

교과서 어휘 확인 문제

pp. 8~9

STEP 1

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| <b>A</b> 01 ~에 관하여; 대략 | 02 효과가 있다; 작동하다; 일하다 |
| 03 누르다, 밀다             | 04 소리; ~처럼 들리다       |
| 05 움직이다                | 06 훈련사               |
| 07 아픈                  | 08 말하다, 이야기하다        |
| 09 배우                  | 10 바닥                |
| 11 영웅                  | 12 훈련하다              |
| 13 기자                  | 14 순간                |
| 15 놀라운                 | 16 이야기               |
| 17 재미있는, 흥미로운          | 18 듣다                |
| 19 기억하다                | 20 주인, 소유주           |
- 
- |                    |             |
|--------------------|-------------|
| <b>B</b> 01 around | 02 often    |
| 03 side            | 04 together |
| 05 lose            | 06 tail     |
| 07 round           | 08 front    |
| 09 practice        | 10 last     |
| 11 address         | 12 bring    |
| 13 find            | 14 happen   |
| 15 few             | 16 button   |
| 17 rainy           | 18 need     |
| 19 only            | 20 strong   |
- 
- |                    |               |
|--------------------|---------------|
| <b>C</b> 01 ~을 돌보다 | 02 ~에 놀라다     |
| 03 ~처럼 보이다         | 04 일종의        |
| 05 ~의 옆에           | 06 여러 번, 계속해서 |
| 07 많은              | 08 며칠 전에      |
| 09 ~의 생명을 구하다      | 10 ~을 보다      |
- 
- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| <b>D</b> 01 film a movie | 02 look like          |
| 03 play a video game     | 04 look at            |
| 05 on time               | 06 take a bath        |
| 07 fall down             | 08 stay by one's side |
| 09 take care of ~        | 10 breaking news      |

STEP 2

- |                          |                  |                 |
|--------------------------|------------------|-----------------|
| <b>A</b> 01 amazing, 놀라운 | 02 often, 자주, 종종 | 03 push, 누르다    |
| 04 save, 구하다             | 05 sound, 소리     | 06 together, 함께 |
| 07 happen, 일어나다          |                  |                 |
- 
- |                 |         |            |
|-----------------|---------|------------|
| <b>B</b> 01 pet | 02 play | 03 address |
| 04 button       | 05 hero |            |
- 
- |                  |                 |             |
|------------------|-----------------|-------------|
| <b>C</b> 01 only | 02 lose         | 03 practice |
| 04 look like     | 05 take care of |             |

Words Plus+

- |         |                |             |
|---------|----------------|-------------|
| 01 win  | 02 remember    | 03 reporter |
| 04 sick | 05 interesting |             |

교과서 어휘 실전 문제

pp. 10~11

- |      |      |      |                    |           |
|------|------|------|--------------------|-----------|
| 01 ② | 02 ④ | 03 ③ | 04 front           | 05 (m)ove |
| 06 ② | 07 ③ | 08 ② | 09 ③               | 10 ④      |
| 11 ② | 12 ① | 13 ④ | 14 again and again |           |

- 01 ②는 '명사 : 사람 명사'의 관계이고, 나머지는 모두 '동사 : 사람 명사'의 관계이다.  
 ① 소유하다 : 소유주                      ③ 훈련시키다 : 훈련사  
 ④ 연기하다 : 배우                          ⑤ 가르치다 : 선생님
- 02 ③ 위대하거나 용감한 행동으로 존경받는 사람 → hero(영웅)  
 ⑤ 의도된 효과나 결과가 있다 → work(효과가 있다)
- 03 take care of: 돌보다  
 • 그녀는 아픈 동물들을 돌보았다.  
 a lot of: 많은  
 • 그 방에는 많은 장난감들이 있었다.
- 04 강한 : 약한 = 앞쪽 : 뒤쪽 (반의어)
- 05 무언가 또는 누군가를 어떤 장소나 위치에서 다른 곳으로 가도록 하다 → move(움직이다)
- 06 '잊지 마'라는 의미를 '기억하라(remember)'로 바꿔 쓸 수 있다.  
 내일 점심 가져오는 것을 잊지 마.
- 07 film a movie: 영화를 촬영하다
- 08 ② hero: 영웅
- 09 few: (수가) 많지 않은  
 • 고양이 Coco는 나의 애완동물이다. (pet: 애완동물)  
 • 나는 형제자매가 없다. 나는 외동이다. (only: 유일한)  
 • 나는 장래에 기자가 되고 싶다. (reporter: 기자)  
 • 그 속보는 매우 놀라웠다. (amazing: 놀라운)
- 10 내용상 ⑥의 healthy(건강한)는 sick, ill(아픈) 등으로 바꿔야 한다.  
 ② 그녀는 노란 모자를 쓰고 있다. (cap: 모자)  
 ⑥ 너는 건강해(→ 아파) 보여. 병원에 가보렴.  
 ③ 그 숫자 게임은 일종의 훈련이었다. (a kind of: 일종의)  
 ④ 그는 밖에 나가는 것을 좋아하지 않아서 자주 집에 머물렀다. (often: 자주)
- 11 우리말을 영작하면 She always stayed by my side.이므로 ★에 들어갈 말은 by이다. / stay by one's side: ~의 옆에 머무르다
- 12 그 순간 그녀는 의자에서 떨어졌다.  
 ① 아주 짧은 기간 → moment(순간)  
 ② 위대하거나 용감한 행동으로 존경받는 사람 → hero(영웅)  
 ③ 당신이 서 있는 방의 부분 → floor(바닥)  
 ④ 무언가를 소유한 사람 또는 단체 → owner(주인)  
 ⑤ 들리는 것 → sound(소리)
- 13 ③ happen: 일어나다, 발생하다 (= occur)  
 어젯밤 신나는 일이 일어났다.  
 ⑥ ill: 아픈 (= sick)  
 나의 할머니가 편찮으셨다.
- 14 again and again: 여러 번, 계속해서

교과서 대화 모두 보기

pp. 14~15

- |     |      |     |     |
|-----|------|-----|-----|
| 1 T | 2 F  | 3 T | 4 F |
| 5 T | 6 F  | 7 T | 8 F |
| 9 F | 10 T |     |     |

- 2 Emily는 노란색 모자를 쓰고 있다.  
 4 Jessica의 개는 짧은 다리를 가지고 있다.

- 6 수학 선생님은 열 마리의 고양이를 키운다고 했다.  
8 말은 하루에 세 시간 정도만 잔다고 했다.  
9 Rina는 하얀 셔츠와 청바지를 입고 있다.

### 교과서 대화 빈칸 채우기

pp. 16~17

- 1 can't find, What does, has
- 2 is, look like, wearing
- 3 need, lost, what does, yellow, has
- 4 What are, making, for, is he, What does, long body, This is, big
- 5 soccer, won, surprising, strong, practiced
- 6 takes care, Did you, many, cats, surprising
- 7 are filming, actor, is there, too
- 8 read, about horses, interesting, move, hear, know, sleep, day, Wow
- 9 over there, look like, wearing, blue jeans
- 10 interesting facts, What, pigs, babies, That's surprising

### 교과서 대화 순서 배열하기

pp. 18~19

- 1 (a) → (c) → (b)
- 2 (b) → (a) → (c)
- 3 (c) → (b) → d → (a)
- 4 e → (c) → (d) → (b) → a → (g) → (f)
- 5 (c) → (b) → (a)
- 6 (c) → d → (a) → (b)
- 7 (c) → (b) → (a) → d
- 8 (d) → (c) → e → (b) → (f) → a
- 9 (b) → (c) → (a)
- 10 (d) → (b) → (c) → (a)

### 교과서 대화 실전 문제

pp. 20~21

- |                            |                 |                  |                |      |
|----------------------------|-----------------|------------------|----------------|------|
| 01 ⑤                       | 02 ③            | 03 ⑤             | 04 ①           | 05 ④ |
| 06 ②                       | 07 hero → actor | 08 ③             |                |      |
| 09 What does he look like? | 10 ①, ④         | 11 ④             |                |      |
| 12 ②, ④                    | 13 ④            | 14 [예시답안] 남자의 가방 | 15 It is blue. |      |
- 01 ⑤ '그들의 귀는 어떻게 생겼어?'라는 질문에 '그들은 큰 눈을 가졌어.'라고 답하는 것은 어색하다.  
02 A: 도움이 필요하신가요?  
(B) 네, 저는 한 시간 전에 제 개를 잃어버렸어요.  
(A) 오, 당신의 개는 어떻게 생겼나요?  
(C) 그것은 노란색이고 긴 꼬리를 가지고 있어요.  
03 '놀랍네.'라는 의미의 놀람을 표현하는 말이므로 수학 선생님이 고양이 열 마리를 키운다는 말 다음에 '정말?'이라고 묻는 뒤인 ⑤에 오는 것이 적절하다.  
04 흐름상 '너는 그것을 알았니?'가 적절하므로 know가 와야 한다.  
05 생김새를 묘사할 때 옷이나 안경 등을 '입고[쓰고] 있다'라는 의미로 wear를 쓴다.  
06 ②는 '안됐구나'라는 의미로 안 좋은 소식에 대해 유감을 표현하는 말이고, 나머지는 모두 놀람을 표현하는 말이다.  
07 Jimmy Lee는 여자가 제일 좋아하는 영웅(→ 배우)이다.  
08 What does he look like?는 생김새를 묻는 표현이므로, ③ '그는 다섯 살

이야.'는 적절하지 않고 he has a long body and short legs처럼 생김새를 묘사하는 말이 와야 한다.

- 09 What does he look like?는 '그는 어떻게 생겼어?'라는 의미의 생김새를 묻는 표현이다.  
10 ① Jessica는 애완동물이 있니? → 개를 키운다.  
② Jessica는 어떻게 생겼니? → 알 수 없음  
③ Jessica의 개는 무엇을 입고 있니? → 알 수 없음  
④ Jessica는 무엇을 만들고 있니? → 개에게 줄 스웨터  
⑤ 누가 개의 사진을 찍었니? → 알 수 없음  
11 흐름상 ④는 '나는 그것을 알지 못했어.'라는 의미가 적절하므로 tell을 know로 고쳐야 한다.  
12 they move their ears and hear everything around them과 they sleep only about 3 hours a day가 말에 대한 흥미로운 사실의 구체적인 예시로 제시되고 있다.  
13 놀라움을 표현하는 말이 와야 하므로 surprising이 적절하다.  
14 it은 앞에 나온 '남자의 가방'을 가리킨다.  
15 질문: 남자의 가방은 무슨 색입니까?  
→ 그것은 파란색입니다.

### 교과서 문법 확인 문제

pp. 24~25

#### 1 be동사 과거형

- |   |   |        |         |         |        |
|---|---|--------|---------|---------|--------|
| A | 01 was  | 02 was | 03 were | 04 Were | 05 was |
| B | 01 was  | 02 was | 03 were | 04 were | 05 Was |
| C | 01 Mr. Lee was my math teacher two years ago.         |        |         |         |        |
|   | 02 My dog was not in my room yesterday.               |        |         |         |        |
|   | 03 There were many houses in the village in the past. |        |         |         |        |
|   | 04 Yesterday, we were surprised at the news.          |        |         |         |        |
|   | 05 My sister and brother were in Busan last weekend.  |        |         |         |        |

#### 2 일반동사 과거형

- |   |   |          |         |
|---|---|----------|---------|
| A | 01 put  | 02 asked | 03 came |
|   | 04 dropped  | 05 had   |         |
| B | 01 broke  | 02 found | 03 took |
|   | 04 stopped  | 05 moved |         |
| C | 01 He cleaned his room last night.                |          |         |
|   | 02 The bus came late again yesterday.             |          |         |
|   | 03 Did you finish your homework alone last night? |          |         |
|   | 04 He cried at the news two hours ago.            |          |         |
|   | 05 We met our grandparents last week.             |          |         |

### 교과서 문법 실전 문제

pp. 26~29

- |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|
| 01 ③ | 02 ③ | 03 ④ | 04 ① | 05 ④ |
| 06 ③ | 07 ⑤ | 08 ④ | 09 ② | 10 ③ |
| 11 ③ | 12 ④ | 13 ④ | 14 ④ | 15 ③ |
| 16 ④ | 17 ⑤ | 18 ④ | 19 ③ |      |
- 20 (1) was not[wasn't] (2) ran  
21 He had breakfast at 7[seven] this morning.  
22 (1) ③, Was he at the party last night?  
(2) ③, The car accident happened a few minutes ago.  
23 (1) His efforts didn't[did not] work in the end.  
(2) Were you sick at that time?  
24 ③ was ⑤ was not ③ were  
25 (1) met (2) gave (3) didn't[did not] see



- 01 last year라는 과거를 나타내는 표현이 있으므로 am의 과거형 was가 적절하다.  
나는 작년에 초등학교 학생이었다.
- 02 yesterday라는 과거를 나타내는 말이 있으므로 일반동사 make의 과거형 made가 적절하다.  
나의 엄마는 어제 특별한 국수를 만드셨다.
- 03 ④ now는 현재를 나타내는 말이므로 be동사 was를 현재형 is로 고쳐야 한다.  
세호는 한 시간 전에 그의 숙제를 마쳤고, 지금은 한가하다.
- 04 ① 과거를 나타내는 last night이 있으므로 일반동사 lose를 과거형 lost로 고쳐야 한다.  
나는 어젯밤에 가방을 잃어버렸어. 그것을 찾을 수 없어.
- 05 과거의 일이므로 be동사의 과거형 부정인 was not을 써야 한다.
- 06 과거의 일이므로 '보다'라는 의미의 일반동사의 과거형 saw나 watched를 써야 한다.
- 07 ⑤ 역사적 사실은 과거시제로 쓴다.  
① bought → buy ② go → went ③ were → are ④ hits → hit
- 08 ④ 과거의 일이므로 is의 과거형 was를 쓴다.  
① not was → was not ② felled → fell  
③ breaks → broke ⑤ didn't → weren't[were not]
- 09 ② 일반동사 과거형의 의문문은 「Did + 주어 + 동사원형 ~?」으로 써야 한다. (went → go)
- 10 ③ eat의 과거형은 ate로 써야 한다. (eaten → ate)
- 11 일반동사 과거형의 의문문은 「Did + 주어 + 동사원형 ~?」으로 쓰고, 그에 대한 대답은 「Yes, 주어 + did.」 / 「No, 주어 + didn't[did not].」로 한다.
- 12 과거의 일이므로 과거형을 쓰는데, be동사의 과거형 부정이므로 was not을 쓴다.
- 13 둘 다 과거의 일이므로 play의 과거형 played와 일반동사 과거형의 부정 「didn't + 동사원형」이 적절하다.  
• 우리는 어제 함께 축구를 했다.  
• 엄마는 외식하는 것을 좋아하지 않으셨다.
- 14 two years ago는 과거를 나타내는 표현이므로 과거시제로 써야 하고 현재 시제는 쓸 수 없다.
- 15 ③ right now라는 현재를 나타내는 표현이 있으므로 be동사의 과거형 부정 weren't를 현재형 부정 aren't로 고쳐야 한다.
- 16 (A) now가 있으므로 현재형 is가 적절하다.  
(B) in the past가 있으므로 과거형 stopped가 적절하다.  
(C) 일반동사 과거형 부정문은 「주어 + didn't[did not] + 동사원형 ~.」으로 쓴다.
- 17 ⑤ then이라는 과거를 나타내는 말이 있으므로 put의 과거형 put으로 고쳐야 한다.  
① → is ② → was not ③ → went ④ → are
- 18 • They were not *surprised* at that moment.  
(그들은 그 순간에는 놀라지 않았다.)  
• He did not *come* late yesterday.  
(그는 어제 늦게 오지 않았다.)
- 19 우리말을 영작하면 He took a picture of Yena and her dog yesterday.  
이므로 takes는 필요 없다.
- 20 (1) 과거의 일이므로 be동사의 과거형 부정인 was not[wasn't]을 써야 한다.  
나는 지난주에는 피곤하지 않았다.  
(2) 과거의 일이므로 run의 과거형 ran을 써야 한다.  
버스가 빠르게 달려서 나는 제시간에 도착했다.
- 21 have의 과거형은 had, '오늘 아침'은 this morning으로 쓴다.
- 22 (1) 주어가 3인칭 단수 he이므로 be동사의 과거형 Was로 고쳐야 한다.  
(2) 과거의 일이므로 일반동사의 과거형 happened로 고쳐야 한다.

- 23 (1) 일반동사 과거형의 부정문은 「주어 + didn't[did not] + 동사원형 ~.」으로 쓴다.  
그의 노력은 결국 효과가 없었다.  
(2) be동사 과거형의 의문문은 「Was[Were] + 주어 ~?」로 쓴다.  
너는 그때 아팠니?
- 24 과거의 일이므로 be동사의 과거형 was와 were를 쓰고, 주어가 I인 be동사의 과거형 부정은 was not으로 쓴다.  
이 사진을 봐. 이것은 내가 7살이었을 때의 내 사진이야. 그때 나는 키가 크지 않았어. 하지만 내 친구들은 모두 키가 컸어.
- 25 과거의 일이므로 일반동사의 과거형을 쓰고, 일반동사 과거형 부정문은 「주어 + didn't[did not] + 동사원형 ~.」으로 쓴다.  
하나는 Great 동물 농장에 갔다.  
(1) 그녀는 몇몇 토끼들을 만났다.  
(2) 그녀는 그들에게 당근을 주었다.  
(3) 하지만 그녀는 말들은 보지 못했다.

## 교과서 Reading 확인 문제

pp. 32~37

### A. 내용 확인

- |                 |                   |                 |
|-----------------|-------------------|-----------------|
| 01 놀라운          | 02 us             | 03 오랫동안         |
| 04 stayed       | 05 ~의 옆에 머무르다     | 06 was          |
| 07 played       | 08 일종의            | 09 was          |
| 10 Did it work? | 11 며칠 전에          | 12 couldn't     |
| 13 ran          | 14 경찰관            | 15 happened     |
| 16 was          | 17 went           | 18 Gary's house |
| 19 ~의 옆에        | 20 ~의 생명(목숨)을 구하다 |                 |

### B. 어휘·어법

- |             |             |         |
|-------------|-------------|---------|
| 01 everyone | 02 owner    | 03 tell |
| 04 was      | 05 stayed   | 06 only |
| 07 together | 08 was      | 09 game |
| 10 of       | 11 pushed   | 12 was  |
| 13 work     | 14 fell     | 15 ran  |
| 16 Here     | 17 happened | 18 was  |
| 19 another  | 20 went     | 21 What |
| 22 to       | 23 saved    | 24 did  |
| 25 hero     |             |         |

### C. 빈칸 완성

- |                             |                       |                        |
|-----------------------------|-----------------------|------------------------|
| 01 everyone                 | 02 story, cat, owner  | 03 Can you, us         |
| 04 sick, time, home         | 05 stayed, side       | 06 my, friend          |
| 07 played, together         | 08 What was           | 09 telephone game      |
| 10 kind, training           | 11 pushed buttons     | 12 One, for            |
| 13 work                     | 14 fell down, move    | 15 ran to, pushed      |
| 16 amazing, police, officer |                       | 17 happened            |
| 18 got, sound               | 19 Later, another, no | 20 address, went to    |
| 21 find there               | 22 on, floor, next    | 23 called, saved, life |
| 24 did                      | 25 my hero            |                        |

### D. 영작

- 01 Hello, everyone!
- 02 Today, we have an amazing story about a cat and his owner.
- 03 Hi, Gary. Can you tell us about it?
- 04 Sure. I was sick for a long time, so I stayed home.
- 05 My cat, Tommy, stayed by my side.
- 06 He was my only friend.
- 07 We often played a game together.

- 08 A game? What was it?  
 09 It was a telephone game.  
 10 It was a kind of training.  
 11 Tommy pushed buttons on the telephone.  
 12 One of the buttons was for 911.  
 13 Did it work?  
 14 Yes, it did. A few days ago, I fell down from the chair and couldn't move.  
 15 At that moment, Tommy ran to the telephone and pushed the buttons.  
 16 Wow, that's amazing. Here we have the police officer.  
 17 What happened on that day?  
 18 We got a call, but there was no sound.  
 19 Later, we got another call and there was no sound.  
 20 So we checked the address, and I went to Gary's house.  
 21 What did you find there?  
 22 Gary was on the floor and his cat was next to the telephone.  
 23 Oh, Tommy called 911 and saved your life!  
 24 Right. Tommy did it!  
 25 He is my hero. Thank you, Tommy.

### 교과서 Reading 실전 문제

pp. 38~41

- 01 ⑤      02 ⑤      03 (a)mazing, (T)ommy      04 ③  
 05 ②      06 ④      07 ⑤      08 saved      09 ②  
 10 ③      11 ③      12 ③      13 ②      14 ③  
 15 ⑤      16 ②      17 ④      18 ②      19 ②  
 20 ③, stay → stayed  
 21 [예시답안] 위급할 때 911 같은 전화번호를 누르도록 훈련시키는 게임  
 22 ③, address  
 23 Tommy called 911 and saved your life!  
 24 Tommy ran to the telephone and pushed the buttons.  
 25 found, floor, next to

- 01 주어진 문장은 'Tommy는 전화기의 버튼을 눌렀습니다.'라는 의미로 바로 앞에 전화기에 대한 언급이 있고, 바로 뒤에는 그 버튼 중의 하나가 911이었다라는 내용 사이인 ⑤에 오는 것이 적절하다.  
 02 ⑥는 a game을 가리키고 나머지는 모두 고양이 Tommy를 가리킨다.  
 03 it은 앞에서 언급한 '고양이 Tommy와 그 주인인 Gary에 관한 놀라운 이야기'를 가리킨다.  
 04 (B) 일반동사 과거형 의문문은 「Did + 주어 + 동사원형 ~?」으로 쓴다.  
 (C) 일반동사 과거형 의문문에 대한 긍정의 대답은 「Yes, 주어 + did.」로 쓴다.  
 05 ② Gary 옆에는 고양이 Tommy가 있었다고 했다.  
 06 질문: Gary는 왜 집에 머물렀는가?  
 → 그가 오랫동안 아팠기 때문이다.  
 07 ⑤ 흐름상 경찰관이 전화가 걸려온 집의 주소를 확인하고 그 집으로 갔다는 내용이므로, 경찰서가 아니라 Gary's house가 와야 적절하다.  
 08 누군가 또는 무언가를 안전하게 하다 → save(구하다)  
 과거형 called와 and로 병렬 연결되어 있으므로 save의 과거형 saved를 써야 한다.  
 09 아픈 자신을 위해 911에 전화를 걸어 자신의 목숨을 구해준 고양이에게 '고마워하고' 있음을 알 수 있다.  
 ① 미안해하는 ③ 후회하는 ④ 실망스러운 ⑤ 흥미로운

- 10 주인을 구하기 위해 911에 전화를 건 고양이 Tommy에 대한 이야기이므로, 제목으로 ③ '한 고양이가 주인을 돕기 위해 911에 전화를 했다!'가 적절하다.  
 ① 내가 제일 좋아하는 동물  
 ② 최고의 경찰관  
 ④ 위험에 빠졌을 때는 911에 전화하세요!  
 ⑤ 십대들의 영웅들  
 11 ① → Gary는 의자에서 떨어졌다.  
 ② → 전화기의 버튼을 누른 것은 Tommy이다.  
 ④ → 전화기에서 아무 소리가 없었다.  
 ⑤ → 바닥에 있는 Gary와 전화기 옆에 있는 고양이를 발견했다.  
 12 (B) Gary가 의자에서 떨어졌다.  
 (A) Tommy가 911에 전화했다.  
 (C) 한 경찰관이 Gary의 집으로 가서 그를 발견했다.  
 13 문맥상 '그래서, 그러므로'라는 의미로 인과 관계를 나타내는 so가 적절하다.  
 14 ③ 주어는 3인칭 단수 One이므로 be동사 is의 과거형 was로 고쳐야 한다.  
 15 일종의 훈련으로 했던 전화기 버튼 누르는 게임이 효과가 있었음을 알 수 있으므로, ⑤ '훈련의 일종인 전화 게임이 효과가 있었다!'가 적절하다.  
 ① 훈련 게임이 쓸모없었다!  
 ② 놀라운 일은 일어나지 않았다.  
 ③ Tommy는 911에 전화하는 방법을 몰랐다.  
 ④ 나는 그 순간 내 고양이를 볼 수 없었다.  
 16 another call(또 다른 전화)이라는 말을 통해 주어진 문장은 한 통의 전화를 받았다는 문장 바로 뒤인 ②에 오는 것이 적절함을 알 수 있다.  
 17 구조 전화를 받고, 주소를 찾아내서 집으로 찾아가 도움을 주는 일을 하는 사람이므로 ④ '경찰관'이 적절하다.  
 ① 배우 ② 기자 ③ 훈련사 ⑤ 수의사  
 18 ④ 우리는 그의 고양이 덕분에 Gary를 도울 수 있었다.  
 ⑥ 그것은 놀라웠다!  
 19 Gary의 고양이 Tommy가 911에 전화를 걸었다고 했다.  
 20 ③ 전체적으로 과거의 일이므로 stay의 과거형 stayed로 고쳐야 한다.  
 21 It was a kind of training. One of the buttons was for 911.에서 어떤 게임인지 알 수 있다.  
 22 전화가 왔지만 소리가 안 나서 주소를 확인하고 그의 집으로 갔다는 흐름이 적절하므로, name(이름)을 address(주소)로 고쳐야 한다.  
 23 과거의 일이므로 일반동사의 과거형 called와 saved를 쓴다.  
 24 질문: Tommy는 그의 주인이 위험에 처했을 때 어떻게 그를 도왔나요?  
 → Tommy는 전화기로 달려가서 버튼을 눌렀습니다.  
 25 경찰관은 Gary의 집에 와서 그를 발견했다. Gary는 바닥에 있었고 Tommy는 전화기 옆에 있었다.

