아동에게 적합한 양육 방법을 선택하여 적용한다.

‘단동십훈’ 제6훈은 영아기에 해당된다.

[오답풀이] ㄴ. 구슬 구멍에 실 꿰기를 할 수 있는 시기는 유아기이므로 오답이다.

2. [출제의도] 피아제 인지 발달 이론을 분석하고 명료화한다.

(가)는 동화, (나)는 조절, (다)는 평형화이다.

[오답풀이] ㄱ. (가)는 조절, ㄴ. (나)는 동화에 대한 설명이므로 오답이다.

3. [출제의도] 바움린드의 양육 유형에 따른 부모 A, B, C의 양육 유형을 알아본다.

부모 A는 민주적, 부모 B는 권위주의적, 부모 C는 허용적 양육 유형이다.

[오답풀이] ①은 권위주의적, ②는 허용적, ③은 방임적 양육 유형이므로 오답이다. ④의 부모 A는 부모 B보다 자녀에 대한 통제 수준이 낮으므로 오답이다.

4. [출제의도] 피아제 인지 발달 이론에 근거하여 유아기 아동의 발달 특성을 분석하고 명료화한다.

실험 결과, 인형이 있는 위치에서 보이는 산의 모습인 (가)를 고른 아동은 아동기이고, 자기가 보는 산의 모습인 (나)를 고른 아동은 유아기이다.

[오답풀이] ㄱ. 탈중심화가 가능한 시기, ㄴ. 전체와 부분 간의 관계를 이해하는 시기는 아동기이므로 오답이다.

5. [출제의도] ‘이불 집’ 놀이 활동 사례에 나타난 아동의 인지 발달 특성을 분석하고 명료화한다.

활동 사례에 나타난 아동은 기어 다닐 수 있는 6~8개월 된 영아이다.

[오답풀이] ㄱ은 2차 순환 반응기에 해당하므로 오답이다.

6. [출제의도] 노년기 성격 적응 유형의 특성을 알아본다.

A 씨는 노년기 성격 적응 유형 중 방어형에 해당하고, B 씨는 은둔형에 해당한다.

[오답풀이] ㄱ은 노년기 성격 적응 유형 중 분노형에 해당하고, ㄴ은 자학형에 해당하므로 오답이다.

7. [출제의도] 신생아의 반사 행동에 대해 알아본다.

(가)는 신생아의 반사 행동인 모로 반사이다.

[오답풀이] ㄴ은 원시 반사에 해당하고, ㄴ은 바빈스키 반사이므로 오답이다.

8. [출제의도] 중년기 성 역할 발달 특성에 대해 알아본다.

‘빈 등지 증후군’과 ‘노무(NOMU)족’은 공통적으로 중년기 시기와 관련이 있는 용어이다.

[오답풀이] ㄱ은 성년기에 해당하고, ㄴ의 중년기 남성은 표현적 역할, 여성은 도구적 역할이 강화되므로 오답이다.

9. [출제의도] 프로이트의 이론적 관점을 적용하여 분석하고 명료화한다.

자료는 프로이트의 심리 성적 발달 이론이다.

[오답풀이] ㄱ은 인간 발달에 대한 주요 관점인 유전, ㄴ은 생태학적 체계 이론에 해당하므로 오답이다.

10. [출제의도] 아동기 발달 특성을 분석하고 명료화한다.

실험 결과 아동 A는 유아기에 해당하고, 아동 B는 아동기에 해당한다.

[오답풀이] ㄴ의 만족 지연이 나타나는 시기와, ㄴ의 도구적 공격성이 적대적 공격성보다 많이 나타나는 시기는 유아기에 해당하므로 오답이다.

11. [출제의도] 유아기 아동의 발달을 지원한다.

은찬이의 행동과 언어 관찰 결과 유아기에 해당한다.

[오답풀이] ㄴ은 아동기에 해당하고, ㄴ은 청소년기에 해당하므로 오답이다.

12. [출제의도] 중년기 발달 지원 방법을 선택하고 탐색한다.

[오답풀이] ㄱ. 에릭슨의 발달 과업 중 자아통합감은 노년기에 해당하므로 오답이다.

13. [출제의도] 마르시아의 자아정체감 이론에 근거하여 아동의 자아정체감 유형을 알아본다.

제시된 자료 속의 아동은 자아정체감 성취 유형이다.

14. [출제의도] 성년기의 발달 특성을 알아본다.

에릭슨의 발달 과업 중 친밀감은 성년기에 해당하므로 (가)는 성년기이다.

[오답풀이] ㄴ의 이상주의적 사고를 하기 시작하는 시기와, ㄴ의 또래 집단에 대한 민감성이 가장 큰 시기는 청소년기에 해당하므로 오답이다.