### 교과서 속 기타 지문

p. 42

- 1 F      2 T      3 F      4 T  
 1 고양이 Tommy가 그의 주인 Gary를 구했다.  
 3 Victoria는 Dory가 아니라 Simon을 병원에 데리고 갔다.

### 교과서 기타 지문 실전 문제

p. 43

- 01 ④, ran      02 ③      03 ②      04 ⑤  
 05 ④      06 They were in the living room.

- 01 ④ 과거에 일어난 일이므로 run의 과거형 ran으로 고쳐야 한다.  
 02 바로 뒤에 Gary가 바닥에 있고 Tommy는 전화기 옆에 있었다라는 내용이



오는 것으로 보아, 빈칸에는 경찰관이 와서 ③ 'Gary를 발견했다'라는 내용이 오는 것이 적절하다.

- 03 ① Gary는 친구가 많았나요? → 고양이와 그의 유일한 친구였다.  
 ② Gary와 그의 고양이는 몇 살인가? → 알 수 없음  
 ③ Gary와 그의 고양이는 같이 무엇을 하며 놀았나요? → 전화 게임을 했다.  
 ④ Gary는 며칠 전에 왜 움직일 수 없었나요? → 의자에서 떨어졌다.  
 ⑤ Tommy가 전화기의 버튼을 눌렀나요? → 그렇다.
- 04 주어진 문장은 'Dory는 계속해서 Simon에게 뛰어올랐다.'라는 의미이므로, 그 결과 마침내 Victoria가 Simon을 발견했다라는 문장 앞인 ⑤에 들어가는 것이다.
- 05 ㉔에는 흐름상 Simon이 '건강을 회복했다, 괜찮다'라는 의미를 나타내는 okay, good 등이 오는 것이 적절하다.
- 06 질문: 어젯밤에 Simon, Victoria, 그리고 Dory는 어디에 있었는가?  
 → 그들은 거실에 있었다.

## 영역별 실력 굳히기

pp. 44~49

- 01 strong 02 ③ 03 ② 04 ⑤ 05 like  
 06 ④ 07 ③ 08 ④ 09 ③ 10 ③  
 11 ② 12 ④ 13 ①, ④  
 14 (1) [예시답안] 귀를 움직여서 그들 주변의 모든 소리를 듣는다.  
 (2) [예시답안] 하루에 약 세 시간만 잔다.  
 15 ④ 16 ③ 17 ③ 18 ②, was 19 ②  
 20 ④ 21 ③ 22 ④  
 23 Were your parents in[at] the hospital last night?  
 24 Did the dog find your bag? 25 ④ 26 ⑤  
 27 ③, ④ 28 ③ 29 ② 30 ② 31 ④  
 32 ④ 33 telephone game 34 ④ 35 moment  
 36 ⑤ 37 ② 38 Tommy ran to the telephone.  
 39 ㉔ (a)mazing ㉕ (s)aved  
 40 How did Dory save Simon?

- 01 기억하다 : 잇다 = 강한 : 약한 (반의어)  
 02 위대하거나 용감한 행동으로 존경받는 사람 → hero(영웅)  
 03 ㉔ play a game: 게임을 하다  
 • 우리는 방과 후에 함께 게임을 한다.  
 ㉕ take care of: 돌보다  
 • 나의 엄마가 아기를 돌보셨다.
- 04 ⑤ next to ~: ~ 옆에  
 05 look like: ~처럼 보인다 / like: 좋아하다  
 • 그 아기 호랑이는 너무 귀여웠다. 그것은 고양이처럼 보였다.  
 • 나는 영화를 좋아한다. 내가 가장 좋아하는 영화는 Inside Out이다.
- 06 응답으로 '그는 키가 크고 머리가 길어.'라는 외모를 묘사하는 말이 왔으므로, 질문으로 ④ '그는 어떻게 생겼니?'가 적절하다.  
 ① 그는 무슨 일을 하니?  
 ② 그는 무엇을 좋아하니?  
 ③ 그는 키가 크고 날씬하니?  
 ⑤ 그가 가장 좋아하는 애완동물은 무엇이니?
- 07 That's surprising.은 '그거 놀랍구나.'라는 의미로 놀라움을 나타내는 표현이다.  
 08 '그것은 어떻게 생겼니?'라고 물었으므로, 응답으로 ④ '그것은 파란색이고 그 위에 큰 별이 있다.'가 적절하다.  
 ① 그것은 작동하지 않는다.  
 ② 그것은 매우 싸다.  
 ③ 나는 그것을 이틀 전에 샀다.  
 ⑤ 나는 친구들과 수다 떠는 것을 좋아한다.

- 09 A: 나는 돼지에 관한 몇 가지 흥미로운 사실들을 읽었어.  
 (B) 정말? 그것은 무엇이었니?  
 (A) 음, 몇몇 돼지들은 그들의 새끼들에게 노래를 불러 줬.  
 (C) 그거 놀랍구나.
- 10 빠르게 배열한 문장은 She is wearing a yellow cap and a green T-shirt.이므로 세 번째로 오는 것은 wearing이다.
- 11 ② 남자와 여자가 가장 좋아하는 배우 Jimmy Lee가 마을에서 영화를 촬영하고 있다고 했다.
- 12 ④는 남자의 개를 가리키고, 나머지는 모두 Jessica의 개를 가리킨다.
- 13 he's big과 he has a long body and short legs라는 문장에서 몸집이 크고 길며 다리가 짧다는 것을 알 수 있다.
- 14 they move their ears and hear everything around them과 they sleep only about 3 hours a day에서 알 수 있다.
- 15 ④ '우리는 8시간 동안 자야 한다.'라는 문장은 말에 관한 흥미로운 점에 대해 이야기하는 대화의 내용과 관계없다.
- 16 ③ 현재를 나타내는 right now가 있으므로 be동사의 과거형 was를 am으로 고쳐야 한다.
- 17 an hour ago라는 과거를 나타내는 표현이 있으므로 win의 과거형 won이 적절하다.  
 우리는 한 시간 전에 하나 중학교를 상대로 야구 경기에서 이겼다.
- 18 ② 어제 일어난 일이므로 be동사의 과거형 was로 고쳐야 한다.  
 어제 비가 왔다. 그래서 나는 캠핑을 가지 않았다.
- 19 일반동사 과거형의 의문문은 「Did + 주어 + 동사원형 ~?」으로 쓰므로 bring(가져오다)이 와야 한다.
- 20 ④ 과거를 나타내는 in 1988이 있으므로 일반동사의 과거형 wrote가 쓰였다.  
 ① is → was ② not was → was not ③ were → are ⑤ Did → Was
- 21 둘 다 과거를 나타내는 표현이 있으므로 일반동사의 과거형 did와 went out의 부정인 did not go out을 써야 한다.
- 22 (A) 과거를 나타내는 a few hours ago가 있으므로 과거형 put이 적절하다.  
 (B) 과거를 나타내는 then이 있으므로 과거형 took이 적절하다.  
 (C) 현재를 나타내는 now가 있으므로 현재형 is가 적절하다.
- 23 be동사 과거형의 의문문은 「Was[Were] + 주어 ~?」 형태로 쓴다.
- 24 일반동사 과거형의 의문문은 「Did + 주어 + 동사원형 ~?」 형태로 쓴다.
- 25 문맥상 '아파서 도움이 필요했다'라는 의미가 적절하므로, get sick의 과거형 got sick이 적절하다.
- 26 (C) Dory는 계속해서 Simon에게 뛰어올랐다.  
 (A) 결국 Victoria가 Simon을 발견하고 그를 병원으로 데려갔다.  
 (B) 이제 Simon은 괜찮다.  
 (D) Simon은 Dory에게 "고마워, Dory. 너는 내 영웅이야."라고 말한다.
- 27 ③ 그들이 있었던 곳은 거실(in the living room)이다.  
 ④ Dory가 구한 사람은 Simon이다.
- 28 sick은 '아픈'의 의미로 ill과 바꿔 쓸 수 있다.
- 29 ㉕ stay by one's side: ~의 옆에 머무르다  
 ㉔ 「one of + 복수명사」: ~들 중 하나
- 30 '효과가 있다'라는 말은 work로 쓰고, 과거시제 의문문이므로 「Did + 주어 + 동사원형 ~?」 형태로 쓴다.
- 31 ④ 고양이의 주인은 친구가 많지 않았다.  
 ① 그들에게 슬픈 일이 일어났다. → 놀라운 일이 일어났다.  
 ② 고양이는 오랫동안 아팠다. → 고양이 주인이 오랫동안 아팠다.  
 ③ 고양이는 크고 꼬리가 길었다. → 언급되지 않음  
 ⑤ 고양이와 그의 주인은 종종 함께 보드게임을 했다. → 전화 게임을 했다.
- 32 글의 첫 부분에 고양이와 그 주인에 관한 놀라운 이야기가 있다는 내용이 있고, 고양이에게 911 같은 전화기 버튼을 누르는 게임을 훈련 삼아 했는데 그 훈련이 효과가 있었다는 내용이므로, 이 글 다음에는 실제로 일어난 그 일에 대한 내용이 올 것임을 알 수 있다.
- 33 Gary는 그의 고양이 Tommy와 전화 게임을 했다.

- 34 ㉔ fall → fell ㉕ had → have  
 35 아주 짧은 기간 → moment(순간)  
 36 주어진 문장은 'Tommy가 911에 전화를 걸어서 당신의 목숨을 구했군요!'라는 의미이므로, '맞아요. Tommy가 그 일을 해냈어요!'라는 Gary의 말 앞인 ㉕에 와야 한다.  
 37 ① → 의자에서 떨어졌다.  
 ③ → Gary의 집을 찾았다.  
 ④ → 집 안 전화기 옆에 있었다.  
 ⑤ → Tommy가 Gary의 영웅이다.  
 38 질문: Gary가 의자에서 떨어졌을 때 Tommy는 어디로 달려갔는가?  
 → Tommy는 전화기로 달려갔다.  
 39 ㉔ 놀라운 일이 Gary에게 일어났다. Gary의 고양이가 전화기 버튼을 눌러 911에 전화해서 그를 ㉕ 구했다.  
 40 일반동사 과거형의 의문문 「의문사 + did + 주어 + 동사원형 ~?」 형태로 써야 한다.

### 서술형 끝내기

pp. 50~51

- 01 saved his life  
 02 ㉔ at ㉕ of ㉖ to  
 03 (1) often (2) lose  
 04 What does it look like?  
 05 ㉔, [예시답안] that's surprising / that's amazing / I can't believe it 등  
 06 wearing a white shirt and blue jeans  
 07 I didn't[did not] have many friends  
 08 we were not[weren't] in the same class  
 09 I met him on the street and I was so happy  
 10 One of the buttons was for 911.  
 11 Then[then]  
 12 [예시답안] 자신이 다쳤을 때, Tommy가 911에 전화를 걸어 자신의 목숨을 구해주었기 때문에  
 13 checked, went, floor  
 14 sick  
 15 She[Victoria] took him[Simon] to the hospital.

- 01 save one's life: ~의 목숨을 구하다  
 02 ㉔ look at: ~을 보다 / ㉕ take care of: 돌보다 / ㉖ next to: ~ 옆에  
 • 저기 다채로운 포스터를 봐!  
 • 그는 아픈 동물들을 돌보았다.  
 • 책상 옆에 큰 소파가 있다.  
 03 (1) 여러 번; 자주 → often(자주)  
 (2) 무언가 또는 누군가를 찾을 수 없다 → lose(잃어버리다)  
 04 사물이나 사람의 생김새에 대해 물을 때 '~는 어떻게 생겼니?'라는 의미로 「What do[does] + 주어 + look like?」를 쓴다.  
 05 ㉔ 말에 대해 모르고 있었던 흥미로운 사실에 대해 듣고 놀람을 표현하는 말 이 오는 것이 흐름상 적절하다.  
 06 '옷이나 모자 등을 입고[쓰고] 있다'는 의미의 wear를 이용하여 쓴다.  
 07 일반동사 과거형의 부정문은 「주어 + didn't[did not] + 동사원형 ~」으로 쓴다.  
 08 앞에 과거를 나타내는 last year가 있으므로 be동사의 과거형 부정인 were not[weren't]으로 고쳐야 한다.  
 09 과거를 나타내는 a few days ago가 있으므로 meet의 과거형 met, am의 과거형 was로 고쳐야 한다.  
 10 '~중의 하나'라고 할 때는 「one of + 복수명사」를 쓰고, 주어가 One이므로 동사는 단수형 was로 쓴다.

- 11 at that moment는 '그때에'라는 의미로 then과 바꿔 쓸 수 있다.  
 12 Tommy called 911 and saved your life!에서 Gary가 고마워하는 이유를 알 수 있다.  
 13 경찰관은 주소를 확인하고 Gary의 집으로 갔다. 그는 바닥에 있는 Gary를 발견했다.  
 14 병이나 질환에 걸림; 아픈 → sick(아픈)  
 15 질문: Victoria는 Simon을 위해 무엇을 했는가?  
 → 그녀[Victoria]는 그[Simon]를 병원에 데려갔다.

### 학교 시험

### 100점 맞기

### 1회

pp. 52~55

- 01 ㉔ 02 ㉔ 03 owner 04 ㉔ 05 ㉔  
 06 ㉔ 07 ㉔  
 08 They[Horses] sleep only about 3[three] hours a day.  
 09 made 10 ㉔  
 11 don't played → didn't[did not] play 12 ㉔ 13 ㉔  
 14 ㉔ 15 ㉔ 16 Did it work? 17 ㉔  
 18 ㉔ 19 What did you find there? 20 ㉔  
 21 ㉔ 22 They played a telephone game together.  
 23 ㉔ 24 ㉔ 25 (1) cat → rabbit (2) Victoria → Dory

- 01 lose: 잃어버리다; (경기 등에서) 지다  
 • 나는 열쇠를 잃어버려서 들어갈 수 없었다.  
 • 우리 팀은 그 강한 팀과의 경기에서 졌다.  
 02 ㉔ 내용상 '일종의'라는 의미가 적절하므로 lot을 kind로 고쳐야 한다.  
 ① 배우들이 여기서 영화를 촬영하고 있다.  
 ③ 우리는 귀로 소리를 들을 수 있다.  
 ④ 그는 달려가서 그녀를 위험에서 구해주었다.  
 ⑤ 며칠 전에, 그는 우리와 합류했다.  
 03 '주인, 소유자[주]'를 의미하는 owner를 써야 한다.  
 이것은 내 차이다.  
 → 나는 이 차의 소유주이다.  
 04 What do[does] ~ look like?는 외모나 생김새를 묻는 표현이므로, ㉔ '그녀는 피자과 치킨을 좋아한다.'라는 응답은 적절하지 않다.  
 ① 그녀는 키가 크고 말랐다.  
 ② 그녀는 큰 모자를 쓰고 있다.  
 ④ 그녀는 긴 곱슬머리이다.  
 ⑤ 그녀는 백설공주처럼 하얗다.  
 05 ㉔ 상대팀을 이겼다는 말에 놀람을 표현하고 있으므로 '그 팀은 정말 강해.'라는 의미가 적절하다. 따라서 weak를 strong으로 고쳐야 한다.  
 06 ㉔ '그녀의 생김새를 묘사할 수 있어?'라는 질문에 '응, 그녀는 내가 제일 좋아하는 가수야.'라고 대답하는 것은 어색하다.  
 07 말에 대한 흥미로운 점에 대해 이야기하고 있는데, ㉔ '나는 고양이와 개를 좋아하지 않는다.'라는 말은 전체 흐름과 관계없다.  
 08 질문: 말들은 하루에 몇 시간을 자나요?  
 → 그[말]들은 하루에 약 세 시간만 자요.  
 09 역사적 사실은 항상 과거시제로 쓰므로 made를 써야 한다.  
 10 then, last night 등은 과거를 나타내는 표현이므로 is의 과거형 was가 적절하다.  
 11 일반동사 과거형의 부정문은 「주어 + didn't[did not] + 동사원형 ~」으로 쓴다.  
 12 ㉔ 과거를 나타내는 then이 있으므로 일반동사 과거형의 부정 didn't have가 바르게 쓰였다.  
 ① am → was ② did → was ④ were → are ⑤ Are → Were  
 13 ㉔ and 뒤에 동사의 과거형 fell down이 쓰였으므로 hit의 과거형 hit를 써야 한다.



- 14 주어진 문장은 '그것에 대해 우리에게 말씀해 주시겠어요?'라는 의미로 놀라운 이야기가 있다고 소개하고, Gary에게 인사한 다음인 ②에 오는 것이 적절하다.
- 15 ④ Gary는 Tommy와 게임을 자주 했다.
- 16 일반동사의 과거형 의문문은 「Did + 주어 + 동사원형 ~?」으로 써야 한다.
- 17 at that moment는 '그 순간'이라는 의미로 바로 앞에 나온 Gary가 의자에서 떨어져서 움직이지 못한 때를 가리킨다.
- 18 ④ Tommy가 구한 것은 경찰관이 아니라 Gary이므로 your life로 고쳐야 한다.
- 19 '~을 찾다, 발견하다'의 의미로 find를 쓰고, 의문사가 있는 일반동사의 과거형 의문문은 「의문사 + did + 주어 + 동사원형 ~?」으로 쓴다.
- 20 ⑤ 과거에 일어난 일이므로 find의 과거형 found로 고쳐야 한다.
- 21 ③ Tommy, was his only friend.에서 Gary는 친구가 많지 않다는 것을 알 수 있다.
- 22 질문: Gary와 Tommy는 함께 무엇을 했나요?  
→ 그들은 함께 전화 게임을 했습니다.
- 23 주어진 문장은 '결국, Victoria가 Simon을 발견하고 그를 병원으로 데려갔다.'라는 의미로, Dory의 특별한 행동을 본 후 일어난 일이므로 ⑤에 오는 것이 적절하다.
- 24 질문: Dory는 주인을 위해 무엇을 했나요?  
① 주인에게 전화했다.  
② 주인과 함께 놀았다.  
③ 주인을 병원으로 데려갔다.  
④ 주인에게 뛰어올랐고, 또다시 뛰어올랐다.  
⑤ 그 이야기를 듣고 울었다.
- 25 (1) 고양이(→ 토끼), Dory가 Simon의 목숨을 구했다.  
(2) Victoria(→ Dory)는 Simon의 영웅이다.

학교 시험 100점 맞기 2회 pp. 56~59

- 01 ③ 02 ④ 03 took care of 04 ②  
05 ⑤ 06 ③ 07 ⑤  
08 He's wearing white glasses. 09 ② 10 ④  
11 ② 12 ⑤ 13 ③  
14 Mike was a great time. → Mike had a great time.  
15 ③ 16 ① 17 ③ 18 ④ 19 ④  
20 ② 21 ③ 22 ③ 23 ⑤  
24 Finally, Victoria found Simon and took him to the hospital.  
25 ④

- 01 • stay by one's side: ~의 옆에 머무르다  
• be surprised at ~: ~에 놀라다
- 02 싸움, 대회, 경기 등에서 승리를 거두다 → win(이기다)
- 03 take care of ~: ~을 돌보다
- 04 '그는 몸집이 크고 굵슬머리야.'라고 대답했으므로 외모를 묻는 질문이 와야 한다.  
① 그는 학생이니?  
② 그 소년은 어떻게 생겼니?  
③ 그 소년이 그곳에서 너를 찾았니?  
④ 그 소년은 지금 무엇을 하고 있니?  
⑤ 너는 그 소년을 위해 무엇을 했니?
- 05 돼지에 관한 놀라운 사실에 관한 이야기이므로 ⑤ '믿을 수 있는'은 적절하지 않고, unbelievable(믿을 수 없는)이 적절하다.
- 06 잃어버린 개의 생김새에 대해 묻고 답하는 대화이므로, ③ '동물들은 우리를 구할 수 있다.'라는 문장은 전체 흐름과 관계가 없다.

- 07 (C) 우리 수학 선생님은 많은 고양이를 돌보고 있어. 너는 그것을 알고 있었니?  
(B) 아니, 몰랐어. 몇 마리나?  
(A) 그는 열 마리의 고양이를 기르고 있어.  
(D) 정말? 그거 놀랍네.
- 08 「주어 + 동사 + 목적어」의 어순으로 배열한다.
- 09 ② 일반동사 과거형의 부정문은 「주어 + didn't[did not] + 동사원형 ~.」으로 쓰므로 took를 take로 고쳐야 한다.
- 10 two years ago라는 과거를 나타내는 표현이 있고 의미상 be동사의 과거형 부정이 적절하므로 was not을 써야 한다.
- 11 우리말을 역작하면 Did he go to the library last Tuesday?이므로 ★에는 go가 들어가야 한다.
- 12 then은 과거를 나타내는 말이므로 동사의 과거형을 써야 한다. run의 과거형은 ran이므로 ⑤는 올 수 없다.
- 13 ③ 일반동사의 과거형 knew가 바르게 쓰였다.  
① stoped → stopped ② came → come  
④ bought → buy ⑤ spoke → speak
- 14 '좋은 시간을 보내다'라는 의미는 have a great time으로 쓰는데, 과거의 일이므로 had a great time이라고 써야 한다.
- 15 ① → 토끼를 키운다.  
② → 계속해서 Simon에게 뛰어올랐다.  
④ → 이제 괜찮다.  
⑤ → 고마워하고 있다.
- 16 과거의 일이므로 be동사의 과거형 was와 일반동사의 과거형 stayed를 써야 한다.
- 17 뒤에 전화기 버튼이나 911 같은 말이 오므로 ③ '전화 게임'이라는 것을 알 수 있다.  
① 고양이 장난감 ② 놀라운 소리 ④ 훌륭한 영화 ⑤ 고양이 먹이
- 18 @Gary는 오랫동안 아파서 집에 머물렀다. 그와 그의 고양이는 ⑥ 자주 함께 놀았다. / frequently: 자주, 종종 (= often)
- 19 a 911에 전화한 것으로 보아 버튼을 '눌렀다'라는 의미의 pushed가 적절하다.  
b '또 다른'이라는 의미의 another가 적절하다.  
c 'Gary의 집으로 갔다'라는 의미의 went to가 적절하다.
- 20 특정한 날 앞에 쓰여 '~에'와 '~ 위에'라는 의미를 나타내는 전치사 on이 적절하다.
- 21 Tommy가 911 버튼을 눌렀고 경찰관이 주소를 확인하고 Gary의 집을 찾아가서 Gary를 구했다는 내용이므로, ③ 'Tommy가 911에 전화를 걸어서 당신의 목숨을 구했다'가 적절하다.
- 22 ③ Gary는 의자에서 떨어져서 움직일 수 없었다.
- 23 ⑤ again and again은 '여러 번, 계속해서'라는 의미이다.
- 24 과거의 일이므로 동사의 과거형을 써야 한다. find의 과거형은 found로, take의 과거형은 took으로 쓴다.
- 25 애완 토끼 Dory가 그의 주인이 도움을 필요로 했을 때 그를 구했다는 내용이므로, 글의 주제로 ④ '한 애완동물이 도움이 필요한 그의 주인을 구했다.'가 적절하다.  
① 동물을 구하자.  
② 동물원의 동물들에게 먹이를 주지 마.  
③ 토끼 역시 귀여운 동물이다.  
⑤ 우리는 위험에 처한 다른 사람들을 도움 필요가 있다.

학교 시험 100점 맞기 3회 pp. 60~63

- 01 ③ 02 ④ 03 a, c 04 like 05 ⑤  
06 ① 07 ④ 08 ③

09 Brian didn't[did not] bring his sister to the party.

10 ① 11 ③

12 (1) ⑥, My cat was not[wasn't] okay yesterday.

(2) ②, Nobel invented dynamite in 1867.

13 the school had a lot of students 14 ⑤ 15 ②

16 ⑤ 17 ③ 18 ②

19 an amazing thing happened 20 ④ 21 ③

22 ② 23 ⑤ 24 ③, ⑤ 25 jumped on Simon

01 interesting: 재미있는, 흥미로운 (= amusing)

① 유일한 ② 강한 ④ 특별한 ⑤ 가장 좋아하는

02 우리말을 영작하면 My pet has big eyes and long legs.이므로 ★에는 has가 들어가야 한다.

03 ③ 엄청난 놀라움과 경이를 일으키는 → amazing(놀라운)

⑥ 특히 계획된 것 없이 일어나다 → happen(일어나다, 발생하다)

② 누군가 또는 무언가를 안전하게 하다 → save(구하다)

④ 병이나 질환에 걸린; 아픈 → sick(아픈)

04 look like: ~처럼 보이다

05 ① Jessica는 무엇을 하고 있는가?

→ 그녀의 개에게 줄 스웨터를 만들고 있다.

② Jessica는 개를 기르는가? → 그렇다.

③ 그 개는 몸집이 작은가? → 크다.

④ 그 개는 어떻게 생겼는가? → 몸집이 크고 길며 다리가 짧다.

⑤ 그 개는 무엇을 좋아하는가? → 알 수 없음

06 ①은 '그거 안됐다'라는 의미로 유감을 나타내는 말이고, ④와 나머지는 모두 놀람을 표현하는 말이다.

07 ④ 말들은 하루에 약 세 시간만 잔다고 했다.

08 (B) 도움이 필요하신가요?

(C) 네, 한 시간 전에 제 개를 잃어버렸어요.

(A) 오, 당신의 개는 어떻게 생겼나요?

(D) 노란색이고 긴 꼬리를 가지고 있어요.

09 일반동사 과거형의 부정문은 「주어 + didn't[did not] + 동사원형 ~.」으로 쓴다.

10 ① 오늘 아침에 일어난 일하므로 과거형을 써서 got up으로 고쳐야 한다.

11 어제의 일하므로 clean의 과거형 cleaned가 적절하다. 일반동사의 과거형 부정문은 「didn't + 동사원형」으로 써야 한다.

12 ⑥ be동사의 과거형 부정 was not[wasn't]으로 고쳐야 한다.

② 역사적 사실은 항상 과거형으로 써야 한다.

13 have의 과거형 had와 '많은'이라는 의미의 a lot of를 이용하여 쓴다.

14 ⑤ 문맥상 고양이와 전화 게임을 하면서 훈련을 했던 것이 효과가 있었다는 내용이 적절하므로, '효과가 있었다'라는 의미의 Yes, it did.를 써야 한다.

15 ③과 ②의 work는 동사로 '효과가 있다'라는 의미이다. ①, ④, ⑤의 work는 동사로 '일하다', ③은 명사로 '일'이라는 의미로 쓰였다.

① 나는 은행에서 일한다.

② 그 약은 전혀 효과가 없었다.

③ 그 일은 쉽지 않다.

④ 나는 아파서 일을 할 수 없다.

⑤ 열심히 일하고 열심히 놀아라.

16 주어진 문장은 'Tommy가 그 일을 해냈어요!'라는 의미이므로 Gary가 Tommy를 자신의 영웅이라고 한 말 앞인 ⑤에 와야 한다.

17 go to: ~로 가다 / next to ~: ~ 옆에

18 ② Gary는 Tommy에게 고마워했다.

① 두 사람이 함께 이야기를 하고 있다. → 세 사람이 이야기를 하고 있다.

③ Tommy는 경찰서로 달려갔다. → 전화기 버튼을 눌렀다.

④ 결국 기자는 실망했다. → 놀라워했다.

⑤ 경찰관은 거리에서 Gary를 도왔다. → Gary의 집에서 그를 도왔다.

19 '놀라운 일'은 an amazing thing으로 쓰고, 과거의 일이므로 동사는 과거형 happened로 쓴다.

20 ④ '의자에서 떨어져서 움직일 수 없었다.'라는 의미가 적절하므로 move로 고쳐야 한다.

21 주인을 구한 고양이에 관한 글이므로 제목으로 ③ '고양이 한 마리가 그의 주인을 구했다!'가 적절하다.

① 동물도 말을 할 수 있을까?

② 의자를 조심해!

④ 동물에 관한 이상한 사실

⑤ 우리의 유용한 장치, 전화기

22 Dory가 어떻게 주인을 구했는지에 대한 이야기이므로 ③에는 방법을 나타내는 How가 적절하다.

23 주어진 문장은 '이제 Simon은 괜찮다.'라는 의미이므로 Victoria가 Simon을 발견해서 그를 병원으로 데려갔다는 내용 다음인 ⑤에 와야 한다.

24 ③ Dory는 Simon의 유일한 친구이다. → 언급되지 않음

⑤ Victoria는 그때 거실에 없었다. → 거실에 있었다.

① Dory는 주인을 구했다.

② Simon은 어젯밤에 아팠다.

④ Dory는 토끼의 이름이다.

25 질문: Simon이 도움을 필요로 했을 때 Dory는 무엇을 했나요?

→ 반복해서 Simon에게 뛰어올랐어요.

repeatedly: 반복해서



## 교과서 어휘 확인 문제

pp. 68~69

## STEP 1

- A** 01 예술 작품 02 오다  
03 별이 총총한, 별이 많은 04 두고 오다; 떠나다  
05 국립의, 국가의 06 반지  
07 작은 08 일기  
09 그리다 10 달  
11 인공 지능 12 추가하다, 덧붙이다  
13 또 하나의 14 ~ 주위에  
15 예술가 16 밝은  
17 고르다, 선택하다 18 어두운  
19 따르다, 따라가다 20 미래
- B** 01 theater 02 elephant  
03 write 04 send  
05 glass 06 turn  
07 sensor 08 become  
09 style 10 show  
11 shadow 12 lastly  
13 example 14 hold  
15 end 16 visit  
17 enjoy 18 everywhere  
19 pulse 20 heartbeat
- C** 01 이와 같이, 이런 식으로 02 둘러보다, 구경하다  
03 ~을 찾다 04 안내 데스크  
05 내려가다 06 올라가다  
07 사진을 찍다 08 돌아다니다  
09 가져오다, 들여오다 10 ~까지
- D** 01 ride a bike 02 key ring  
03 think about 04 sit on  
05 turn off 06 a piece of  
07 change into 08 give it a try  
09 shopping list 10 next time

## STEP 2

- A** 01 add, 추가하다 02 artwork, 예술 작품  
03 diary, 일기 04 example, 사례, 예시  
05 guide, 가이드, 안내자 06 leave, 두고 오다  
07 shadow, 그림자 08 show, 보여 주다
- B** 01 follow 02 become  
03 touch 04 ride  
05 drew
- C** 01 turn off 02 look around  
03 by 04 bring in  
05 change into

## Words Plus

- 01 different 02 choose 03 national  
04 bright 05 future

## 교과서 어휘 실전 문제

pp. 70~71

- 01 ④ 02 ③ 03 ④ 04 (b)ecome  
05 ③ 06 ② 07 ④ 08 ③ 09 ⑤  
10 ④ 11 ③ 12 ② 13 help desk  
14 take pictures

- 01 <보기>는 '고르다, 선택하다'의 의미로 유의어 관계이고, ④는 '마지막으로'라는 의미의 유의어이다.  
① 어두운 : 밝은 (반의어)  
② 같은 : 다른 (반의어)  
③ 미래 : 과거 (반의어)  
⑤ 국가 : 국가의 (명사 : 형용사)
- 02 ㉠ 어떤 것의 마지막 부분 → end(끝)  
㉡ 규칙적인 심장 박동 → pulse(맥박)
- 03 셋 중 하나는 one, 또 다른 하나는 another, 나머지 하나는 the other로 쓴다. 나는 세 마리의 애완동물을 키운다. 하나는 고양이이고, 또 다른 하나는 개이고, 나머지 하나는 앵무새이다.
- 04 무언가가 되기 시작하다 → become(~이 되다)
- 05 turn off: ~을 끄다  
• 외출할 때 TV를 끄라.  
turn: 차례, 순서  
• 나는 그것을 끝마쳤다. 이제, 너의 차례이다.
- 06 ② look for: ~을 찾다
- 07 ④ '이쪽으로 나를 따라와라.'라는 의미가 적절하므로 Follow를 써야 한다.
- 08 ①, ②, ④, ⑤에는 one[One], ③에는 it이 들어가야 한다. 앞에서 말한 것과 같은 종류의 정해지지 않은 하나를 가리킬 때는 one을, 앞에서 말한 바로 그 것을 가리킬 때는 it을 쓴다.
- 09 ㉠ change into: ~로 바뀌다, 변하다  
• 그것들은 나비로 변한다.  
㉡ give it a try: 시도하다, 한번 해 보다  
• 나는 테니스를 잘 못 치지만, 한번 해 볼게.
- 10 ⑥의 to는 by로 고쳐야 한다.  
㉠ 수입 중에는 돌아다니지 마라. (move around: 돌아다니다)  
㉡ 너는 11시까지 그곳에 도착해야 한다. (by + 시작: ~까지)  
㉢ 예술은 어디에나 있다. (everywhere: 어디에나)  
㉣ 의사는 나의 맥박을 잴다. (pulse: 맥박)
- 11 우리말을 영작하면 Put a piece of tape on the wall.이므로 ★에 들어갈 말은 piece이다. / a piece of: 한 조각의
- 12 ② 무언가를 다른 것과 함께 넣다 → add(추가하다)  
마지막으로, 설탕을 추가하고 그것들을 섞어라.  
① follow(따르다, 따라가다) ③ show(보여 주다)  
④ leave(두고 오다) ⑤ send(보내다)
- 13 help desk: 안내 데스크
- 14 take a picture: 사진을 찍다

## 교과서 대화 모두 보기

pp. 74~75

- 1 T 2 F 3 F 4 T  
5 F 6 F 7 T 8 T  
9 F

- 2 남자는 노란색 운동화를 사고 싶어 한다.  
3 꽃 열쇠고리는 10달러이다.  
5 소년은 헬멧을 쓰고 자전거를 탈 것이다.  
6 버스에서 음료는 안 된다고 했다.  
9 미술관에서는 조용히 해야 한다고 했다.

## 교과서 대화 빈칸 채우기

pp. 76~77

- 1 help, looking, size, please, How much, It's, take
- 2 I'm, for, How about, Do, have, in, do, are they, I'll
- 3 May I, I'm looking for, key ring, have, one, over here, How much, It's, take
- 4 Please leave, at, will
- 5 ride, Where's, in, need, Go, get, will
- 6 Can I bring, No, on
- 7 Listen, be quiet, don't, Come, by, Any, Can we, bring in
- 8 sweater, What size, large, please, It's, it
- 9 Welcome, In, be, Also, don't, take, Have

## 교과서 대화 순서 배열하기

pp. 78~79

- 1  $a \rightarrow (d) \rightarrow (e) \rightarrow b \rightarrow (c) \rightarrow (f)$
- 2  $g \rightarrow (f) \rightarrow (e) \rightarrow (b) \rightarrow c \rightarrow (a) \rightarrow (d)$
- 3  $c \rightarrow (f) \rightarrow (e) \rightarrow (d) \rightarrow g \rightarrow (b) \rightarrow (a) \rightarrow h$
- 4  $(a) \rightarrow (e) \rightarrow c \rightarrow (d) \rightarrow (b)$
- 5  $(a) \rightarrow (c) \rightarrow (b)$
- 6  $(e) \rightarrow d \rightarrow (b) \rightarrow (c) \rightarrow (a) \rightarrow f$
- 7  $e \rightarrow (d) \rightarrow (c) \rightarrow (b) \rightarrow (a)$
- 8  $(e) \rightarrow d \rightarrow (c) \rightarrow (a) \rightarrow f \rightarrow (b)$

### 교과서 대화 실전 문제

pp. 80~81

- 01 ③      02 ②      03 ①
- 04 Do you have a small one?      05 ④      06 price
- 07 Go, helmet      08 ④      09 ④      10 ②
- 11 ③      12 ③      13 ③      14 ring

- 01 ③ Do you have ~?는 ‘~가 있나요?’라는 의미이므로, Yes, we do.(네, 있습니다.), No. we don't.(아니요, 없습니다.) 등으로 답해야 한다.
- 02 ‘박물관에는 음식을 가져오면 안 된다.’라는 규칙을 알려주고 있으므로 ②와 바꿔 쓸 수 있다.
- 03 A: 저는 우산을 찾고 있어요.  
⑥ 이 긴 건 어떠세요?  
⑦ 그것은 얼마예요?  
⑧ 15달러입니다.  
⑨ 좋아요. 그것을 살게요.
- 04 물건을 살 때 ‘~이 있나요?’라고 말할 때는 Do you have ~?라고 하고, 정해지지 않은 무언가를 가리킬 때는 it이 아니라 one을 쓴다.
- 05 it은 앞에서 말한 the flower key ring을 가리킨다.
- 06 꽃 열쇠고리의 가격(price)은 10달러이다.
- 07 동사원형으로 시작하는 명령문 두 개를 접속사 and로 연결한 문장이므로 동사원형 Go를 써야 한다.
- 08 ④ 소년은 자전거를 타겠다고 했지 자전거를 찾고 있지는 않다.
- 09 ④는 ‘여러 사이즈를 원하세요?’라고 묻는 표현으로, 앞에서 남자가 이미 ‘270밀리미터 운동화가 있나요?’라고 물었으므로 흐름과 관계없다.
- 10 ① 노란색 ③ 270밀리미터  
④ 90달러 ⑤ (달리기용) 운동화
- 11 다음에 오는 말이 ‘아니요, 음료는 가져오지 마세요.’이므로 빈칸에는 음료를 마실 수 있는지를 묻는 질문인 ③ ‘박물관에서 음료를 마실 수 있나요?’가 오는 것이 적절하다.

- 12 ㉔ 오전 11시까지 오면 된다.  
 ㉕ 박물관에서 작품을 만지지 말라는 내용은 언급되지 않았다.
- 13 주어진 문장은 ‘얼마예요?’라는 의미이므로 반지의 가격을 알려 주는 말 앞인 ㉓에 오는 것이 적절하다.
- 14 질문: 남자는 무엇을 살 것인가?  
 → 반지

### 교과서 문법 확인 문제

pp. 84~85

### 1 목적어가 두 개인 동사

- A** 01 to 02 for 03 to  
04 for 05 of
- B** 01 gave me a present 02 bought James a necklace  
03 teaches us tennis 04 write her a letter  
05 asked him a favor
- C** 01 for me 02 mom a card  
03 favor of you 04 the movie ticket  
05 e-mail to him

## 2 조동사 will과 can

- A** 01 will 02 be over 03 arrive  
04 have 05 wash
- B** 01 can be 02 will come  
03 won't[will not] stop 04 can't[cannot] ride  
05 Will everything be
- C** 01 You can go out now.  
02 Next time, he will teach you swimming.  
03 I will be able to see you tomorrow.  
04 I cannot[can't] ski.  
05 He will go on a picnic tomorrow.

## 교과서 문법 실전 문제

pp. 86~89

- |      |         |         |      |      |
|------|---------|---------|------|------|
| 01 ② | 02 ③    | 03 ③    | 04 ② | 05 ① |
| 06 ⑤ | 07 ④    | 08 ③    | 09 ② | 10 ④ |
| 11 ⑤ | 12 ③, ⑤ | 13 ②, ④ | 14 ④ | 15 ③ |
| 16 ④ | 17 ④    | 18 ③    | 19 ③ |      |

- 20 (1) He told a funny story to me.  
(2) She cooked beef stew for her son.  
(3) Jake asked a favor of me.
- 21 (1) is able to (2) am going to
- 22 (1) ㉠, Could you pass me the sugar, please? 또는 Could you  
pass the sugar to me, please?  
(2) ㉡, He can go up the mountain.
- 23 Will you buy some milk for me?
- 24 I won't write a letter to Jenny.
- 25 (1) will make kimchi for (2) is going to give Hanbok to  
(3) will teach Korean to

- 01 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 teach, give, tell, show, bring, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 02 미래의 일을 나타낼 때는 조동사 will을 쓰고 will 뒤에는 항상 동사원형을 써야 한다.
- 03 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 make, buy, cook, find, get 등은 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓴다.



- 04 조동사 can은 능력, 허가, 요청의 의미를 나타낸다.  
 • 그는 한국어를 할 수 있다. (능력)  
 • 너는 지금 떠나도 된다. (허가)  
 • 볼 좀 커 줄래? (요청)
- 05 우리말을 영작하면 Sora bought her sister a pencil. 또는 Sora bought a pencil for her sister.이다. 빈칸의 개수가 4개이므로 ★에는 a가 와야 한다.
- 06 조동사 will은 미래의 일을 나타내므로 과거를 나타내는 표현과 함께 쓸 수 없다.
- 07 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 make, buy, cook, find, get 등은 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓰고, ask는 전치사 of를 쓴다.
- 08 ③ 조동사 can의 부정은 「cannot[can't] + 동사원형」의 형태로 쓴다.  
 ① okay → be okay  
 ② won't not → won't[will not]  
 ④ showing → show  
 ⑤ brought → bring
- 09 ② 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어(~에게) + 직접목적어(…을[를])」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어(…을[를]) + 전치사 + 간접목적어(~에게)」 형태로 써야 한다. (→ Lisa made a paper doll for her sister. 또는 Lisa made her sister a paper doll.)
- 10 조동사 will은 미래의 일을 나타내므로 과거를 나타내는 표현과 함께 쓸 수 없다.
- 11 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 teach, give, tell, send, show, bring, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓰고, make, buy, cook, find, get 등은 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 12 '~할 수 있다'라는 의미의 능력이나 가능성을 나타낼 때는 「can + 동사원형」 형태로 쓴다. 능력이나 가능성을 나타내는 can은 be able to로 바꿔 쓸 수 있다.
- 13 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. buy는 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 14 미래의 계획을 나타내는 will은 「be going to + 동사원형」으로 바꿔 쓸 수 있다.
- 15 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. make는 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 16 (A) 조동사 뒤에는 동사원형을 써야 한다.  
 (B) 뒤에 일반동사 arrive가 오므로 will이 적절하다.  
 (C) 조동사 can의 의문문은 「Can + 주어 + 동사원형 ~?」 형태로 쓴다.
- 17 ④ 조동사 will 뒤에는 동사원형을 써야 한다. (will leaving → will leave)
- 18 • Jenny made *me* a cake.  
 (Jenny는 나에게 케이크를 만들어 주었다.)  
 • Trash can *be* an artwork.  
 (쓰레기는 예술 작품이 될 수 있다.)
- 19 능력이나 가능성을 나타내는 조동사 can과 be able to는 서로 바꿔 쓸 수 있고, 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 lend는 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.  
 나에게 셔츠를 빌려줄 수 있니?
- 20 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. 이때 tell은 전치사 to, cook은 for, ask는 of를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 21 능력이나 가능성을 나타내는 can은 be able to로 바꿔 쓸 수 있고, 미래의 계획을 나타내는 will은 be going to로 바꿔 쓸 수 있다.  
 (1) 그는 중국어를 할 수 있다.  
 (2) 다음번에 내가 너에게 내 사촌을 소개해 줄게.
- 22 ⑥ 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. pass는 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.  
 ④ 조동사 뒤에는 동사원형을 써야 한다.

- 23 조동사 will의 의문문은 「Will + 주어 + 동사원형 ~?」 형태로 쓰고, buy는 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 24 미래의 일이나 계획을 나타낼 때는 조동사 will을 쓰고, will의 부정문은 「won't[will not] + 동사원형」 형태로 쓴다. write는 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 25 (1) 미래의 일이나 계획을 나타낼 때는 조동사 will을 쓰고, make는 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓴다.  
 (2) 미래의 계획을 나타내는 will은 「be going to + 동사원형」으로 바꿔 쓸 수 있고, give는 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.  
 (3) teach는 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.  
 다음 주에는 다문화 가정 어린이들을 위한 축제가 있을 것입니다. 우리 모두는 아이들을 도울 것입니다.  
 (1) 민지는 아이들을 위해 김치를 만들 거예요.  
 (2) 지민이는 아이들에게 한복을 줄 거예요.  
 (3) 유나는 아이들에게 한국어를 가르칠 거예요.