15. [출제의도] 노년기 인지 발달 특성을 알아본다.

자료에서 고령화 사회는 65세 이상에 해당하므로 ㉔는 노년기에 해당한다.

[오답풀이] ㄱ. 결정성 지능은 노년기에도 증가하므로 오답이다. ㄴ. 노년기에는 최근 사실에 대한 기억 상실이 오래전 사실에 대한 기억 상실보다 더 많이 일어나므로 오답이다.

16. [출제의도] 라마즈 분만 방법에 대해서 탐색한다.

자료는 라마즈 분만 방법에 대한 설명이다.

[오답풀이] ㄱ은 수중 분만 방법이고, ㄴ은 무통 분만 방법이므로 오답이다.

17. [출제의도] 행동주의 이론을 사례에 적용하여 일반화한다.

자료 ㉔는 고전적 조건 반사 이론으로 행동주의 이론에 해당한다.

[오답풀이] ①은 제질의 성숙 이론에 해당하고, ②는 인간 발달의 유전적 관점에 해당하므로 오답이다. ③은 로렌츠의 각인 이론에 해당하고, ④은 비고츠키의 사회문화적 이론에 해당하므로 오답이다.

18. [출제의도] 스톤버그의 사랑의 삼각형 이론에 근거하여 사랑의 유형을 알아본다.

㉔는 사랑의 유형 중 도취성 사랑에 해당하고, ㉔는 좋아함에 해당한다.

19. [출제의도] 유아기 아동을 파튼의 놀이 발달 단계에 적용한다.

(가)는 연합 놀이다.

[오답풀이] ㄴ은 협동 놀이이며, ㄴ은 혼자 놀이이므로 오답이다.

20. [출제의도] 청소년기 인지 발달 특성을 분석하고 명료화한다.

㉔는 청소년기의 인지 발달 특성 중 자아 중심적 사고의 한 형태인 상상적 청중에 해당한다. 자아 중심적 사고는 자신과 타인의 추상적 사고를 구별하지 못하게 하고 상상적 청중과 개인적 우화 같은 왜곡된 인지적 현상을 발생시키기도 한다.

가사·실업② 정답

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

해 설

1. [출제의도] 정보 통신 기술의 활용 분야를 적용한다.

스마트 주차 시스템에 적용된 사물 인터넷의 개념을 이해한다.

[오답풀이] DMB는 이동하면서 방송을 볼 수 있는 시스템이고, VoIP는 인터넷 망을 이용해서 음성 통신을 할 수 있는 기술이다.

2. [출제의도] 문제 해결을 위해 알고리즘을 이용하여 적용한다.

바둑돌은 1, 3, 5, 7, ... 19처럼 2만큼의 차이로 단계별로 배치되고, 홀수 단계에는 검정색으로, 짝수 단계에는 흰색으로 나타난다.

3. [출제의도] 자료의 표현 형식을 이해하고 진법으로 변환한다.

숫자 카드의 최대값은 $(111)_2$ 이고, 최소값은 $(000)_2$ 이므로 차는 십진수로 7이다.

4. [출제의도] 이미지 자료 방식을 이해하고 적용한다.

이미지 표현 $7 \times 8 \times 1\text{bit} = 56\text{비트}$ 가 필요하며 1바이트는 8비트이므로 이미지는 7바이트이다.

5. [출제의도] 클래스와 상속 관계를 이해하고 적용한다.

객체지향 기법의 특성인 상속의 개념을 이해하고 구분한다.

[오답풀이] ㄴ. 태깅은 방송드론의 상속 개념이 적용되지 않는다. ㄴ. 다형성이 아니라 상속성이다.

6. [출제의도] 컴퓨터 시스템의 구성요소를 이해한다.

태블릿 PC의 규격을 보고 컴퓨터 시스템의 구성요소와 기능을 구분한다.

[오답풀이] ㄴ. 보조 기억 장치는 비휘발성 저장 장치이다. ㄴ. 중앙 처리 장치와 주기억 장치 간의 속도 차이를 보완하기 위한 기억 장치이다.

7. [출제의도] 프로그래밍 절차를 이해하고 적용한다.

MIN 함수에서 최소값을 반환한 후, IF 함수에서 “이상 없음” 문자열이 출력된다. B3의 내용이 1로 바뀌면 출력은 “부족”이 된다.

[오답풀이] ㄱ. 반복문은 사용되고 있지 않으며, ㄴ. 현재 입력으로 출력되는 결과물은 “이상 없음”이다.

8. [출제의도] 개체 관계도의 특징을 이해한다.