## 교과서 Reading 확인 문제

pp. 92~97

### A. 내용 확인

- |                                    |                          |
|------------------------------------|--------------------------|
| 01 인공 지능                           | 02 ~을 둘러보다               |
| 03 be                              |                          |
| 04 I'll give some examples to you. |                          |
| 05 become                          | 06 ~을 보다                 |
| 07 makes                           | 08 draw                  |
| 09 한 조각의                           | 10 add                   |
| 11 artists                         | 12 Isn't it interesting? |
| 13 시도하다, 한번 해 보다                   | 14 makes                 |
| 15 ~로 바꿔다, 번하다                     | 16 heartbeats            |
| 17 are                             | 18 enjoy                 |
| 19 끝이 없다                           | 20 show                  |

### B. 어휘·어법

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 01 Hello     | 02 art guide  |
| 03 around    | 04 everywhere |
| 05 can be    | 06 Follow     |
| 07 I'll      | 08 Can        |
| 09 Look      | 10 makes      |
| 11 your      | 12 shadow     |
| 13 be        | 14 artwork    |
| 15 another   | 16 make       |
| 17 face      | 18 Isn't      |
| 19 it        | 20 Lastly     |
| 21 makes     | 22 Hold       |
| 23 Then      | 24 on         |
| 25 lights    | 26 enjoy      |
| 27 no end    | 28 try        |
| 29 different | 30 next       |

### C. 빈칸 완성

- |                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| 01 everyone       | 02 art guide           |
| 03 around         | 04 everywhere          |
| 05 can be         | 06 Follow              |
| 07 give, examples | 08 shadow become       |
| 09 this           | 10 cup, elephant       |
| 11 your turn      | 12 Choose, interesting |
| 13 can be         | 14 tape, artwork       |

- 15 Artists, tape, glass, add  
17 Look at  
19 try  
21 makes, art show  
23 changes, lights  
25 lights, dancing  
27 no end  
29 show, different, style
- 16 make dark, bright  
18 interesting  
20 heartbeat, too  
22 Hold, sensors  
24 everyone's, on different  
26 enjoy, visit  
28 try, things  
30 See you

#### D. 영작

- 01 Hello, everyone.  
02 I'm Artro, your A.I. art guide.  
03 Look around you.  
04 Art is everywhere.  
05 Everything can be art.  
06 Follow me.  
07 I'll give you some examples.  
08 Can a shadow become an artwork?  
09 Look at this.  
10 The shadow of this cup makes an elephant.  
11 It's your turn.  
12 Choose a shadow, and draw interesting things around the shadow.  
13 Your shadow can be art.  
14 Box tape can be an artwork, too.  
15 Artists put a piece of tape on glass and add another piece of tape on it.  
16 This way, they can make dark or bright colors.  
17 Look at the man's face.  
18 Isn't it interesting?  
19 Give it a try.  
20 Lastly, your heartbeat can be art, too!  
21 At *Pulse Park*, your heartbeat makes a great art show.  
22 Hold the special sensors in the park.  
23 Then, your heartbeat changes into lights.  
24 Like this, you can see everyone's heartbeats on different lights.  
25 Look, the lights are dancing!  
26 Did you enjoy your visit?  
27 There is no end to art.  
28 Just try new things.  
29 Next time, I will show you a different art style.  
30 See you next time.

#### 교과서 Reading 실전 문제

pp. 98~101

- 01 ⑤    02 ③    03 ④    04 ②    05 ④  
06 ①    07 ④    08 ③    09 ⑤    10 ②  
11 ④    12 ①    13 ③    14 ④    15 ④  
16 ④    17 ③    18 ⑤    19 ②    20 art

- 21 Can a shadow become an artwork?  
22 (1) a real artist → an A.I. art guide (2) glass → box tape  
(3) cannot be → can be

- 23 ⑤, Next time, I will show you a different art style. 또는 Next time, I will show a different art style to you.  
24 [예시답안] 공원[Pulse Park]에서 특별한 센서를 잡으면 여러분의 심장 박동이 빛으로 바뀌는 것  
25 (y)our heartbeat

- 01 ⑤ 동사원형으로 시작하는 명령문 Choose와 draw가 접속사 and로 연결된 문장이므로 동사원형 draw로 고쳐야 한다.  
02 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. 이때 teach, give, tell, show, bring, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접 목적어 앞에 쓴다.  
03 주어진 문장은 '여러분의 차례입니다.'의 의미로 앞에서 Artro가 그림자도 예술이 될 수 있음을 컵 그림자를 예시로 들어 보여 준 후, 이번에는 상대방에게 직접 그림자를 하나 선택해서 재미있는 그림을 그려 보라고 하고 있다. 따라서 주어진 문장은 ④에 오는 것이 적절하다.  
04 문맥상 빈칸에는 여러분의 그림자는 '예술이 될 수 있다'라는 말이 적절하고, 조동사 can 뒤에는 동사원형을 써야 한다.  
05 Art is everywhere. Everything can be art.가 이 글의 요지이다.  
06 질문: 컵의 그림자가 무엇을 만드는가?  
→ 그것은 코끼리를 만든다.  
07 첫 번째 문장에서 '박스 테이프도 예술 작품이 될 수 있다.'라고 했으므로, 이 글 앞에는 예술 작품이 될 수 있는 것의 예시가 있음을 알 수 있다.  
08 문맥상 그 위에 또 다른 조각의 테이프를 '덧붙이다(add)'라는 말이 오는 것이 적절하다.  
09 it은 앞에 나온 a piece of tape on glass를 가리킨다.  
10 they는 앞에 나온 '예술가들(artists)'을 가리킨다.  
11 박스 테이프를 유리 위에 붙이고 그 위에 또 다른 테이프를 붙여서 색의 명암 차이로 만든 그림을 가리킨다.  
12 '한번 해 보다, 시도하다'라는 의미는 give it a try로 쓴다. 명령문이므로 동사원형 Give로 시작한다.  
13 lastly는 '마지막으로'라는 의미로 finally와 바꿔 쓸 수 있다.  
14 ④ 명령문이므로 동사원형 Hold로 고쳐야 한다.  
15 (C) 공원에 있는 특별한 센서를 잡으세요.  
(A) 그러면, 여러분의 심장 박동은 빛으로 바뀝니다.  
(B) 이처럼, 여러분은 모든 사람의 심장 박동을 다른 빛으로 볼 수 있습니다.  
16 ④ Hold the special sensors in the park. Then, your heartbeat changes into lights.를 통해 *Pulse Park*에서 특별한 센서를 잡으면 심장 박동이 빛으로 바뀐다는 것을 알 수 있다.  
17 ③ last time은 '지난번에'라는 의미로 과거에 일어난 일을 나타내므로 미래의 일을 나타내는 조동사 will과 같이 쓸 수 없다. '다음번에'라는 의미의 Next time으로 고쳐야 한다.  
18 '~이 없다'라는 의미는 「There is no + 단수명사」로 쓰고, '예술에는'은 to art로 쓴다.  
19 Just try new things.가 글쓴이가 말하고자 하는 의견이다.  
20 '모든 것이 예술이 될 수 있습니다.'와 '여러분의 그림자는 예술이 될 수 있습니다.'라는 의미의 art(예술)가 와야 한다.  
21 조동사 can의 의문문은 「Can + 주어 + 동사원형 ~?」 형태로 쓴다.  
22 (1) Artro는 인공 지능 예술 가이드라고 했다.  
(2) Artro가 예로 든 것은 그림자와 박스 테이프이다.  
(3) 여러분 주위의 모든 것들이 예술 작품이 될 수 있다고 했다.  
23 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. 이때 teach, give, tell, show, bring, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접 목적어 앞에 쓴다.  
24 this는 앞에서 말한 공원[Pulse Park]에서 특별한 센서를 잡으면 여러분의



심장 박동이 빛으로 바뀌는 것을 가리킨다.

- 25 질문: *Pulse Park*에서는 무엇이 빛으로 바뀔 수 있는가?  
→ 여러분의 심장 박동

## 교과서 속 기타 지문

p. 102

1 F      2 T      3 F      4 T

- 1 *Pulse Park*에서는 그림자가 아니라 심장 박동으로 예술 작품을 만들 수 있다.  
3 뉴욕의 MoMA에서 '별이 빛나는 밤'을 볼 수 있다고 했다.

## 교과서 기타 지문 실전 문제

p. 103

01 ②      02 ②  
03 A shadow can is art. → A shadow can be art.  
04 ②      05 ③      06 ⑤

- 01 위 대화는 shadow, tape, heartbeat 등이 어떻게 예술 작품이 될 수 있는가에 대한 대화로 이어서 유리에 테이프를 덧붙이라고 답하고 있으므로, ②는 with tape이 되어야 흐름상 적절하다.  
02 it은 앞에 나온 '그림자(a shadow)'를 가리킨다.  
03 조동사 can 뒤에는 동사원형을 써야 한다.  
04 ① → 컵의 그림자가 코끼리를 만들었다.  
③ → 한 예술가가 테이프 조각들로 어둡고 밝은색을 만들었다.  
④ → *Pulse Park*에서 심장 박동이 빛으로 바뀌는 것을 볼 수 있다.  
⑤ → 여러분의 심장 박동이 빛으로 바뀐다.  
05 ① 누가 이 그림을 그렸는가? → Vincent van Gogh  
② 우리는 이 그림을 어디에서 볼 수 있는가? → 뉴욕의 MoMA  
③ 이 그림은 얼마인가? → 알 수 없음  
④ MoMA는 어디에 있는가? → 뉴욕  
⑤ 글썽이는 이 그림의 무엇이 마음에 드는가? → 밝은 달과 별  
06 질문: 그림은 우리에게 무엇을 보여 주는가?  
⑤ 그것은 우리에게 수많은 아름다운 별이 있는 밤하늘을 보여 준다.

## 영역별 실력 굳히기

pp. 104~109

01 bright    02 ④    03 ③    04 ②    05 ②  
06 a piece of    07 ④    08 ④    09 ③  
10 ③    11 ②    12 ③    13 ⑤  
14 [예시답안] 자전거를 탈 때 헬멧을 써라. 15 ③    16 ③, ④  
17 (1) be quiet (2) don't take pictures 18 ③    19 ③  
20 ④    21 ⑤    22 ④    23 ⑤    24 ④  
25 ②    26 ②    27 gives → give    28 ②  
29 ③    30 ⑤    31 ④    32 ②    33 ⑤  
34 ⑤    35 ④    36 ③    37 heartbeat can be art  
38 ①, ③    39 ②, ③, ④    40 shadow, make

- 01 different : same은 '다른 : 같은'이라는 의미의 반의어 관계이므로, dark(어두운)의 반의어인 bright(밝은)를 쓴다.  
02 빛을 차단하는 물체에 의해 만들어진 어두운 구역 → shadow(그림자)  
03 show: 보여 주다; 쇼  
• 그 그림들은 우정의 의미를 보여 준다.  
• 마술 쇼가 댄스 공연 뒤에 이어졌다.  
04 ② change into: ~로 바뀌다, 변하다  
호박은 차 주전자로 변했다.

⑥ turn off: ~을 끄다

수업 시간 동안에는 전화를 꺼 주세요.

- 05 우리말을 영작하면 I will give it a try.이므로 ★에 들어갈 말은 it이다.  
06 a piece of: 한 조각의  
07 How much ~?는 가격을 묻는 표현이고, those shoes를 대신하는 대명사는 they이므로 ④가 적절하다.  
08 ④는 '저 좀 도와주시겠어요?'라고 도움을 요청하는 표현이고, 나머지는 모두 '(무엇을) 도와드릴까요?'라고 상대방에게 도움이 필요한지 묻는 표현이다.  
09 B의 대답은 '네, 그렇게 할게요.'라는 의미이므로 규칙을 알려 주는 말인 ③ '우산은 밖에 두세요.'에 대한 응답으로 적절하다.  
10 앞에서 사이즈에 대해 물었으므로 ③에는 사이즈에 관해 말하는 We have small and large. 등이 오는 것이 적절하다.  
11 티셔츠를 사는 상황이고 앞에서 Okay.라고 했으므로 그것을 사겠다고 하는 ②가 오는 것이 적절하다.  
12 주어진 문장은 '질문 있나요?'라는 의미이므로 남자의 질문 앞인 ③에 오는 것이 적절하다.  
13 ⑤ 여자의 마지막 말에서 음료는 가져오지 말라고 했다.  
14 자전거를 탈 것이라는 아들에게 가서 헬멧을 가져오라고 했으므로 자전거를 탈 때 헬멧을 쓰라는 규칙임을 알 수 있다.  
15 ③ 일반동사 의문문 Do you ~?로 물었으므로 Yes, we do.로 답해야 한다.  
16 다음에 신발 가격을 말하고 있으므로 ②에는 신발 가격을 묻는 표현인 ③, ④가 와야 한다. shoes가 복수명사이므로 주어를 they로 써야 한다.  
17 다른 사람에게 규칙을 알려 주거나 무언가를 지시할 때 사용하는 명령문은 동사원형으로 시작한다. 명령문에서 형용사 앞에는 be를 쓰고, 금지를 나타낼 때는 부정 명령문 'Don't + 동사원형 ~'을 쓴다.  
18 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 teach, give, tell, show, bring, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.  
19 will은 미래의 일을 나타내는 조동사로 과거를 나타내는 표현과 함께 쓸 수 없다.  
20 be able to는 '~할 수 있다'라는 의미의 능력, 기능을 나타내는 조동사 can으로 바꿔 쓸 수 있다. can의 부정형은 can't 또는 cannot으로 쓴다.  
21 ⑤ 조동사 will의 부정형은 'won't[will not] + 동사원형'으로 쓴다.  
① → I bought him a book. 또는 I bought a book for him.  
② → You will feel better.  
③ → He will arrive on time.  
④ → Can you make pizza for me?  
22 ② 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 teach, give, tell, show, bring, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.  
⑥ 조동사 뒤에는 동사원형을 써야 한다.  
23 ⑤ '~할 수 있을 것이다'라는 의미의 can의 미래시제는 will be able to로 써야 한다.  
24 • 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 ask는 전치사 of를 간접목적어 앞에 쓴다.  
• a piece of: 한 조각의  
25 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 teach, give, tell, show, bring, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다. '~할 수 있다'라는 의미의 능력, 기능을 나타낼 때는 조동사 can을 쓰고, 의문문은 'Can + 주어 + 동사원형 ~?'으로 쓴다.  
26 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 tell은 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓰고, make, buy, cook, find, get 등은 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓴다.  
①, ③, ④, ⑤ for    ② to  
27 조동사 뒤에는 주어의 인칭이나 수에 상관없이 항상 동사원형을 써야 한다.  
28 ②와 ⑥ 둘 다 명령문이므로 동사원형이 와야 한다.  
29 Art is everywhere. Everything can be art.에서 주위의 모든 것이 예술이 될 수 있는 예시가 이어질 것임을 알 수 있다.  
30 ⑤ 주어 Artists가 복수이므로 동사 add로 고쳐야 한다.  
31 ④는 '우리는 다양한 색상의 박스 테이프를 가지고 있어야 합니다.'라는 의

미로, 앞에서 박스 테이프를 덧붙여 가면서 색의 명암을 표현할 수 있다고 했으므로 글의 흐름과 관계없다.

- 32 문맥상 '이런 식으로'라는 의미의 This way, Like this 등이 적절하다.
- 33 ㉠ 박스 테이프로 남자의 얼굴을 만들었다고 했다.
- 34 ㉠ 문맥상 모든 사람의 심장 박동을 다른 빛으로 볼 수 있다는 내용이므로 different가 와야 한다.
- 35 주어진 문장은 '그저 새로운 것을 시도해 보세요.'라는 의미이므로, 다음번에 다른 예술 스타일을 보여 주겠다는 말 앞인 ㉠에 들어가는 것이 적절하다.
- 36 문맥상 '예술에는 끝이 없다'라는 말이 와야 하므로 end(끝)가 적절하다.
- 37 질문: Pulse Park에서 무엇이 예술이 될 수 있는가?  
→ 내 심장 박동이 예술이 될 수 있다.
- 38 ㉠ → 뉴욕의 MoMA에서 볼 수 있다.  
㉡ → 언급되지 않음  
㉢ → 밝은 달이라고 했다.
- 39 그림자, 테이프, 심장 박동이 예술 작품의 재료가 될 수 있다고 했다.
- 40 여러분은 그림자 주위에 흥미로운 것들을 그릴 수 있습니다. 또한, 여러분은 유리 위에 테이프로 어두운 색을 만들 수 있습니다.

## 서술형 끝내기

pp. 110~111

- 01 (T)his way
- 02 ㉠ list ㉡ try
- 03 (1) artist (2) follow
- 04 ㉠ I'm looking for a key ring. ㉡ Do you have a small one?
- 05 It's[It is] 10[ten] dollars.
- 06 [예시답안] 조용히 하기, 사진 찍지 말기
- 07 ㉠ The magician showed us a red balloon. 또는 The magician showed a red balloon to us.  
㉡ Robots will make us dinner in the future.
- 08 (1) can raise your hand (2) won't meet his friend
- 09 will teach Ted swimming
- 10 around
- 11 they can make dark or bright colors
- 12 (1) an elephant made a cup → a cup made an elephant  
(2) glass → (box) tape
- 13 ㉠ Like ㉡ on
- 14 [예시답안] 우리 주변의 모든 것들이 예술이 될 수 있기 때문에 예술에는 끝[한계]이 없다.
- 15 art show, lights, sensors

- 01 like this는 '이와 같이, 이런 식으로'라는 의미로 this way와 바꿔 쓸 수 있다. 이런 식으로, 곰은 겨울을 날 에너지를 보존할 수 있다.
- 02 ㉠ shopping list: 쇼핑 목록  
• 나는 쇼핑 목록에 양파를 추가했다.  
㉡ give it a try: 시도하다, 한번 해 보다  
• 이 헤어스타일이 유행입니다. 한번 시도해 보세요.
- 03 (1) 예술을 만들어 내는 사람 → artist(예술가)  
(2) 누군가 또는 무언가를 뒤쫓다 → follow(따르다, 따라가다)
- 04 찾고 있는 물건을 말할 때는 I'm looking for ~를 쓰고, 앞에서 말한 것과 같은 종류의 볼록한 것 하나를 가리킬 때는 one을 쓴다.
- 05 질문: 꽃 열쇠고리는 얼마인가요?  
→ 10달러입니다.
- 06 be quiet와 Also, please don't take pictures.에서 박물관에서 주의해야 할 것을 안내하고 있다.

- 07 ㉠ 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. show는 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.  
㉡ 조동사 뒤에는 항상 동사원형을 쓴다.
- 08 조동사 can 뒤에는 동사원형을 쓰고, will의 부정은 won't[will not] + 동사원형으로 쓴다.
- 09 미래를 나타내는 조동사 will 뒤에는 동사원형을 쓰고, 동사 teach 다음에는 간접목적어와 직접목적어를 차례대로 쓴다.
- 10 문맥상 '~주위에'라는 의미의 전치사 around를 써야 한다.
- 11 '~할 수 있다'라는 의미의 「can + 동사원형」을 이용하여 쓴다.
- 12 (1) 컵의 그림자가 코끼리를 만든다고 했다.  
(2) 유리가 아니라 (박스) 테이프의 조각들로 어둡고 밝은색을 만든 것이다.
- 13 ㉠에는 '~처럼, ~같이'라는 의미의 전치사 Like, ㉡에는 '~으로'라는 의미의 수단을 나타내는 전치사 on이 적절하다.
- 14 '예술에는 끝이 없다'라는 말은 우리 주변의 모든 것이 예술이 될 수 있음을 의미한다.
- 15 여러분은 Pulse Park에서 멋진 예술 쇼를 즐길 수 있습니다. 여러분은 특별한 센서로 여러분의 심장 박동을 빛으로 바꿀 수 있습니다.

## 학교 시험 100점 맞기

1회

pp. 112~115

- 01 ㉢ 02 ㉠ 03 Follow 04 ㉢ 05 ㉡
- 06 ㉡ 07 ㉡ 08 ㉡ 09 ㉢, ㉡ 10 to
- 11 ㉡ 12 ㉡ 13 ㉡ 14 ㉠ 15 ㉡
- 16 (S)elect 17 ㉡ 18 ㉡ 19 artists 20 ㉢
- 21 ㉡ 22 ㉡ 23 ㉡ 24 art
- 25 at MoMA in New York

- 01 leave: 두고 오다; 떠나다  
• 네 가방을 버스에 두고 내리지 마.  
• 기차는 정시에 떠났나요?
- 02 ㉠ '낮 동안에는 불을 끄세요.'라는 의미가 적절하므로 Turn off로 고쳐야 한다.  
㉡ 학교가 공원으로 바뀌었다.  
㉢ 저는 노란색 스카프를 찾고 있어요.  
㉣ 도시락을 가져오세요.  
㉤ 이런 식으로, 우리는 서로 도울 수 있어요.
- 03 go after는 '~를 따라가다'라는 의미이므로 follow와 바꿔 쓸 수 있다. 박물관에서는 가이드를 따라가세요.
- 04 '무엇을 도와드릴까요?'라고 물었는데 ㉢ '그것은 2층에 있어요.'라고 답하는 것은 적절하지 않다.
- 05 ㉣ '여기에 주차하지 마세요.'라는 말에 '미안하지만 안 돼.'라는 대답은 어색하다.
- 06 A: 안녕하세요, 저는 갈색 스웨터를 찾고 있어요.  
㉡ 어떤 사이즈요? 작은 것과 큰 것이 있어요.  
㉢ 큰 것 주세요. 얼마예요?  
㉣ 50달러입니다.  
㉤ 좋아요. 그것을 살게요.
- 07 ㉣ 앞에 '질문 있나요?'라는 말이 있고 뒤에 '박물관에서 음료를 마셔도 되나요?'라고 질문하는 말이 왔다. 따라서 ㉣ '아니요, 없어요.'는 대화의 흐름과 관계없다.
- 08 ㉢는 음료를 가져와서는 안 된다고 금지하는 표현이므로, ㉣ '그럼요.'라고 허락하는 표현과 바꿔 쓸 수 없다.
- 09 will은 미래를 나타내는 조동사이므로 과거를 나타내는 표현과 함께 쓸 수 없다.



- 10 send는 3형식 문장에서 간접목적어 앞에 전치사 to를 쓰는 동사이다.
- 11 • take a picture of: ~의 사진을 찍다  
• ask는 3형식 문장에서 간접목적어 앞에 전치사 of를 쓰는 동사이다.
- 12 ⑤ '~할 수 없다'라는 의미는 'can't[cannot] + 동사원형'으로 쓴다.  
① cloudy → be cloudy                      ② comes → come  
③ closed → close                              ④ cleans → clean
- 13 ⑤ 4형식 문장은 '주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어' 어순으로 쓰므로 you 앞의 전치사 to를 삭제하거나 I will show my family picture to you.의 어순으로 써야 한다.
- 14 주어진 문장은 '저는 여러분의 인공 지능 예술 가이드 Artro예요.'라고 자기를 소개하는 말이므로, 인사말 다음인 ①에 오는 것이 적절하다.
- 15 give는 3형식 문장에서 간접목적어 앞에 전치사 to를 쓰는 동사이다.
- 16 '고르다, 선택하다'라는 의미의 choose는 select와 바꿔 쓸 수 있다.
- 17 여러분이 선택한 그림자 주변에 재미있는 그림을 그려 넣으면 그 그림자도 예술이 될 수 있다는 내용이므로, ② '여러분의 그림자가 예술이 될 수 있습니다.'가 적절하다.
- 18 ② '예술가들은 유리 위에 한 조각의 테이프를 붙이고 그 위에 또 다른 조각의 테이프를 붙입니다.'라는 말이 적절하므로 '덧붙이다'라는 의미의 add로 고쳐야 한다.
- 19 they는 앞 문장에 나온 artists(예술가)를 가리킨다.
- 20 주어진 문장은 '그러면, 여러분의 심장 박동은 빛으로 바뀝니다.'라는 의미로, 특별한 센서를 잡으면 일어나는 결과에 해당하므로 ③에 오는 것이 적절하다.
- 21 Pulse Park에서 여러분의 심장 박동이 멋진 예술 쇼가 될 수 있다고 했다.
- 22 ㉠ 예술에는 끝이 없으니 다른 새로운(new) 것을 시도해 보라는 말이 적절하다.  
㉡ 앞에 Next time이라는 미래를 나타내는 표현이 있고 의미상 긍정의 표현이 적절하므로 조동사 will을 쓰고 뒤에는 동사원형 show를 써야 한다.
- 23 ㉠ '~로, ~을 가지고'라는 의미의 전치사 with가 적절하다.  
㉡ '~으로 바뀌다, 변하다'라는 의미의 change into가 적절하다.
- 24 그림자, 테이프, 심장 박동 등 우리 주변의 모든 것들이 예술이 될 수 있다는 내용이다.
- 25 질문: 고흐의 '별이 빛나는 밤'은 어디에서 볼 수 있나요?  
→ 뉴욕의 MoMA에서 그것을 볼 수 있습니다.

학교 시험 100점 맞기 2회 pp. 116~119

- 01 ④      02 ②      03 no end      04 ②      05 ②, ④  
06 ①      07 ⑤      08 bring      09 ②      10 ②, ④  
11 ②      12 ②      13 ③      14 ⑤

15 He will teach his son fishing tomorrow. 또는 He will teach fishing to his son tomorrow.

- 16 (1) won't[will not] open (2) show me      17 ②  
18 ③      19 ④      20 ③      21 ④      22 ③  
23 ⑤      24 ③      25 shadow, tape, heartbeat

- 01 by + 시각: ~까지 / move around: 돌아다니다  
02 사건과 경험의 일지 → diary(일기)  
03 There is no end ~: ~에는 끝이 없다  
04 '무슨 색이요? 빨간색과 하얀색이 있어요.'라는 말에는 빨간색과 하얀색 중에서 하나를 달라는 대답이 적절하다.  
05 금지를 나타낼 때는 'Don't + 동사원형 ~' 또는 'No + 명사 ~'를 쓴다. 음료에 대한 대화이므로 ⑤는 적절하지 않다.  
06 ①은 바로 앞에 나온 꽃 열쇠고리를 가리키고, 나머지는 모두 여자가 찾는 작은 크기의 꽃 열쇠고리를 가리킨다.

- 07 ⑤ 여자는 남자가 처음 보여 준 꽃 열쇠고리가 아니라 작은 크기의 꽃 열쇠고리를 사겠다고 했다.
- 08 음식이나 음료를 '가져오다'라는 의미의 bring in이 적절하다.
- 09 ① Smith 박물관은 어디에 있나요? → 알 수 없음  
② 박물관에서 예술 작품을 만들 수 있나요? → 만들 수 없음  
③ 박물관 입장권은 얼마인가요? → 알 수 없음  
④ 박물관에서는 무엇을 살 수 있나요? → 알 수 없음  
⑤ 박물관에 있는 작품의 사진을 찍을 수 있나요? → 알 수 없음
- 10 ② Please be quiet in the museum and don't run.  
④ don't bring in drinks
- 11 우리말을 영작하면 Sara wrote Jenny a letter yesterday.이므로 ★에는 Jenny가 와야 한다.
- 12 ②는 She will be at home next week.가 되어야 하므로 빈칸에 올 수 없다.
- 13 ③ '주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어' 어순의 4형식 문장이다.  
① can't be → can't                              ② riding → ride  
④ for → to    ⑤ will clean → cleaned
- 14 ⑤ 조동사 뒤에는 동사원형을 써야 하므로 flying을 fly로 고쳐야 한다.
- 15 will 뒤에는 동사원형을 쓰고, teach는 3형식 문장에서 간접목적어 앞에 전치사 to를 쓴다.
- 16 (1) 조동사 will의 부정문은 'won't[will not] + 동사원형'으로 쓴다.  
(2) 'Will + 주어 + show + 간접목적어 + 직접목적어?'의 어순으로 쓴다.
- 17 ② '예술은 어디에나(everywhere) 있다.'라는 내용이 적절하므로 nowhere를 everywhere로 고쳐야 한다.
- 18 ③ Choose a shadow, and draw interesting things around the shadow. Your shadow can be art.에서 그림자 주위에 흥미로운 것을 그려서 예술이 되게 할 수 있다고 했다.
- 19 (A) 조동사 can 뒤에는 동사원형을 써야 한다.  
(B) '또 다른'이라는 의미의 another가 적절하다.  
(C) '한번 해 보다'라는 의미는 give it a try로 쓴다.
- 20 문맥상 '이처럼, 이와 같이'라는 의미의 Like this가 적절하다.
- 21 Hold the special sensors in the park. Then, your heartbeat changes into lights.에서 '특별한 센서로 심장 박동이 변한 빛'이라는 것을 알 수 있다.
- 22 첫 번째 문장의 방문이 즐거웠는지 묻는 말을 통해 투어를 다 마친 후에 쓴 글임을 알 수 있으므로, ③ '투어 동안에 여러분의 가방을 안에 데스크에 맡기세요.'라는 말은 글의 흐름과 관계없다.
- 23 ⑤는 그림 속 밝은 달을 가리키고, 나머지는 모두 고흐가 그린 The Starry Night를 가리킨다.
- 24 ③ add: 추가하다, 덧붙이다
- 25 여러분 주변의 모든 것이 예술이 될 수 있습니다. 예를 들어, 그림자, 테이프, 그리고 여러분의 심장 박동은 예술이 될 수 있습니다!

학교 시험 100점 맞기 3회 pp. 120~123

- 01 ⑤      02 ③      03 (1) show (2) add      04 ④  
05 ①, ④      06 ⑤      07 ⑤      08 ③  
09 He will buy a bag for his son.      10 ⑤  
11 (1) ㉠, Will you be here next month?  
(2) ㉡, I won't send him an e-mail. 또는 I won't send an e-mail to him.  
12 ②      13 robots will make food for us      14 ③, ④  
15 ⑤      16 (1) for (2) to (3) to      17 ④      18 ⑤  
19 ⑤      20 (1) elephant's → man's (2) sounds → lights  
21 ①      22 likes the bright moon and stars      23 ③  
24 ②      25 push → hold

- 01 빛, 열, 동작 등을 감지하는 데 사용되는 장치 → sensor(센서)  
이 센서가 공기 질을 점검한다.  
① artist(예술가)  
② example(사례, 예시)  
③ shadow(그림자)  
④ guide(가이드, 안내자)
- 02 '양식, 스타일'이라는 의미의 style이 적절하다.  
A: 최신 스타일은 무엇인가요?  
B: 이것들 모두 최신 스타일입니다.
- 03 (1) 누군가에게 무언가를 보게 하다 → show(보여 주다)  
(2) 무언가를 다른 것과 함께 넣다 → add(추가하다)
- 04 가격을 묻는 표현으로 How much does it cost?, What's the price of it? 등으로 바꿔 쓸 수 있다.
- 05 ② → brown ③ → large ⑤ → 알 수 없음
- 06 ⑤ 박물관에서 사진을 찍지 말라는 내용은 없고 음료를 가져오지 말라고 했으므로 drink로 고쳐야 한다.
- 07 미술관에서 무엇을 하면 안 되나요?  
① 지각하기 ② 선물 사기 ③ 간식 먹기  
④ 예술 작품 만지기 ⑤ 사진 찍기
- 08 ③ 소년의 헬멧은 그의 방에 있다.  
① 소년의 집에 있을 것이다. → 자전거를 탈 거라고 했으므로 밖에 나갈 것이다.  
② 자전거는 거실에 있다. → 언급되지 않음  
④ 엄마는 소년에게 새 헬멧을 사 줄 것이다. → 언급되지 않음  
⑤ 엄마는 자전거를 타는 것을 좋아하지 않는다. → 언급되지 않음
- 09 미래의 일을 나타내는 조동사 will을 쓰고, 「buy + 직접목적어 + 전치사 for + 간접목적어」의 어순으로 쓴다.
- 10 ⑤ 미래를 나타내는 조동사 will이 쓰였으므로 과거를 나타내는 표현은 같이 쓸 수 없다.
- 11 ③ 조동사 will의 의문문은 「Will + 주어 + 동사원형 ~?」으로 쓴다.  
④ 목적어가 두 개인 동사는 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. 이때 send는 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 12 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 give, tell, send, show, bring, teach, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 13 미래의 일을 나타내는 조동사 will을 쓰고, 「make + 직접목적어 + 전치사 for + 간접목적어」의 어순으로 쓴다.
- 14 미래를 나타내는 조동사 will 뒤에는 동사원형을 쓰고, 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 또는 「주어 + 동사 + 직접목적어 + 전치사 + 간접목적어」 형태로 쓴다. 이때 show는 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 15 ⑤ 다음 문장에서 주차 금지 구역이라고 했으므로, can't[cannot]를 써야 한다.
- 16 4형식 문장을 3형식으로 바꿔 쓸 때 teach, give, send, tell, show, bring, lend, pass, write 등은 전치사 to를 간접목적어 앞에 쓰고, make, buy, cook, find, get 등은 전치사 for를 간접목적어 앞에 쓴다.
- 17 (C)에서 그림자는 예술 작품이 될 수 있다고 했고, (A) 박스 테이프 역시 (too) 예술 작품이 될 수 있다고 하며, (B) 마지막으로(Lastly) 심장 박동도 예술이 될 수 있다고 했다. 따라서 (C) - (A) - (B)의 순서가 적절하다.
- 18 ⑤ '여러분의 차례(turn)입니다.'라는 의미가 적절하므로 turn으로 고쳐야 한다.
- 19 Artro가 그림자, 테이프, 심장 박동 등 일상적인 것들이 어떻게 예술로 변할 수 있는지 예를 들어 설명하는 글이다.
- 20 (1) 예술가들은 박스 테이프를 사용해서 코끼리(→ 남자)의 얼굴을 만들 수 있다.  
(2) Pulse Park에서는 당신의 심장 박동이 소리(→ 빛)로 변한다.
- 21 There is no end to art.에서 예술에는 끝[한계]이 없다고 했다.  
① 예술에는 한계가 없다.  
② 예술은 오직 그림만을 의미한다.

- ③ 예술은 특별한 사람들만을 위한 것이다.  
④ 글쓰기는 여러분에게 새로운 색을 보여 줄 것이다.  
⑤ 예술에서 새로운 것을 시도하지 말아야 한다.
- 22 질문: 글쓰기는 '별이 빛나는 밤'에서 무엇을 좋아하는가?  
→ 글쓰기는 밝은 달과 별을 좋아한다.
- 23 ③ 조동사 can의 의문문은 「(의문사 +)Can + 주어 + 동사원형 ~?」으로 써야 하므로 makes를 make로 고쳐야 한다.
- 24 조동사 can의 의문문에 대한 긍정의 대답이므로 「Yes, 주어 + can.」으로 써야 하는데, 주어 my shadow가 3인칭 단수이므로 it으로 받아야 한다.
- 25 심장 박동을 빛으로 변화시키려면 특별한 센서를 잡아야 한다고 했으므로 push를 hold로 고쳐야 한다.



## 교과서 어휘 확인 문제

pp. 128~129

## STEP 1

- A** 01 ~한 맛이 나다; ~의 맛을 보다 02 양초  
 03 흥미로운 04 과학자  
 05 부드러운 06 여행; 여행하다  
 07 게임 08 모험  
 09 작가 10 소리; ~하게 들리다  
 11 공유하다, 나누다 12 스포츠, 운동  
 13 단계; 무대 14 잃어버린  
 15 그리다 16 음악가  
 17 완벽한 18 과일  
 19 평가, 후기; 검토하다 20 ~하게 보인다; 보다
- B** 01 enjoy 02 robot  
 03 draw 04 own  
 05 item 06 island  
 07 useful 08 giant  
 09 race 10 character  
 11 code 12 soon  
 13 funny 14 feel  
 15 sweet 16 famous  
 17 factory 18 total  
 19 hard 20 smell
- C** 01 ~을 찾다 02 게임 제작자  
 03 거쳐 가다 04 ~에 흥미가 있다  
 05 잠에서 깨어나다 06 롤 모델  
 07 여러 번 08 배경 음악  
 09 오르다 10 육상 동물
- D** 01 computer programmer 02 jump high  
 03 work together 04 in the future  
 05 get off 06 over there  
 07 put together 08 be good at  
 09 a lot of 10 as a team

## STEP 2

- A** 01 animal, 동물 02 flower, 꽃  
 03 giant, 거대한 04 island, 섬  
 05 plant, 식물 06 share, 공유하다, 나누다  
 07 test, 시험하다 08 useful, 유용한
- B** 01 add 02 stage  
 03 tip 04 role  
 05 feel
- C** 01 is good at 02 wake up  
 03 get off 04 in the future  
 05 a lot of

## Words Plus+

- 01 funny 02 hard 03 colorful  
 04 total 05 giant

## 교과서 어휘 실전 문제

pp. 130~131

- 01 ④ 02 ① 03 ② 04 (r)obot 05 ⑤  
 06 ③ 07 ⑤ 08 ② 09 ① 10 ②  
 11 (h)ard 12 ② 13 ② 14 writer  
 15 put together

- 01 sound: 소리; ~하게 들리다  
 • 나는 저기에서 이상한 소리를 들었다.  
 • 학생들의 목소리는 행복하게 들린다.
- 02 ① '장례식은 슬프고 재미있었다.'는 문맥상 어색하므로 funny(재미있는)를 serious(엄숙한, 진지한) 등으로 바꿔 써야 한다.  
 ② 그는 잃어버린 지갑을 주인에게 돌려줬어.  
 ③ 여행할 때 지도는 유용해.  
 ④ 그녀의 연기는 영화에서 완벽했어.  
 ⑤ 파리는 에펠탑으로 유명해.
- 03 ③ 누군가와 무언가를 나누거나 함께 사용하다 → share (공유하다)  
 ⑥ 이야기에서 자주 등장하는 무서운 생물체 → monster (괴물)
- 04 자동으로 움직이며 작업을 수행할 수 있는 기계, 종종 인간을 닮음 → robot (로봇)
- 05 be interested in ~: ~에 관심이 있다  
 나는 새로운 언어를 배우는 데에 관심이 있다.
- 06 ③ be good at ~: ~을 잘하다
- 07 tip: 조언  
 • 이 아이템은 오늘 세일 중이다. (item: 아이템, 물품)  
 • 나는 간단한 애니메이션으로 게임을 코딩할 수 있다. (code: 코딩하다)  
 • 우리는 교실에서 새 로봇을 시험해 볼 것이다. (test: 시험하다)  
 • 과학자는 자연에 대해 더 많이 알기 위해 식물과 동물을 연구한다. (scientist: 과학자)
- 08 ②는 유익어 관계이고, 나머지는 반의어 관계이다.  
 ① 깨끗한: 더러운 ② 매우 큰: 거대한  
 ③ 진짜의: 가짜의 ④ 젊은: 나이 많은  
 ⑤ 재미있는: 지루한
- 09 ①의 travel은 '여행'이라는 의미의 명사이고, 나머지는 모두 '여행하다'라는 의미의 동사이다.  
 ① 여행은 새로운 것을 가르쳐준다.  
 ② 그녀는 매일 기차로 출근한다.  
 ③ 그들은 매년 여름 함께 여행한다.  
 ④ 내 친구는 자주 혼자 여행한다.  
 ⑤ 나는 매년 가을 새로운 나라로 여행하는 것을 매우 좋아한다.
- 10 문맥상 ③은 perfect(완벽한)와 같은 단어로 바꾸고, ④는 candle(양초)로 바꿔야 한다.  
 ③ 오늘은 하이킹을 하기에 전체의(→ 완벽한) 날이다.  
 ④ 우주를 여행하려면 로켓이 필요하다.  
 ⑤ 이것이 프로젝트의 마지막 단계이다.  
 ⑥ 그녀는 소원을 빌고 선물(→ 양초)을 불었다.
- 11 새로운 언어를 배우는 것은 어렵다.
- 12 우리는 섬을 방문하기 위해 배를 탔다.  
 ① 식물이 아닌 살아있는 것 → animal(동물)  
 ② 물로 둘러싸인 땅 → island(섬)  
 ③ 북대서양에 있는 국가 → Iceland(아이슬란드)  
 ④ 하나의 물건, 특히 목록의 일부 → item(물품)  
 ⑤ 물에 덮이지 않은 지구의 표면 → land(땅)
- 13 wake up: 잠에서 깨어나다 / miss: 놓치다
- 14 책, 기사 등을 쓰는 사람 → writer(작가)  
 우리 형은 작가이고, 아이들을 위해 재미있는 이야기를 만든다.
- 15 put together: 합하다, 조립하다  
 put - put - put

교과서 대화 모두 보기

pp. 134~135

- 1 F      2 F      3 T      4 T  
5 F      6 T      7 F      8 T  
9 T      10 F

- 1 남자는 요즘 정원 가꾸기가 아니라 요리에 관심이 있다.  
2 여자가 아니라 남자가 로봇에 관심이 있다.  
5 여자는 가수가 아니라 댄서가 되고 싶어 한다.  
7 음악가 구역은 중앙이 아니라 구석에 있다.  
10 Nancy는 요리가 아니라 컴퓨터 프로그래밍에 관한 책을 읽고 있다.

교과서 대화 빈칸 채우기

pp. 136~137

- 1 bookstore, big, are, are, interested, cooking, to, first  
2 What, are, reading, about, into  
3 are playing, over, interested in, not good at  
4 What, about, is about, are, in, are, your, really into, writing, are really, too  
5 want, be, be, street, there is, section  
6 Look at, game, looks, does, like, want to, then, perfect for  
7 there, here, over there, Are, music, be, musician  
8 watched, about, is, famous, maker, want, like, role, kind of, adventure, cool, play  
9 what, interested, I'm into, about, in, like  
10 what, reading, reading, about, are, into, computer, someday

교과서 대화 순서 배열하기

pp. 138~139

- 1 (a) → c → (b) → (d)  
2 c → (a) → (b) → (d)  
3 (d) → a → (b) → (c)  
4 a → (c) → d → (e) → (1) → b  
5 b → (a) → (c)  
6 a → (b) → d → (c)  
7 b → (a) → (c)  
8 c → (b) → (a) → d → (e) → (1)  
9 (c) → a → (b)  
10 (c) → a → (b) → (d)

교과서 대화 실전 문제

pp. 140~141

- 01 ③      02 ③      03 ⑤      04 ⑤      05 ④  
06 a go b interested      07 ③      08 ⑤  
09 I want to be a game maker.      10 ④      11 ②  
12 ③      13 (A) robots (B) VR games

- 01 '너는 무엇에 관심이 있니?'라고 물었으므로, '나는 로봇 만드는 것에 관심이 있어.'라고 대답하는 것이 가장 적절하다.  
02 someone like는 '~와 같은 사람'이라는 의미이므로 롤모델이라는 말로 바꿀 수 있다.

- 03 ⑤ A: 나는 요리사가 되고 싶어. 너는 어때?

B: 나도 네가 요리를 잘한다고 생각해.

What about you?(너는 어때?)는 '너는 무엇이 되고 싶니?'라는 물음임으로 I want to be ~와 같이 자신의 장래 희망을 말하는 응답이 와야 한다.

- 04 ⑤는 대화를 하고 있는 여자를 가리키지만, 나머지는 모두 James Sweeney를 가리킨다.

- 05 ③에는 '어떤 종류의 게임을 만들고 싶어?'라는 질문에 대한 응답이 와야 한다.

- 06 ② let's + 동사원형 : ~하자

⑤ be interested in ~: ~에 관심이 있다

- 07 ① → 사람들이 새로운 게임을 하고 있다.

② → 가서 게임을 해보자고 했다.

④ → 게임을 잘하지는 않는다고 했다.

⑤ → 게임을 해 보겠다는 남자의 말에 좋다고 말했다.

- 08 여자는 게임을 좋아하고 게임 제작자가 되고 싶다고 했으므로, ⑤의 bad를 perfect 등으로 고쳐야 한다.

- 09 I want to be ~는 '나는 ~이 되고 싶다'라는 의미로 장래 희망을 말하는 표현이다.

- 10 주어진 문장은 '너는 프로그래밍에 관심이 있니?'라고 묻는 말로 컴퓨터 프로그래밍에 관한 책을 읽고 있다는 여자의 말에 대한 남자의 응답인 ④에 들어가는 것이 적절하다.

- 11 패션에 관심이 있다고 했으므로 빈칸에는 패션과 관련된 항목이 들어가야 한다.

- 12 ④ 로봇이 정말 멋지다는 표현으로 '멋진'이라는 의미의 형용사 cool이 들어가는 것이 적절하다.

⑤ 자신의 관심사를 나타낼 때는 I'm (really) into ~.로 쓴다.

- 13 Toby는 과학 보고서를 로봇에 대해 쓰고 있고, Jessica는 VR 게임에 정말 관심이 있기 때문에 보고서를 VR 게임에 대해 쓰고 있다. 빈칸에는 두 사람의 리포트 주제가 각각 들어가야 한다.

교과서 문법 확인 문제

pp. 144~145

1 동명사

- A 01 reading      02 Swimming      03 collecting  
04 cooking      05 not going

- B 01 My favorite hobby is drawing.  
02 My sister likes playing the piano.  
03 He is good at baking.  
04 Following rules is important.  
05 Not telling the truth is wrong.

- C 01 Flying[To fly] to the sky is my dream.  
02 Stop talking for a moment!  
03 My hobby is drawing[to draw] pictures.  
04 I am excited about meeting new people.  
05 She hates not going to the park.

2 감동사 + 형용사

- A 01 fresh      02 interesting      03 sweet  
04 soft      05 lovely

- B 01 This cookie looks delicious.  
02 The news felt like a dream.  
03 This ice cream tastes strong.  
04 The song sounds cheerful.  
05 The fruit smells bad.