개체 관계도를 보고 개체, 관계, 속성을 구분할 수 있다.

[오답풀이] ㄴ. 고객과 여행은 1:N의 관계이다. ㄴ. 여행은 4개의 속성을 갖는다.

9. [출제의도] 최대공약수의 알고리즘을 이해하고 적용

한다.
최대공약수를 구하기 위한 알고리즘을 단계별로 해석하고 이해할 수 있다. 2단계에서 A에는 10을 5로 나눈 나머지인 0이 저장된다. 3단계에서 두 수를 교환하면 A에는 5, B에는 0이 저장된다. 4단계에서 B가 0이기 때문에 바로 6단계로 넘어가서 A에 저장된 5가 출력된다.
[오답풀이] ㄱ. 출력되는 값은 5이다. ㄴ. A에 B보다 작은 수를 입력해도 무한 반복되지 않는다.

10. [출제의도] 프로세스의 상태를 이해하고 적용한다.
프로세스의 상태는 준비, 대기, 실행이 있다. (가)는 준비 상태, (나)는 실행 상태, (다)는 대기 상태, (라)는 프로세스가 소멸된 것을 의미한다.

11. [출제의도] 네트워크 통신망의 구조를 이해한다.
네트워크 통신 장치인 허브, 라우터, 랜 카드에 대한 설명이다.
[오답풀이] 진원: A, B 실습실을 연결할 때는 DNS 서버가 아니라 허브가 필요하다.

12. [출제의도] SQL명령어를 이해하고 적용한다.
음식 테이블을 만들고 ALTER 명령어를 통하여 음식 테이블의 구조를 변경(ADD), INSERT 명령어로 데이터를 입력, UPDATE 명령어를 통해 'S200'의 음식명 '샐러드'를 '스파게티'로 변경하는 SQL문이다.

13. [출제의도] 프로그래밍 절차를 이해하고 적용한다.
㉔는 문제 분석 단계이고 ㉕는 알고리즘을 순서도로 표현하는 단계를 의미하며 ㉖는 프로그램 작성 및 번역 과정이다. ㉗는 모의 테스트 단계이다.
[오답풀이] ㉔ 과정에서 발견되는 오류는 문법 오류이다.

14. [출제의도] 자료의 표현 형식을 이해하고 진법으로 변환한다.
ㄱ. $(10000)_2 \rightarrow 16$, ㄴ. $(30)_8 \rightarrow 24$, ㄷ. $(1F)_{16} \rightarrow 31$ 이므로 ㄴ. 24원은 7원 쿠폰 2개와 5원 쿠폰 2개로 만들 수 있고, 31원은 7원 쿠폰 3개, 5원 쿠폰 2개로 만들 수 있다.
[오답풀이] 16과 23은 5원과 7원의 쿠폰으로 만들 수 없는 금액이다.

15. [출제의도] 순서도의 논리적인 흐름을 이해한다.
순서도는 피보나치 수열을 구하는 문제이다.
[오답풀이] ㄱ. (가) 부분은 총 5회 수행된다. ㄴ. 프로그램이 종료될 때 A 값은 5이고, B의 값은 8이다.

16. [출제의도] 진리표를 이해하고 논리 회로를 구성한다.
입력 A, B가 모두 참이면 출력 Y는 1이 되고, 그렇지 않으면 0이 되는 AND 논리식의 개념이다.

17. [출제의도] 이미지 표현 방식을 이해하고 적용한다.
(가)는 비트맵 표현 방식이고 (나)는 벡터 표현 방식이다.
[오답풀이] ㄴ. 이미지를 확대하거나 축소할 때 마치 계단처럼 깨져 보이는 현상은 비트맵 표현 방식에서 볼 수 있다.

18. [출제의도] 프로세스의 스케줄링을 이해하고 적용한다.
라운드 로빈(RR) 스케줄링 방식을 비유한 놀이 시설 이용 안내문이다.
[오답풀이] ㄴ. 우선순위 스케줄링 방식은 비선점형 방식이다. ㄷ. 최소 작업 우선 스케줄링 방식은 비선점형 방식이다.

19. [출제의도] 저작권의 개념과 의미를 이해한다.
CCL은 저작물에 대하여 자유로운 이용을 장려하기 위한 것이다.

[오답풀이] ㄱ. CCL은 특허 표시가 아니라 저작권 표시이다. ㄴ. CCL은 등록할 필요가 없고, 보호 기간도 정해져 있지 않다.

20. [출제의도] HTML의 작성 및 구성을 이해하고 적용한다.
'rowspan'은 위, 아래를 병합하는 역할을 하고, 'colspan'은 좌, 우를 병합하는 역할을 한다.