- C 01 felt      02 tasted salty      03 sofa looks  
04 voice sounded like      05 looks like water



- 01 ④      02 ①      03 ⑤      04 ⑤      05 ③  
06 ③      07 ④      08 ③      09 ③      10 ①  
11 ④      12 ③      13 ③      14 ②      15 ④  
16 ③      17 ④      18 ②      19 ①

- 20 is creating[to create] content  
21 (1) ⑥, I gave up finding the book.  
(2) ⑥, His song sounded happy.  
22 Not exercising regularly is bad for your health.  
23 Her smile looked friendly.  
24 (1) watering the plants (2) swimming in the cold water  
(3) reading mystery novels  
25 felt perfect, smelled lovely, sounded relaxing

- 01 문장의 주어구를 이끄는 동명사 형태가 적절하다.  
02 감각동사 sound의 주격보어 자리이므로 형용사가 와야 한다.  
03 enjoy, keep, finish는 동명사를 목적으로 취하는 동사이고 like는 동명사와 to부정사를 둘 다 목적으로 취하는 동사이다. want는 to부정사를 목적으로 취하는 동사이므로 적절하지 않다.  
04 감각동사 look의 주격보어 자리이므로 형용사가 와야 한다. lovely는 -ly로 끝나지만 부사가 아니라 형용사이다  
05 우리말을 영작하면 My dream job is taking pictures.이므로, ★에 들어갈 말은 taking이다.  
06 ③ 감각동사 look의 주격보어 자리이므로 형용사 costly(값비싼)로 고쳐야 한다.  
07 ④ 전치사의 목적어 자리이므로 동명사 learning으로 고쳐야 한다.  
08 ③ 감각동사 smell 뒤에는 주격보어로 형용사가 와야 한다. well은 부사이므로 good 등의 형용사로 고쳐야 한다.  
09 첫 번째 문장: 주어 자리이므로 Run을 Running으로 고쳐야 한다.  
세 번째 문장: 전치사 at의 목적어 자리이므로 to sing을 singing으로 고쳐야 한다.  
10 「감각동사 + 형용사」 또는 「감각동사 + like + 명사」 형태가 적절하다.  
11 keep(- kept - kept)은 동명사만을 목적으로 취하는 동사이다. 「단모음 + 단자음」으로 끝나는 동사는 끝의 단자음을 한 번 더 쓰고 -ing를 붙인다.  
12 be good at -ing: ~을 잘하다  
13 「look + 형용사»: ~하게 보인다  
friendly: 친근한  
14 「look + 형용사»: ~하게 보인다  
kindness: 친절  
15 동명사는 문장의 주어로 쓰일 수 있고, 단수 동사가 이어진다. 자전거 타기는 riding a bike, riding bikes 둘 다 가능하고 뒤에 단수 동사 is가 와야 한다.  
16 「feel like + 명사»: ~처럼 느껴지다  
17 (A) enjoys는 동명사만을 목적으로 취하는 동사이다.  
(B) 감각동사 look 다음에는 형용사가 와야 한다.  
(C) 「감각동사 + like」 다음에는 명사가 와야 한다.  
18 • 단수 동사 tastes가 오는 것이 적절하다.  
• 동명사 swimming이 오는 것이 적절하다. 「단모음 + 단자음」으로 끝나는 동사는 끝의 단자음을 한 번 더 쓰고 -ing를 붙인다.  
19 우리말을 영작하면 She finished reading the book.이므로 to read는 필요 없다. finish는 동명사를 필요로 하는 동사이다.  
20 Selena는 콘텐츠 제작자이다. → Selena의 직업은 콘텐츠를 제작하는 것이다. 'Selena의 직업은 ~이다'는 「be동사 + 동명사 또는 to부정사(~하는 것, ~하기)」로 표현한다. 주어 Selena's job이 3인칭 단수이므로 be동사는 3인칭 단수형 is로 쓴다.  
21 (1) give up은 동명사를 목적으로 가지므로 find를 finding으로 고쳐야 한다.  
(2) 감각동사 다음에는 형용사가 필요하므로 happily를 happy로 고쳐야 한다.

- 22 동명사가 포함된 부정문을 쓸 때는 동명사 앞에 not을 붙이면 된다.  
23 look의 과거형은 looked, '친근한'은 friendly로 쓴다.  
24 동사 like, avoid, enjoy는 목적으로 동명사를 필요로 한다.  
25 감각동사 feel(~하게 느끼다), smell(~한 냄새가 나다), sound(~하게 들리다)는 보어로 형용사가 온다.

A. 내용 확인

- 01 our      02 함께 일하다      03 wrote  
04 어느 날      05 ~이 있다, 존재하다      06 거쳐 가다  
07 ~을 벗어나다      08 made      09 drew  
10 ~하게 보인다      11 합하다, 합치다      12 ~ 안에  
13 ~하게 들리다      14 여러 번      15 playing  
16 the game      17 유용한      18 ~에(서)  
19 많은      20 Making

B. 어휘·어법

- 01 Hi      02 our      03 as  
04 wrote      05 like      06 wake  
07 are      08 high      09 items  
10 made      11 drew      12 real  
13 coded      14 together      15 in  
16 good      17 many      18 shared  
19 playing      20 ends      21 stage  
22 And      23 useful      24 great  
25 published      26 a lot of      27 hard

C. 빈칸 완성

- 01 Hi      02 Last, made, adventure  
03 worked, as      04 First, wrote  
05 begins, this      06 wake up on  
07 are, monsters, island      08 go through, mountain  
09 Choose, items, off      10 made, background, sounds  
11 drew, character      12 looked real  
13 coded      14 put, parts  
15 characters, story, in      16 Our, looked, sounded  
17 played, many      18 Then, shared  
19 enjoyed playing      20 But, too  
21 needs, more      22 add, items like  
23 added, lake, and, useful      24 Now, looked great  
25 finally published, on, market      26 got, reviews  
27 making, game, hard, together as

D. 영작

- 01 Hi! I'm Hyunsu.  
02 Last summer, my friends and I made our own adventure game, "The Lost Island."  
03 We worked together as a team.  
04 First, I wrote a story.  
05 The story begins like this:  
06 One day you wake up on an island.  
07 There are many monsters on the island.  
08 You go through a high mountain, a long river, and a giant tower.  
09 Choose five items and get off the island.

- 10 Sujin made the background music and monster sounds.
- 11 Jean drew the main character and NPCs.
- 12 Every character looked real.
- 13 Minwoo coded the game.
- 14 He put all the parts together.
- 15 Sounds, characters, and a story were in the game.
- 16 Our game looked and sounded good.
- 17 Sumin played the game many times.
- 18 Then she shared her ideas.
- 19 She said, "I enjoyed playing the game."
- 20 But it ends too soon.
- 21 It needs one more stage.
- 22 And add more items like a life jacket."
- 23 So we added an ice lake stage and more useful items.
- 24 Now our game looked great.
- 25 We finally published the game on the app market.
- 26 We got a lot of reviews!
- 27 Making a game was hard, but we did it together as a team.

## 교과서 Reading 실전 문제

pp. 158~161

- |  |                        |         |      |         |
|--|------------------------|---------|------|---------|
| 01 ②   | 02 ②, ③                | 03 ②    | 04 ① | 05 ④    |
| 06 There are many monsters on the island.                |                        |         |      | 07 ④    |
| 08 getting off   | 09 ①                   | 10 ①    |      | 11 ②, ⑤ |
| 12 game  | 13 [예시답안] 소리, 캐릭터, 이야기 |         |      | 14 ⑤    |
| 15 ③   | 16 ④                   | 17 ④    |      |         |
| 18 Making a game was hard.                               |                        | 19 ②, ④ |      |         |
| 20 story, sounds, every character, coded, team           |                        |         |      |         |
| 21 ④, [예시답안] go through                                  |                        |         |      |         |
| 22 Our game looked and sounded good.                     |                        |         |      |         |
| 23 ⑥, Now our game looked great.                         |                        |         |      |         |
| 24 (1) Making a game (2) [예시답안] 게임 만들기                   |                        |         |      |         |
| 25 [예시답안] 게임을 여러 번하면서 문제점을 찾고, 개선할 부분을 피드백하여 게임을 수정하는 단계 |                        |         |      |         |

- 01 과거의 특정 시점을 나타내는 부사구 Last summer가 있으므로 make와 work의 과거형 made, worked가 와야 한다.
- 02 ②는 "The Lost Island"이고, ③은 현수와 친구들이다. 나머지는 알 수 없다.
- 03 our own adventure game에서 장르를 유추할 수 있다.
- 04 주어진 문장은 '그 이야기는 이렇게 시작한다'라는 내용으로 The story는 첫 번째 문장의 a story를 지칭한다. 이야기의 전개 앞에 들어가야 하므로 ①에 들어가는 것이 가장 적절하다.
- 05 ① → 글쓴이가 창작했다.  
② → 배경 장소는 어느 섬이다.  
③ → 로봇이 아니라 괴물이 나온다.  
⑤ → 다섯 가지 물건을 선택할 수 있다.
- 06 'There + be동사 + 주어 ~' 구문은 '~이 있다'라는 의미로, 주어가 복수(many monsters)이고, 문맥상 현재 시제이므로 is를 are로 고쳐 써야 한다.
- 07 ④ go through는 '거쳐 가다'라는 의미이고, break through는 '돌파하다, 뚫고 지나가다'의 의미이다.
- 08 be동사(is)의 보어가 되어야 하므로 동명사(getting off)로 써야 한다.
- 09 (A) '모든 ~'은 'Every + 단수 명사' 또는 'All + 복수 명사'로 표현할 수 있다.  
(B) 주어(Sounds, characters, and a story)가 복수이므로 동사도 복수형이 적절하다.

(C) '좋아 보였고, 좋게 들렸다'의 의미로 감각동사(looked and sounded) 뒤에는 형용사 good이 적절하다.

- 10 글의 흐름상 빈칸 ㉔에는 민우가 말했던 일 전체를 포괄적으로 설명하는 말이 와야 하므로 ① coded the game(게임을 코딩했다)가 적절하다.
- 11 ② They looked real. ⑤ Jean drew them. ①, ③, ④ 알 수 없음  
① 게임은 어디에서 진행되나요?  
② 게임에서 등장인물들은 어떻게 보였나요?  
③ 장애물은 몇 개 있나요?  
④ 게임의 이야기는 누가 썼나요?  
⑤ 누가 주인공을 설계했나요?
- 12 '규칙과 목표가 있으며, 개인이나 팀이 경쟁하는 놀이 또는 스포츠의 형태'라는 의미이다.
- 13 민우가 합친 '게임의 모든 부분'을 의미한다. 구체적인 게임의 요소는 다음 문장에 나오는 Sounds(소리), characters(캐릭터), a story(이야기)이다.
- 14 ⑤ 수민의 생각을 듣고 반영된 내용과 반대되는 내용이다.
- 15 내용상 playing이 가장 적절하다.
- 16 게임의 개선 내용을 공유하고 있으므로 게임 테스트 단계에 해당한다.
- 17 게임을 만드는 과정은 힘들었지만 한 팀이 되어 결국 해냈고 리뷰도 많이 받았다는 것에 대해 자랑스러워하고 있음을 파악할 수 있다.  
① 지친 ② 지루한 ③ 화난 ⑤ 두려워하는
- 18 주어가 동명사 Making이며, 동사는 단수 동사의 과거형 was로 써야 한다.
- 19 ②는 We got a lot of reviews!에서, ④는 we did it together as a team에서 알 수 있고 나머지는 언급되지 않았다.
- 20 현수와 친구들은 모험 게임을 만들었다. 현수는 이야기를 썼고, 수진은 음악과 소리를 만들었다. Jean은 각각의 캐릭터를 그렸고, 민우는 게임을 코딩했다. 그들은 팀으로 함께 작업하여 멋진 게임을 만들었다.
- 21 게임상에서 높은 산, 긴 강, 그리고 큰 탐을 거쳐 간다는 흐름이므로 avoid(피하다)는 go through(거쳐 가다, 지나다) 등으로 고쳐야 한다.
- 22 감각동사 look과 sound가 and로 연결된 병렬 구조의 문장으로 감각동사 뒤에는 형용사 보어가 온다. 과거시제 문장이므로 감각동사 look과 sound를 과거형으로 써야 한다.
- 23 감각동사 look(~하게 보이다), feel(~하게 느끼다), sound(~하게 들리다), taste(~한 맛이 나다), smell(~한 냄새가 나다) 등은 형용사와 함께 쓰여 주어의 상태를 설명한다.
- 24 대명사 it은 문장의 주어로 쓰인 동명사구 Making a game을 가리킨다.
- 25 뒷글에서 수민이가 무엇을 했고, 그래서 어떤 결과가 있었는지가 나오는 부분에서 답을 유추할 수 있다.

## 교과서 속 기타 지문

p. 162

1 F                      2 T                      3 T                      4 T

- 1 Susan은 매우 흥미로운 모험 게임이라고 했다.

## 교과서 기타 지문 실전 문제

p. 163

01 ①, ②	02 ④	03 ②	04 ①, ③
05 ③	06 ⑤	07 ①	

- 01 ③ 게임이 흥미롭다고 했다. ④, ⑤는 언급되지 않았다.
- 02 ④ 감각동사 sound(~하게 들리다)의 주격보어 자리에는 형용사가 와야 하므로 interesting으로 고쳐야 한다.
- 03 ① → 케이팝 가수들의 인터뷰에 대한 언급은 없다.  
③ → 케이팝 노래를 소개하는 것 외에도 음악 비디오회 시청할 수 있다는 내용이 있다.  
④ → 게임이 아닌 케이팝 관련 콘텐츠를 제공하는 곳이다.  
⑤ → 콘서트 실시간 중계에 대한 언급은 없다.



- 04 ① Henry는 캠핑을 좋아하나요?  
 ② Henry는 자신의 텐트를 샀나요?  
 ③ Henry는 언제 캠핑을 갈 예정인가요?  
 ④ Henry는 어디에서 캠핑을 할 예정인가요?  
 ⑤ Henry는 혼자 캠핑을 갈 예정인가요?  
 ① Yes, he does. ③ This weekend. ② ④ ⑤ 알 수 없음
- 05 he의 소유격은 his이고, look의 주격보어로는 형용사가 온다.
- 06 Jean이 몇 개의 캐릭터를 그리는지에 대한 언급은 없으므로 ⑤는 글을 읽고 답할 수 없는 질문이다. ① 누가 이야기를 썼는가? (→ 현수) ② 수진은 무엇을 만드는가? (→ 배경 음악과 괴물 소리) ③ 누가 게임을 하는가? (→ 수민) ④ 누가 게임을 코딩하는가? (→ 민우) ⑤ Jean은 몇 개의 캐릭터들을 그렸는가? (→ 알 수 없음)
- 07 수민이는 게임을 여러 번 하고 의견을 공유하는 역할을 담당하고 있다.  
 Q: 그들 중에서 누가 게임을 잘하고 조언을 해 주는 데 능숙한가?

## 영역별 실력 굳히기

pp. 164~169

01 ②	02 ③	03 ④	04 (p)ublish
05 ②	06 many times	07 in	08 ④
09 Are you into robots?	10 ③	11 ④	12 ③
13 ③	14 a robots b VR games		15 ⑤
16 ②	17 ③, ⑤	18 ③	19 ③
20 swimming	21 ②	22 ④	23 ③
24 ③	25 ②	26 ⑤	27 Cut → Cutting[To cut]
28 ③	29 ②		
30 Choose five items and get off the island			
31 ②	32 ⑤	33 ②	34 ①
35 ③			
36 published	37 ②		
38 ②, playing, ⑤, Making[To make]	39 ②		
40 I will introduce K-pop songs			

- 01 ② race: 경주; 경주하다, adventure: 모험
- 02 기본 종계 들리도록 배열된 소리들 → music(음악)
- 03 나머지는 모두 직업이나 전문적인 활동을 하는 사람들을 나타내는 단어이고, ④ character는 '등장인물, 성격, 특징'이라는 의미이다.
- 04 거대한: 매우 큰 = 출판하다: 발간하다
- 05 주어진 우리말을 영작하면 We want to make our own game club.이므로 ★에 들어갈 말은 own이다.
- 06 '여러 번'이라는 의미를 갖는 표현은 many times이다.
- 07 상대방에게 어떤 것에 관심이 있는지 묻고 답하는 말이므로 '~에 관심이 있다'라는 의미의 be interested in을 사용하여 나타낸다.
- 08 요리에 관심이 많다는 말에 대한 답이므로 ④가 가장 적절하다.
- 09 여자아이가 남자아이에게 어떤 책을 읽고 있는지 묻고, 남자아이는 '로봇에 관한 책'을 읽고 있다고 했다. 빈칸 뒤에 '그래, 나는 로봇에 관심이 많아.'라는 대답이 나왔으므로 빈칸에는 '로봇에 관심 있나?'라고 묻는 표현이 알맞다. be into ~는 '~에 관심이 있다'라는 표현이다.
- 10 It's a book about robots.를 통해 알 수 있다.
- 11 ④ 전치사의 목적어 자리이므로 playing으로 고쳐야 한다.
- 12 게임을 잘하지는 못하지만 그래도 시도를 해 보겠다는 것에 대해 격려하는 말이다.
- 13 It really does.는 앞의 문장 The game maker's section looks interesting.에 대해 '정말 그렇다.'라고 동의하는 표현이다.
- 14 a They는 앞에 오는 robots를 가리키고, b them은 VR games를 가리킨다.
- 15 ① → 둘은 과학 보고서에 관한 이야기를 하고 있다.  
 ② → 언급되지 않았다.

- ③ → Toby의 과학 보고서는 로봇에 관한 것이다.  
 ④ → Toby도 VR 게임에 관심이 있다.
- 16 주어진 문장은 '그는 나의 역할 모델이야.'라는 뜻으로 James Sweeney처럼 되고 싶다는 여자의 말(I want to be someone like him.) 다음인 ②에 들어가는 것이 가장 적절하다.
- 17 ③ James Sweeney와 같은 게임 제작자가 되기를 원한다.  
 ⑤ 대화에서는 남자가 여자의 게임을 언젠가 해 보고 싶다고 했다.
- 18 그는 숙제하는 것을 마쳤다.  
 finish는 동명사를 목적으로 취하는 동사이다.
- 19 이 호박 수프는 단맛이 난다.  
 tasted 뒤에는 형용사 보어가 온다.
- 20 '~을 잘하다'는 be good at을 써서 표현할 수 있다. 이때 전치사 at 뒤에는 동명사를 써야 한다.
- 21 ② '요리사에 대해 이야기했다'는 cook을 a cook 또는 cooks로 써야 하고, '요리에 대해 이야기 했다'는 cooking으로 써야 한다.
- 22 a be interested in ~: ~에 관심이 있다  
 b sound like ~: ~처럼 들린다
- 23 ③ 동사 avoid의 목적으로 동명사 talking의 쓰임은 적절하다.  
 ① Exercise → Exercising 또는 To exercise  
 ② happily → happy  
 ④ to being → being 또는 to be  
 ⑤ take → taking 또는 to take
- 24 enjoy, finish, keep, mind, give up, avoid 등은 동명사를 목적으로 취한다.  
 사진 찍다: take a photo, take photos
- 25 'look + 형용사': '~하게 보이다  
 외로운: lonely
- 26 sing(- sang - sung)은 감각동사가 아니므로 뒤에 형용사 보어(good)가 아니라 부사(well 등)가 와야 한다.
- 27 Cut the cake가 문장의 주어구이므로 Cut을 Cutting 또는 To cut으로 고쳐야 한다. / 케이크 커팅이 이 파티에서 마지막 단계이다.
- 28 ③ as a team은 '팀으로서'라는 의미로 함께 작업하는 것을 의미한다.
- 29 First, I wrote a story.에서 이 게임의 이야기를 쓴 작가가 현수라는 것을 알 수 있다.
- 30 '다섯 가지 아이템을 골라서 그 섬을 탈출해 보세요.'는 동사원형으로 시작하는 두 개의 명령문 choose five items와 get off the island가 접속사 and로 연결된 병렬 구조이다.
- 31 'look + 형용사'는 '~하게 보이다'라는 의미이고 real은 '진짜의'라는 의미이다.
- 32 주어진 문장에서 He는 앞에 나온 사람 명사를 대신하고, He put all the parts together.는 게임을 만들기 위한 여러 요소(배경 음악, 캐릭터, 스토리 등)를 결합하는 코딩 과정에 관한 설명이다. 따라서 He는 민우를 지칭하므로 주어진 문장은 ⑤에 들어갈야 알맞다.
- 33 ② 수민이는 게임을 위해 무엇을 만들었나요? → Sujin made the background music and monster sounds.  
 나머지에 대한 정보는 없다.  
 ① 게임 이야기는 누가 썼나요?  
 ③ 게임 속에는 캐릭터가 몇 명이었나요?  
 ④ "The Lost Island"는 어떤 종류의 게임인가요?  
 ⑤ 그들은 게임을 만들기 위해 얼마나 오랫동안 일을 했나요?
- 34 게임을 한 후 제안한 피드백에 따라 변화를 추가했다는 내용이므로, 결과를 나타내는 접속사 So가 적절하다.
- 35 게임을 시험해 본 결과를 반영하여 이제 게임이 더 멋져보였다는 의미이다.
- 36 '책, 잡지 또는 기타 작품을 사람들이 읽을 수 있도록 하다'의 의미를 가진 단어는 publish(출시하다, 발표하다)이고, 문맥상 과거시제가 적절하므로 빈칸 c에는 published가 알맞다.
- 37 ~ we did it together as a team ~ 부분에서 보듯이 어려웠지만 함께 한 팀으로 해냈다는 내용이므로 협력, 협동을 강조함을 알 수 있다.

- 38 ②는 enjoy는 동명사만을 목적으로 취한다.  
⑤는 문장의 주어 자리이며, 동사가 문장의 주어로 쓰이기 위해서는 동명사 또는 to부정사 형태가 되어야 한다.
- 39 “K-pop World”라는 프로그램을 소개하고 사람들이 참여하도록 유도하는 목적이다.
- 40 ‘케이팝 세상’에서 ‘나’는 무엇을 할 것인가?  
‘케이팝 세상’에서, 나는 케이팝 노래들을 소개할 것이다.

## 서술형 끝내기

pp. 170~171

- 01 flower  
02 (r)evuew  
03 (1) beautiful (2) funny  
04 ㉞, [예시답안] He is a famous game maker.  
05 (1) about (2) interested (3) them (4) interesting  
06 ㉞ He enjoys watching horror movies on weekends.  
㉞ Her smile looked unnatural.  
07 The cake smelled sweet.  
08 Swimming[To swim] in the ocean is  
09 you wake up on an island  
10 ㉞, looked and sounded good  
11 (1) family → friends  
(2) Three Monsters → The Lost Island  
(3) theme song → story  
12 ㉞, [예시답안] But it ends too soon. 또는 But it is too short.  
13 뿌듯함, [예시답안] 게임 만들기가 힘들었지만, 팀으로서 함께 해내서 뿌듯해하고 있다.

- 01 꽃은 씨앗이나 열매를 만드는 식물의 알록달록한 부분이다.  
02 • 나는 온라인에서 그 영화에 대한 리뷰를 읽었다.  
• 나는 시험 전에 내 노트를 복습해야 한다.  
03 <보기>의 ‘의미 : 의미 있는’은 ‘명사 : 형용사’ 관계이다.  
(1) 아름다움 : 아름다운  
(2) 재미 : 재미있는  
04 여자는 James Sweeney와 같은 사람이 되고 싶다고 말하고 나서 마지막 문장에서 모험 게임을 만들고 싶다고 했다. 따라서 James Sweeney는 작가가 아니라 게임 제작자임을 알 수 있다.  
05 (1) ~에 관한: about  
(2) ~에 관심있는: be interested in  
(3) VR games를 대신하고 about의 목적어가 되는 대명사: them  
(4) 흥미로운: interesting  
06 ㉞ enjoy 동사의 목적으로 동사가 올 때는 동명사 형태가 되어야 한다.  
㉞ look 뒤에는 형용사가 와서 보여 역할을 한다.  
07 ‘~한 냄새가 나다’라는 감각동사 smell을 이용해 「smell + 형용사」 형태로 쓴다. 문장의 시제가 과거이므로 smelled로 써야 한다.  
그 케이프는 달콤한 냄새가 났다.  
08 ‘~하는 것은 ...이다’는 「주어 + be동사 + 동명사 또는 to부정사(~하는 것, ~하기)」로 표현한다.  
09 ‘잠에서 깨어나다’는 wake up으로, ‘어떤 섬에서’는 전치사 on을 이용해 on an island로 쓴다.  
10 감각동사 look(~하게 보인다), feel(~하게 느끼다), sound(~하게 들리다), taste(~한 맛이 나다), smell(~한 냄새가 나다) 뒤의 형용사 보어는 주어의 상태를 설명한다.  
11 지난해 여름, 현수와 친구들은 ‘The Lost Island’라는 모험 게임을 만들었다. 현수는 이야기를 썼고, 수진이는 음악과 소리를 만들었으며, Jean은 캐릭터를 그렸고, 민우는 게임을 코딩했다. 그 게임은 훌륭한 이야기, 음악, 캐릭터

를 가지고 있었다.

- 12 it costs too much는 게임의 특성이나 내용에 대한 피드백이 아니라 게임의 가격에 관한 문제를 언급하고 있으며, 뒤에 아이템이나 단계를 추가하는 내용이 나오므로 게임이 너무 빨리 끝나다거나 짧다고 언급하는 문장이 오는 것이 흐름상 자연스럽다.

## 학교 시험 100점 맞기

1회

pp. 172~175

- |                              |                           |                               |      |
|------------------------------|---------------------------|-------------------------------|------|
| 01 ④                         | 02 ⑤                      | 03 (a)dventure                | 04 ③ |
| 05 ③                         | 06 ③                      | 07 ②                          | 08 ④ |
| 10 possibly → possible       | 11 ⑤                      | 12 ⑤                          | 13 ② |
| 14 ④                         | 15 make, adventure game   | 16 ③                          |      |
| 17 ⑤                         | 18 ⑤                      | 19 Now our game looked great. |      |
| 20 ①                         | 21 Make → Making[To make] | 22 ②                          |      |
| 23 ㉞ watching, ㉞ interesting | 24 ④                      | 25 ④                          |      |

- 01 share: 나누다, 공유하다  
① 만들다 ② 보다, ~처럼 보이다  
③ 여행(하다) ⑤ 경주(하다)  
• 나는 내 샌드위치를 그와 함께 나눠 먹을 것이다.  
• 나는 그룹 활동 동안에 내 의견을 친구들과 공유하는 것을 좋아한다.
- 02 ⑤ giant: 매우 큰, 거대한  
03 ‘모험’이라는 의미의 a로 시작하는 영어 단어는 adventure이다.  
04 상대방에게 어떤 것에 관심이 있는지를 물을 때는 What are you interested in?이라고 한다.  
05 ① → 두 사람은 서로의 관심사에 관해 이야기하고 있다.  
② → 두 사람은 지금 서점에 있다.  
④ → 자전거 타기에 대한 언급은 없다.  
⑤ → 여자는 서점이 매우 크다고 했다.
- 06 이곳에 음악가 구역이 있는지 물어보는 (B) 다음에, 구역의 위치를 알려 주면서 음악에 관심이 있는지 묻는 (A)가 이어지고, 그렇다고 답하며 자신은 음악가가 되고 싶다고 답하는 (C)가 오는 것이 자연스러운 대화 순서이다.  
07 주어진 문장은 ‘나는 그와 같은 사람이 되고 싶다.’라는 의미이고 여기에서 ‘그’는 James Sweeney를 지칭하므로 ②에 들어갈 말은 singing이다.  
08 대화의 흐름상 프로그래밍에 관심이 있다고 묻는 표현이 와야 한다. ‘~에 관심 있니?’라고 할 때는 Are you into ~?, Are you interested in ~?을 사용해서 나타낼 수 있다.  
09 ① wanted는 목적으로 to부정사를 취한다.  
③ avoid는 목적으로 동명사를 취하지만, 주어가 3인칭 단수이므로 3인칭 단수 현재형 avoids로 쓰거나 과거형 avoided로 써야 한다.  
10 ‘~하게 들리다’라는 의미를 갖는 감각동사 sound 뒤에는 형용사 보어가 온다.  
11 주어진 우리말을 영작하면 She sings very well. 또는 She is good at singing.이므로 ★에 들어갈 말은 singing이다.  
12 ① Ride → Riding[To ride] ② sweetly → sweet  
③ run → running ④ softly → soft  
13 ② 감각동사 다음에는 형용사가 와야 하므로, bitterly를 bitter로 고쳐야 한다.  
14 First, I wrote a story. The story begins like this를 통해 게임 제작의 첫 번째 단계는 이야기 만들기임을 알 수 있다.  
15 지난해 여름, 현수와 친구들은 ‘The Lost Island’라는 모험 게임을 만들기 위해 팀으로 함께 일했다.  
Q: 현수는 왜 친구들과 팀을 이루었나요?  
A: 현수는 친구들과 함께 모험 게임을 만들고 싶었다.  
16 주어진 문장은 ‘모든 캐릭터는 진짜처럼 보였다.’라는 의미로 캐릭터의 외형에 대한 내용이다. 따라서 이 문장은 캐릭터를 그렸다는 내용 다음인 ③에 들어가는 것이 가장 적절하다.  
17 Our game looked good.과 Our game sounded good.을 접속사 and로 연결한 ⑤가 적절하다.



- 18 ⑤ 수민이의 의견에 따라 '그래서 우리는 얼음 호수 단계와 더 유용한 아이템들을 추가했다.'라는 흐름이 되어야 하므로 removed(제거했다)를 added(추가했다)로 고쳐야 한다.
- 19 looked great.: 멋져 보였다
- 20 ② 게임 출시가 몇 번째인지는 알 수 없다.  
③ 투자를 받은 것이 아니라 리뷰를 받았다.  
④ 게임을 만드는 것이 어려웠다고 했다.  
⑤ 경쟁에 관한 내용은 언급되지 않았다.
- 21 문장의 주어 자리이므로, 동명사 Making 또는 to부정사 To make가 알맞다.
- 22 '케이팝 세상' 행사를 소개하며 초대하고 있다.
- 23 ㉔는 enjoy의 목적어 자리이므로 동명사 형태가 와야 하고, ㉔는 sound의 보어 자리이므로 형용사 형태가 와야 한다.
- 24 지민과 Susan은 주로 무엇에 관해 이야기하고 있나요?  
'The Lost Island'라는 제목을 가진 모험 게임에 대해 이야기 나누고 있다.
- 25 ㉔에는 interesting을 수식하는 부사가 와야 하므로, real을 really로 고쳐야 한다.

### 학교 시험 100점 맞기 2회 pp. 176~179

- 01 ④ 02 ② 03 get off 04 ②  
05 Jim, interested 06 ④ 07 ④  
08 I want to be a robot scientist like him. 09 ③  
10 ㉔, So I'm writing about them. 11 ③ 12 ④  
13 ③ 14 ② 15 Eat → Eating[To eat]  
16 looked like 17 ⑤ 18 ③ 19 ⑤  
20 ③ 21 ③ 22 ⑤  
23 (1) [예시답안] 게임이 너무 빨리 끝나므로 한 단계를 더 추가할 것  
(2) [예시답안] 구멍조끼와 같이 유용한 아이템을 추가할 것  
24 ④ 25 They got a lot of reviews.
- 01 ① 과학자 - 재미있는 ② 작가 - 재미있는  
③ 작가 - 유명한 ④ 댄서 - 유명한  
⑤ 의사 - 유명한
- 02 아름답거나 의미 있는 것을 창조하기 위해 기술과 상상력을 사용하는 것 → 예술
- 03 '~에서 내리다, ~을 벗어나다'는 get off로 표현한다.
- 04 로봇에 관한 책이라고 답했으므로, 빈칸에는 '어떤 책, 무슨 책'이라는 의미를 갖는 말이 자연스럽다.
- 05 Jim은 로봇에 관한 책을 읽고 있고, 그는 정말 그것들에 관심이 많다.
- 06 대화의 흐름상 게임은 잘 못하지만 해 보겠다는 의미가 자연스러우므로, '그래서'라는 의미의 접속사 so를 '그렇지만'이라는 의미의 접속사 but으로 고쳐야 한다.
- 07 ㉔에는 '~하고 있다'라는 현재 진행형이 와야 하고, ㉔에는 at의 목적어가 되는 동명사 형태가 와야 한다.
- 08 '~가 되고 싶다'라는 장래 희망을 말할 때는 'I want to be ~'를 사용해서 나타낼 수 있다. like는 전치사로 '~처럼'이라는 뜻이다.
- 09 ① Toby는 로봇에 관심이 있다고 했다.  
② Jessica는 VR 게임에 관해 보고서를 쓰고 있다.  
④ Toby는 VR 게임이 매우 흥미롭다고 했다.  
⑤ Jessica가 과학자가 되고 싶어 한다는 언급은 없다.
- 10 앞에 나온 VR games를 대신하는 말이므로 대명사 it을 them으로 고쳐야 한다.
- 11 주어진 문장을 영작하면 You should stop lying.이므로 ★에는 lying이 들어야 한다. '~하기를 멈추다'라는 의미의 stop의 목적어로는 동명사가 와야 한다. -ie로 끝나는 동사는 -y로 바꾸고 -ing를 붙인다.
- 12 '~하게 보인다'라고 할 때는 'look + 형용사'로 쓴다.

- 13 ③ drew → drawing[to draw]  
동사가 be동사의 명사 보어 자리에 쓰려면 동명사 또는 to부정사 형태로 써야 하므로, drew는 drawing이나 to draw로 고쳐야 한다.
- 14 ① cutely → cute ③ greatly → great  
④ badly → bad ⑤ warmly → warm
- 15 eat out은 '외식하다'의 의미이고 문장의 주어로 쓰였다. 동사가 문장의 주어로 쓰려면 동명사 또는 to부정사 형태로 되어야 한다.
- 16 'look like + 명사'는 '~처럼 보인다'의 의미이다.
- 17 ⑤ waking → wake  
waking은 문장의 동사 자리이며 앞에 be동사가 없으므로 현재진행형이 아니다. 게임 설명 부분은 현재시제이고 주어가 you이므로 wake가 알맞다.
- 18 주어진 질문은 'The Lost Island' 게임의 최종 목표가 무엇인지를 묻고 있고, 뒷글의 마지막 문장에서 Choose five items and get off the island.라고 했으므로, 게임의 최종 목표가 섬 탈출임을 알 수 있다.
- 19 ⑤ 제작하는 데 시간이 얼마나 걸렸는지에 대한 언급은 없다.
- 20 ㉔ STEP 2에서는 수민이 배경 음악과 괴물 소리를 만들고, Jean이 캐릭터를 그리고, 민우가 코딩을 통해 모든 요소를 합쳐 게임을 완성했다. 이 단계는 게임을 만드는 과정이므로 'Building'이 적절하다.  
㉔ STEP 3에서는 수민이 게임을 여러 번 하고 피드백을 주어 추가 스테이지와 아이템이 더해졌다. 이 단계는 게임을 점검하고 개선하는 과정이므로 'Testing'이 적절하다.
- 21 주어진 문장은 '그런 다음 그녀는 자신의 아이디어를 공유했다.'라는 의미로 수민이 게임을 여러 번 한 후에 자신의 의견을 제시한 것이므로, ㉔에 들어가는 것이 적절하다.
- 22 ㉔ 현수의 역할에 대한 언급은 없다. 글 전체에 있는 내용이어도 주어진 글 속에 포함되지 않는 정보라는 것에 유의해야 한다.
- 23 But it ends too soon. It needs one more stage. And add more items like a life jacket.에서 수민이가 개선 사항으로 제안한 두 가지 내용을 알 수 있다.
- 24 ④ hard는 '단단한', '어려운'이라는 의미가 있지만, 이 문장에서는 '어려운'이라는 의미가 적절하다.
- 25 Q. 현수와 그의 친구들이 게임을 출시한 후 무슨 일이 있었나요?  
그들은 많은 후기를 받았다.

### 학교 시험 100점 맞기 3회 pp. 180~183

- 01 ② 02 ⑤ 03 (1) (s)cientist (2) (i)sland  
04 ② 05 ④ 06 monsters → robots 07 ⑤  
08 ⑤ 09 I enjoyed playing basketball with my friends.  
10 ①  
11 (1) ㉔, My goal is winning[to win] the race.  
(2) ㉔, The clouds look like cotton candy.  
12 ②  
13 (1) The baby started crying[to cry].  
(2) This place looks perfect for a picnic.  
14 ④ 15 He is good at drawing animals. 16 ③  
17 ② 18 ③ 19 ③  
20 (1) Sujin → Hyunsu (2) sports → adventure 21 ③  
22 ② 23 Making a game was hard, but we did it  
24 ③ 25 watch → watching
- 01 거대한 코끼리가 숲을 지나갔다.  
① 숲(forest) ③ 쓸모 있는(useful)  
④ 게임(game) ⑤ 괴물(monster)
- 02 장래 희망을 이야기할 때, '미래에'라는 말은 in the future라는 표현을 쓴다.  
① 어제 ② 저기에 ③ 과거에 ④ 작년에

- 03 (1) 과학을 연구하고 자연 세계가 어떻게 작동하는지 이해하려고 노력하는 사람 (2) 물로 둘러싸인 땅
- 04 What are you interested in?은 무엇에 관심이 있는지 묻는 표현이므로 I'm interested in ~.이나 I'm into ~.로 대답하고, Are you into ~?나 Are you interested in ~?에 대한 대답은 Yes / No로 한다.
- 05 let's ~는 '~하자'라고 제안하는 표현이다. 여기에서 that section은 앞에서 남자가 영화에 관심 있다고 말한 것에 대한 것이므로 영화 관련 구역을 가리킨다.
- 06 대화의 흐름을 보면 Jim이 로봇에 관심이 있다고 말하고 있기 때문에, 처음 언급한 책도 monsters에 관한 것이 아닌 robots에 관한 것이라는 흐름이 자연스럽다.
- 07 It really looks interesting. 문장에서 looks interesting 부분을 대신하는 동사를 골라야 한다. 주어가 단수이고, 현재 시제 일반동사를 대신하는 동사는 does이다.
- 08 대화의 흐름상 '좋은, 완벽한, 유용한, 도움이 되는'이라는 의미의 말은 적절하지만, '다채로운, 화려한'이라는 의미인 colorful은 적절하지 않다
- 09 '즐기다'라는 의미의 동사 enjoy는 동명사를 목적어로 취하고 과거시제이므로 「enjoyed + 동명사구(playing basketball with my friends)」로 써야 한다.
- 10 smiled라는 동사를 수식하기 위해서는 형용사가 아니라 부사(brightly)가 와야 한다.
- 11 ㉞ 보여 자리이므로 wins를 동명사 winning 또는 to win으로 고쳐야 한다.  
㉠ 「감각동사 look + like」 뒤에는 명사가 와서 '~처럼 보인다'라는 의미가 되므로, look을 look like로 고쳐야 한다.
- 12 taste 뒤에는 형용사 보어가 와야 한다.
- 13 (1) start의 목적어 자리이므로 cry를 동명사 crying 또는 to부정사 to cry로 고쳐야 한다.  
(2) 감각동사 look의 주격보어 자리에는 형용사가 와야 하므로 부사 perfectly를 형용사 perfect로 고쳐야 한다.
- 14 「look like + 명사」는 '~처럼 보인다'의 의미이다.
- 15 be good at은 '~에 능숙하다'는 의미로 사용되며, 전치사 at 뒤에 동사는 동명사 형태가 와야 한다.
- 16 ㉠ '~할 것이다'라는 표현인 be going to 뒤에는 동사원형이 온다. ㉠은 보여 역할을 하는 동명사, ㉡, ㉣, ㉤는 목적어 역할을 하는 동명사가 온다.
- 17 현수와 친구들이 'The Lost Island'라는 모험 게임을 만들었다는 내용으로 게임 제작 과정에 대한 것이므로 제목은 ㉡가 가장 적절하다.
- 18 ㉢ 이야기가 시작되고 있으므로 ends를 begins나 starts로 고쳐야 한다.
- 19 '모든 부분을 결합하다'라는 의미의 put ~ together라는 표현이 들어가야 하고, 과거 시제이므로 put의 과거형인 put이 알맞다.
- 20 이야기를 작성한 것은 현수이고 만든 게임은 모험 게임이었다.
- 21 ㉢와 ㉠, ㉡, ㉣, ㉤는 동사의 목적어 역할을 하는 동명사이고 ㉢은 주격 보어 역할을 하는 동명사이다.  
㉠ 그는 밤에 운전하는 것을 피한다.  
㉡ 그녀는 수영장에서 수영하는 것을 좋아한다.  
㉢ 내 취미는 아름다운 그림을 그리는 것이다.  
㉣ 그는 어제 피아노 배우기를 시작했다.  
㉤ 그들은 영어 숙제를 하는 것을 끝마쳤다.
- 22 빈칸 다음에 It needs one more stage.라고 했으므로, 게임이 너무 빨리 끝난다는 피드백이 들어가는 것이 적절하다.
- 23 주어는 동명사 Making으로 쓰고, 동명사는 단수 취급하므로 was를 쓴다.
- 24 '~하게 들리다'는 「sound + 형용사」로 나타낸다.
- 25 enjoy의 목적어로 쓰인 동사는 동명사 형태가 되어야 한다.



어휘 확인 문제

pp. 2~3

Words & Phrases

- |                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| <b>A</b> 01 주소         | 02 강한              |
| 03 ~ 주위에               | 04 꼬리              |
| 05 연습하다; 연습            | 06 유일한; 단지, 오직     |
| 07 (수가) 많지 않은          | 08 옆(면)            |
| 09 찾다                  | 10 가져오다            |
| 11 잃어버리다               | 12 놀라운             |
| 13 자주, 종종              | 14 이야기             |
| 15 훈련하다                | 16 둥근              |
| 17 몸, 신체               | 18 앞쪽, 앞면          |
| 19 일어나다, 발생하다          | 20 비가 많이 오는        |
| <b>B</b> 01 push       | 02 remember        |
| 03 owner               | 04 win             |
| 05 hear                | 06 about           |
| 07 actor               | 08 hero            |
| 09 sick                | 10 last            |
| 11 moment              | 12 move            |
| 13 button              | 14 sleep           |
| 15 tell                | 16 trainer         |
| 17 interesting         | 18 reporter        |
| 19 sound               | 20 work            |
| <b>C</b> 01 비디오 게임을 하다 | 02 ~의 옆에 머무르다      |
| 03 영화를 촬영하다            | 04 시간을 어기지 않고, 정각에 |
| 05 속보, 긴급 뉴스           | 06 목욕을 하다          |
| 07 ~을 보다               | 08 ~처럼 보이다         |
| 09 넘어지다                | 10 많은              |
| <b>D</b> 01 fall down  | 02 next to ~       |
| 03 a lot of            | 04 living room     |
| 05 save one's life     | 06 a kind of       |
| 07 take care of ~      | 08 a few days ago  |
| 09 be surprised at ~   | 10 again and again |
| <b>E</b> 01 tail       | 02 practice        |
| 03 Actor               | 04 interesting     |
| 05 push                | 06 around          |
| 07 story               |                    |
| <b>F</b> 01 sick, 아픈   | 02 hero, 영웅        |
| 03 sound, 소리           | 04 often, 자주       |
| 05 together, 함께        | 06 save, 구하다       |
| 07 amazing, 놀라운        | 08 owner, 주인       |
| 09 moment, 순간          | 10 win, 이기다        |

Words Plus+

- |                   |         |           |
|-------------------|---------|-----------|
| <b>A</b> 01 actor | 02 push | 03 strong |
| 04 trainer        | 05 win  |           |

- |                  |            |             |
|------------------|------------|-------------|
| <b>B</b> 01 sick | 02 front   | 03 remember |
| 04 happen        | 05 amazing |             |

대화 빈칸 완성하기

pp. 4~5

- 1 find, look like, has, on
- 2 over there, What does, wearing
- 3 Do you, lost, ago, look like, has
- 4 What, making, for, is he, look like, he's, short legs, This is, really
- 5 won, surprising, is, strong, practiced every day
- 6 takes care, a lot of, know that, How many, surprising
- 7 filming a movie, that's, is there, favorite, too
- 8 interesting facts, What, their ears, everything around them, know, sleep, about, surprising
- 9 over, really, look, blue jeans
- 10 read, What, sing to, surprising

대화 영작하기

pp. 6~7

- 1 M: I can't find my bag.  
W: What does it look like?  
M: It's blue and has a big star on the front.
- 2 W: My cousin, Emily, is over there.  
M: Oh, really? What does she look like?  
W: She's wearing a yellow cap and a green T-shirt.
- 3 W: Do you need any help?  
M: Yes, I lost my dog an hour ago.  
W: Oh, what does your dog look like?  
M: She's yellow and has a long tail.
- 4 M: What are you making, Jessica?  
W: I'm making a sweater for my dog.  
M: For your dog?  
W: Yeah.  
M: Oh, is he big? What does he look like?  
W: Yes, he's big. And he has a long body and short legs, This is a picture of him.  
M: Wow, he *really* is big!
- 5 W: Our school soccer team won the game against Boram Middle School.  
M: That's surprising. That team is really strong.  
W: Yeah, our team practiced every day.
- 6 M: Our math teacher takes care of a lot of cats. Did you know that?  
W: No, I didn't. How many?  
M: He has 10 cats.  
W: Really? That's surprising.
- 7 W: Actors are filming a movie in our town.  
M: Wow, that's surprising.  
W: Yeah. My favorite actor, Jimmy Lee, is there!  
M: Oh, he's my favorite, too.

- 8 M: I read some interesting facts about horses.  
W: What was interesting?  
M: Well, they move their ears and hear everything around them.  
W: Really? I didn't know that.  
M: And they sleep only about 3 hours a day.  
W: Wow, that's surprising.
- 9 W: My sister, Rina, is over there.  
M: Oh, really? What does she look like?  
W: She's wearing a white shirt and blue jeans.
- 10 W: I read some interesting facts about pigs.  
M: Really? What was it?  
W: Well, some pigs sing to their babies.  
M: That's surprising.

### Reading 문장 완성하기

pp. 8~9

- 01 Hello, everyone  
02 have, amazing story, cat, owner  
03 Can you, it                      04 was sick, long, stayed  
05 My cat, stayed, side            06 was, only friend  
07 often played, together        08 What, it  
09 It was, telephone            10 kind of training  
11 pushed buttons on, telephone  
12 buttons was                    13 Did, work  
14 ago, fell, from, couldn't  
15 ran, telephone, pushed, buttons  
16 that's amazing, Here        17 on that day  
18 We got, but, was              19 another call, no sound  
20 So, checked, address, went to  
21 What did, there                22 on the floor, was, telephone  
23 called, saved your life        24 Right, did it  
25 is my hero

### Reading 빈칸 완성하기 1

pp. 10~11

- 01 everyone                      02 an amazing story, cat  
03 Can, tell, about              04 sick, long time, home  
05 My cat, side                   06 friend  
07 often played, game          08 What, it  
09 telephone game              10 It was, training  
11 pushed buttons, telephone 12 the buttons  
13 Did, work                      14 did, ago, fell down, move  
15 moment, ran, telephone, pushed  
16 Here, police officer        17 What happened  
18 got, call, no sound        19 Later, another call  
20 checked, address, went to 21 What did you  
22 his cat was, telephone    23 called, saved  
24 did it                          25 my hero

### Reading 빈칸 완성하기 2

pp. 12~13

- 01 Hello, everyone

- 02 have, amazing story, cat, owner  
03 Can you tell, about  
04 for, long time, stayed home  
05 My, stayed by my side  
06 my only friend  
07 We often played, game  
08 game, What was  
09 was, telephone game  
10 It was, kind of  
11 pushed buttons on, telephone  
12 One of, buttons, for  
13 Did it work  
14 days ago, fell down, and couldn't  
15 At that, ran, telephone, pushed  
16 that's amazing, Here we, officer  
17 What happened on, day  
18 got a, there, no sound  
19 Later, another call, there was no  
20 So we checked, and I went  
21 What, you find there  
22 was, floor, his, next to  
23 Oh, called, and saved your  
24 Right, did it  
25 my hero, Thank you

### Reading 순서 배열하기, 영작하기

pp. 14~17

정답은 <본책> 30~31쪽(만점 Reading) 참고, 또는 <정답 및 해설> 3~4쪽 (D. 영작) 참고

### 핵심 문장 Review

pp. 18~19

- A 01 F                      02 T                      03 T                      04 T  
05 F                      06 F                      07 F
- B 01 ○                    02 X, did                03 X, tell                04 X, find  
05 ○                    06 X, is                   07 X, pushed            08 ○
- C 01 He was my only friend.  
02 What happened on that day?  
03 Later, we got another call and there was no sound.  
04 So we checked the address, and I went to Gary's house.  
05 At that moment, Tommy ran to the telephone.
- D 01 I was sick for a long time, so I stayed home.  
02 Oh, Tommy called 911 and saved your life!  
03 What was it?  
04 Gary was on the floor and his cat was next to the telephone.  
05 A few days ago, I fell down from the chair and couldn't move.

- A 01 video → telephone  
05 dog → cat  
06 a sound → no sound  
07 at the hospital → home



# Lesson 04 Everyday Art

## 어휘 확인 문제

pp. 20~21

### Words & Phrases

- |                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| <b>A</b> 01 센서, 감지기         | 02 방문하다           |
| 03 그림자                      | 04 마지막으로          |
| 05 차례, 순서                   | 06 보내다            |
| 07 어디에나                     | 08 즐기다            |
| 09 쓰다                       | 10 유리             |
| 11 ~이 되다                    | 12 잡다, 쥐다         |
| 13 끝; 끝나다                   | 14 스타일, 양식        |
| 15 코끼리                      | 16 보여주다, 나타내다; 쇼  |
| 17 사례, 예시                   | 18 극장             |
| 19 맥박                       | 20 심장 박동          |
| <b>B</b> 01 dark            | 02 national       |
| 03 come                     | 04 another        |
| 05 ring                     | 06 bright         |
| 07 artwork                  | 08 follow         |
| 09 diary                    | 10 around         |
| 11 small                    | 12 leave          |
| 13 draw                     | 14 A.I.           |
| 15 add                      | 16 artist         |
| 17 future                   | 18 choose         |
| 19 starry                   | 20 moon           |
| <b>C</b> 01 자전거를 타다         | 02 열쇠고리           |
| 03 ~에 앉다                    | 04 쇼핑 목록          |
| 05 한 조각의                    | 06 가져오다, 들여오다     |
| 07 시도하다, 한번 해 보다            | 08 ~을 꼬다          |
| 09 다음번에                     | 10 ~로 바뀌다         |
| <b>D</b> 01 look for        | 02 help desk      |
| 03 think about              | 04 take a picture |
| 05 come down                | 06 move around    |
| 07 look around              | 08 go up          |
| 09 like this                | 10 bring in       |
| <b>E</b> 01 turn            | 02 ring           |
| 03 artwork                  | 04 guide          |
| 05 sensor                   | 06 show           |
| 07 visit                    |                   |
| <b>F</b> 01 example, 사례, 예시 | 02 artist, 예술가    |
| 03 sensor, 센서               | 04 shadow, 그림자    |
| 05 dark, 어두운                | 06 end, 끝         |
| 07 follow, 따르다, 따라가다        | 08 become, ~이 되다  |
| 09 send, 보내다                | 10 add, 추가하다      |

### Words Plus+

- |                    |              |           |
|--------------------|--------------|-----------|
| <b>A</b> 01 artist | 02 national  | 03 end    |
| 04 small           | 05 lastly    |           |
| <b>B</b> 01 choose | 02 different | 03 future |
| 04 theater         | 05 put       |           |

## 대화 빈칸 완성하기

pp. 22~23

- May I, I'm looking, What size, have, please, much, It's, take
- for, How, these, ones, them in, do, How much, are, them
- help, key ring, see, flower, Do, have, Yes, It's, here, is it, dollars, Okay, take
- leave, bag at, I will
- I'll, bike, helmet, in my room, need it, helmet, will
- bring, on, bus, Sorry, drinks
- everyone, Please be, don't, here by, questions, we, in, bring in
- brown sweater, small, large, please, dollars, take
- Welcome, please, quiet, take pictures, Have, day

## 대화 영작하기

pp. 24~25

- W: Hi. May I help you?  
M: Hi. I'm looking for a blue T-shirt.  
W: What size? We have small and large.  
M: Small, please. How much is it?  
W: It's 70 dollars.  
M: Okay. I'll take it.
- M: Excuse me. I'm looking for running shoes.  
W: Okay. How about these yellow ones?  
M: Good. Do you have them in 270 millimeters?  
W: Yes, we do.  
M: How much are they?  
W: They are 90 dollars.  
M: Okay. I'll take them.
- M: May I help you?  
W: Yes. I'm looking for a key ring.  
M: I see. How about this flower key ring?  
W: It's pretty. Do you have a small one?  
M: Yes, we do. It's over here.  
W: Great. How much is it?  
M: It's 10 dollars.  
W: Okay. I'll take it.
- M: Please leave your bag at the help desk.  
W: Okay, I will.
- M: I'll ride a bike, Mom.  
W: Where's your helmet?  
M: It's in my room.  
W: You need it. Go and get your helmet.  
M: Okay, I will.
- M: Can I bring this juice on the bus?  
W: Sorry. No drinks on the bus.  
M: Oh, okay.
- W: Listen, everyone. Please be quiet in the museum and don't run.  
M: Yes, Ms. Anderson.  
W: Come here by 11 a.m. Any questions?  
M: Can we drink in the museum?  
W: No, don't bring in drinks.  
M: Okay.

- 8 W: Hi, I'm looking for a brown sweater.  
M: What size? We have small and large.  
W: Large, please. How much is it?  
M: It's 50 dollars.  
W: Okay. I'll take it.
- 9 M: Hello, everyone. Welcome to the Art Museum. In the museum, please be quiet. Also, please don't take pictures. Thank you. Have a great day.

### Reading 문장 완성하기

pp. 26~27

- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| 01 Hello, everyone      | 02 A.I. art guide        |
| 03 Look, you            | 04 Art, everywhere       |
| 05 can be               | 06 Follow me             |
| 07 you some examples    | 08 Can, become, artwork  |
| 09 Look, this           | 10 shadow, cup, elephant |
| 11 your turn            | 12 Choose, draw, around  |
| 13 shadow, art          | 14 Box tape, artwork     |
| 15 tape, glass, another | 16 way, dark, bright     |
| 17 the man's face       | 18 Isn't, interesting    |
| 19 it a try             | 20 heartbeat, art        |
| 21 great art show       | 22 special sensors, park |
| 23 changes into lights  | 24 you can see           |
| 25 lights are dancing   | 26 Did you, your         |
| 27 There is, to         | 28 Just try              |
| 29 show you, style      | 30 See you               |

### Reading 빈칸 완성하기 1

pp. 28~29

- |  |                           |
|--|---------------------------|
| 01 everyone                              | 02 Artro, guide           |
| 03 Look around                           | 04 is everywhere          |
| 05 Everything, be                        | 06 Follow                 |
| 07 give, examples                        | 08 shadow become, artwork |
| 09 Look at                               |                           |
| 10 shadow, cup makes, elephant           |                           |
| 11 It's, turn                            | 12 Choose, draw, around   |
| 13 shadow, art                           | 14 Box tape, artwork, too |
| 15 Artists, a piece of                   | 16 This way, make         |
| 17 Look at                               | 18 Isn't it               |
| 19 Give, try                             | 20 Lastly, heartbeat, art |
| 21 heartbeat, show                       | 22 Hold, sensors          |
| 23 Then, changes into                    |                           |
| 24 Like, everyone's, on different lights |                           |
| 25 Look, dancing                         | 26 enjoy your visit       |
| 27 no end to art                         | 28 try new things         |
| 29 will show you                         | 30 next time              |

### Reading 빈칸 완성하기 2

pp. 30~31

- 01 Hello, everyone  
02 I'm, your A.I., guide  
03 Look around you

- 04 Art is everywhere  
05 Everything, be art  
06 Follow me  
07 I'll give you, examples  
08 Can, shadow become, artwork  
09 Look at this  
10 shadow, cup makes, elephant  
11 It's your  
12 Choose, and draw, things around  
13 Your, be art  
14 Box tape can, artwork  
15 Artists, piece of, and add  
16 This way, can make, colors  
17 Look at, man's face  
18 Isn't it interesting  
19 Give it, try  
20 your heartbeat, be, too  
21 your, makes, great art show  
22 Hold, sensors in, park  
23 Then, heartbeat changes, lights  
24 Like this, heartbeats on, lights  
25 Look, lights, dancing  
26 Did you enjoy, visit  
27 There is no, to art  
28 Just try, things  
29 will show you, different, style  
30 See you next time

### Reading 순서 배열하기, 영작하기

pp. 32~35

정답은 <본책> 90~91쪽(만점 Reading) 참고, 또는 <정답 및 해설> 12쪽 (D. 영작) 참고

### 핵심 문장 Review

pp. 36~37

- A 01 F      02 F      03 F      04 F  
05 T      06 T      07 T
- B 01 X, be  
02 X, you some examples 또는 some examples to you  
03 ○      04 X, draw  
05 ○      06 ○  
07 X, Did you enjoy
- C 01 Look around you.  
02 The shadow of this cup makes an elephant.  
03 There is no end to art.  
04 Look, the lights are dancing!  
05 Like this, you can see everyone's heartbeats on different lights.
- D 01 This way, they can make dark or bright colors.  
02 Look at the man's face.  
03 Isn't it interesting?  
04 Lastly, your heartbeat can be art, too!  
05 Next time, I will show you a different art style.



- A 01 real → A.I.  
 02 nowhere → everywhere  
 03 A box → Box tape  
 04 glass → tape

# Lesson 05

## Meet the New World

### 어휘 확인 문제

pp. 38~39

#### Words & Phrases

- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| A 01 즐기다                | 02 로봇                  |
| 03 그리다                  | 04 자신의                 |
| 05 아이템, 물품              | 06 섬                   |
| 07 유용한                  | 08 거대한                 |
| 09 경주하다; 경주             | 10 캐릭터, 등장인물           |
| 11 코드화하다, 코딩하다; 코드      | 12 곧, 빨리               |
| 13 재미있는                 | 14 ~하게 느끼다             |
| 15 달콤한                  | 16 유명한                 |
| 17 공장                   | 18 총~, 전체의             |
| 19 어려운                  | 20 ~한 냄새가 나다; ~을 냄새 맡다 |
| B 01 taste              | 02 candle              |
| 03 interesting          | 04 scientist           |
| 05 soft                 | 06 travel              |
| 07 game                 | 08 adventure           |
| 09 writer               | 10 sound               |
| 11 share                | 12 sports              |
| 13 stage                | 14 lost                |
| 15 draw                 | 16 musician            |
| 17 perfect              | 18 monster             |
| 19 review               | 20 look                |
| C 01 ~을 잘하다             | 02 많은                  |
| 03 ~을 벗어나다; ~에서 내리다     | 04 저기에                 |
| 05 함께 일하다               | 06 높이 뛰다               |
| 07 컴퓨터 프로그래머            | 08 팀으로서                |
| 09 합하다, 조립하다            | 10 미래에                 |
| D 01 look for           | 02 role model          |
| 03 many times           | 04 be interested in    |
| 05 go[walk] up          | 06 wake up             |
| 07 background music     | 08 land animal         |
| 09 go through           | 10 game maker          |
| E 01 music              | 02 writer              |
| 03 share                | 04 sound               |
| 05 stage                | 06 draw                |
| 07 travel               |                        |
| F 01 useful, 유용한        | 02 monster, 괴물         |
| 03 animal, 동물           | 04 music, 음악           |
| 05 scientist, 과학자       | 06 item, 아이템, 물품       |
| 07 review, 평가, 후기; 검토하다 | 08 share, 공유하다, 나누다    |
| 09 island, 섬            | 10 publish, 출시하다, 발표하다 |

#### Words Plus+

- |              |            |               |
|--------------|------------|---------------|
| A 01 healthy | 02 dance   | 03 programmer |
| 04 publish   | 05 funny   |               |
| B 01 enjoy   | 02 giant   | 03 hard       |
| 04 sense     | 05 journey |               |

## 대화 빈칸 완성하기

pp. 40~41

- 1 really, There are, these days, Let's go, first
- 2 are, reading, about, into
- 3 are playing, play it, good at
- 4 science report, in, cool, about, too
- 5 want to be, street dancer, dancer's section
- 6 that, looks interesting, does, game maker, then, perfect for
- 7 here, in the corner, musician
- 8 about, Who is, famous, someone, role model, kind, adventure, cool, someday
- 9 into, fashion, caps, shoes
- 10 reading, programming, into, programmer

## 대화 영작하기

pp. 42~43

- 1 M: Wow. This bookstore is really big.  
W: Yeah. There are many sections. What are you interested in?  
M: I'm interested in cooking these days.  
W: Okay. Let's go to that section first.
- 2 W: Hey, Jim. What book are you reading?  
M: It's a book about robots.  
W: Are you into robots?  
M: Yeah, I'm really interested in robots.
- 3 M: Look. People are playing a new game over there.  
W: Let's go play it. I'm really interested in games.  
M: Well, I'm not good at playing games, but I will try it.  
W: Great!
- 4 W: What is your science report about, Toby?  
M: It is about robots.  
W: Oh, are you interested in robots?  
M: Yes. They are really cool. What's your report about, Jessica?  
W: Well, I'm really into VR games. So I'm writing about them.  
M: VR games are really interesting, too.
- 5 M: What do you want to be in the future?  
W: Well, I want to be a street dancer.  
M: Oh, there is a dancer's section over there.
- 6 W: Look at that. The game maker's section looks interesting.  
M: It really does.  
W: I like games. I want to be a game maker.  
M: Oh, then that section is perfect for you.
- 7 W: Is there a musician's section here?  
M: Yeah, it's over there in the corner. Are you interested in music?  
W: Yes, I am. I want to be a musician.
- 8 W: I watched a TV program about James Sweeney.  
M: Who is he?  
W: He is a famous game maker. I want to be someone like him.  
He is my role model.  
M: What kind of game do you want to make?  
W: I want to make adventure games.  
M: Sounds cool. I want to play your game someday.
- 9 M: Jane, what are you interested in?  
W: I'm into sports. How about you?  
M: I'm interested in fashion. I really like caps and shoes.

- 10 M: Nancy, what are you reading?  
W: I'm reading a book about computer programming.  
M: Oh, are you into programming?  
W: Yeah, I want to be a computer programmer someday.

## Reading 문장 완성하기

pp. 44~45

- 01 I'm Hyunsu
- 02 made our own
- 03 worked together, team
- 04 wrote, story
- 05 story begins
- 06 wake up, island
- 07 are, monsters, island
- 08 go through, mountain, river, tower
- 09 Choose, items, get off, island
- 10 music, monster sounds
- 11 drew, character
- 12 character looked
- 13 coded, game
- 14 put, parts together
- 15 Sounds, characters, story were, game
- 16 game looked, sounded
- 17 played, game
- 18 shared, ideas
- 19 said, enjoyed playing
- 20 ends too soon
- 21 one more stage
- 22 like a life jacket
- 23 added, stage, more useful items
- 24 game looked
- 25 published, game, app market
- 26 got, reviews
- 27 Making, game, did it together

## Reading 빈칸 완성하기 1

pp. 46~47

- 01 I'm
- 02 summer, friends, made, adventure game, Lost Island
- 03 worked together, team
- 04 wrote, story
- 05 story begins, this
- 06 One day, wake up, island
- 07 There are, monsters, island
- 08 go through, high mountain, long river, giant tower
- 09 Choose, items, get off, island
- 10 made, background music, monster sounds
- 11 drew, main character
- 12 character looked real
- 13 coded, game
- 14 put, parts together
- 15 Sounds, characters, story were, game



- 16 game looked, sounded good
- 17 played, game, times
- 18 shared, ideas
- 19 said, enjoyed playing, game
- 20 ends, soon
- 21 needs, stage
- 22 add, items, life jacket
- 23 added, ice lake stage, useful items
- 24 game looked great
- 25 finally published, game, app market
- 26 got a lot of reviews
- 27 Making, game was hard, did, together, team

### Reading 빈칸 완성하기 2

pp. 48~49

- 01 Hi
- 02 Last, friends, made, own adventure
- 03 We worked, as
- 04 First, wrote
- 05 The, begins, this
- 06 One day, wake, on
- 07 There, many monsters on
- 08 You, through, mountain, long, and, giant
- 09 Choose, items, get off, island
- 10 made, background, and, sounds
- 11 drew, main, NPCs
- 12 Every character, real
- 13 coded, game
- 14 He put all, together
- 15 characters, and, were in
- 16 Our, looked and, good
- 17 played, many times
- 18 Then she shared, ideas
- 19 said, enjoyed, game
- 20 it ends too
- 21 It, more stage
- 22 add more items, jacket
- 23 So, added, stage and more useful
- 24 game looked great
- 25 We, published, on the app market
- 26 We got, lot of
- 27 Making, game was, but, did, together, team

### Reading 순서 배열하기, 영작하기

pp. 50~53

정답은 <본책> 150~151쪽(만점 Reading) 참고, 또는 <정답 및 해설> 19~20쪽(D. 영작) 참고

### 핵심 문장 Review

pp. 54~55

- |        |      |      |      |
|--------|------|------|------|
| A 01 T | 02 F | 03 T | 04 T |
| 05 F   | 06 T | 07 T | 08 F |

- B** 01 X, made 02 ○ 03 X, get 04 ○  
 05 X, looked 06 X, playing 07 ○
- C** 01 So we added an ice lake stage and more useful items.  
 02 Choose five items and get off the island.  
 03 Sounds, characters, and a story were in the game.  
 04 Now our game looked great.  
 05 Making[To make] a game was hard, but we did it together as a team.
- D** 01 The story begins like this:  
 02 There are many monsters on the island.  
 03 Every character looked real.  
 04 Sumin played the game many times.  
 05 And add more items like a life jacket.

- A** 02 a mountain → an island  
 05 late → soon  
 08 few → a lot of

## X-10 Part II 회중점점 모의고사

### Lesson 03 회중점점 모의고사

pp. 58~61

- 01 ③      02 ②      03 reporter    04 ②      05 ⑤  
 06 ①, ⑤    07 They sleep only about 3 hours a day.  
 08 ④      09 ③      10 ②      11 did not bring  
 12 ③      13 She cut her steak.    14 owner    15 ②  
 16 ②      17 he was sick      18 ③      19 ②  
 20 ⑤      21 ④      22 ③  
 23 What did you find there?    24 ③      25 ③

- 01 ③은 '훈련'이라는 의미의 명사이고, 나머지는 모두 감정 형용사이다.  
 ① 신나는 ② 충격적인 ④ 흥미로운 ⑤ 놀라운
- 02 ②의 only는 '유일한'이라는 의미의 형용사가 아니라, '오직'이라는 의미의 부사로 쓰였다.  
 ① 그 남자는 둥근 얼굴이다.  
 ② 오직 Sam만 정답을 알고 있다.  
 ③ 그것은 커다란 공처럼 보인다.  
 ④ 파티에 간식을 좀 가져 와.  
 ⑤ 자동차 사고는 그날 일어났다.
- 03 뉴스, 잡지 등을 위해 뉴스 기사를 쓰는 사람 → reporter(기자)
- 04 ② 고양이와 생김새에 대해 묻는 질문에 '그는 11살이야.'라고 답하는 것은 어색하다.
- 05 '~에 대해'라는 의미의 전치사 about이 적절하다.
- 06 Well, they move their ears and hear everything around them.과 And they sleep only about 3 hours a day.에서 말의 두 가지 특성을 파악할 수 있다.  
 ② 말들은 30년 이상 살 수 있다.  
 ③ 말들은 뛰어난 후각을 가지고 있다.  
 ④ 말들은 귀와 꼬리로 의사소통을 할 수 있다.
- 07 질문: 말은 날마다 몇 시간을 자는가?  
 → 그들은 하루에 약 3시간만 잔다.
- 08 과거의 특정 시점을 나타내는 표현인 ten years ago가 있으므로 일반동사 move의 과거형 moved가 적절하다.  
 Lydia는 10년 전에 호주로 이사를 갔다.
- 09 ③ 주어가 3인칭 단수이므로 동사를 3인칭 단수형인 knows나 과거형인 knew로 써야 한다.
- 10 ② now가 있으므로 현재진행시제나 현재시제의 문장이 되도록 are listening 또는 listen으로 쓴다.  
 ①③⑤ 역사적 사실은 항상 과거시제로 쓴다.  
 ④ 과거의 시점을 나타내는 표현이 있으므로 과거시제로 쓴다.  
 ① 한국 전쟁은 1953년에 끝났다. (ended)  
 ② 그들은 지금 음악을 함께 듣고 있다[듣는다].  
 ③ Willis Haviland Carrier는 최초의 에어컨을 발명했다. (invented)  
 ④ 우리는 어제 비가 오고 난 뒤에 아름다운 무지개를 봤다. (saw)  
 ⑤ 최초의 인간이 1969년에 달에 착륙했다. (landed)
- 11 일반동사 과거형의 부정문은 '주어 + did not[didn't] + 동사원형 ~.' 형태로 쓴다.
- 12 ⑥ 뒤에 과거의 시점을 나타내는 표현이 있으므로 be동사의 과거형을 써야 한다. (is → was)  
 ⑥ 뒤에 과거의 시점을 나타내는 표현이 있으므로 「Did + 주어 + 동사원형 ~?」 형태의 일반동사 과거형의 의문문으로 고쳐야 한다. (Do the men

swam ~? → Did the men swim ~?)

- ④ 그는 오늘 내게 거짓말을 했다.  
 ⑤ 너는 Nick을 쇼핑몰에서 만났니?  
 ⑥ 그는 작년에 12살이었다.  
 ⑦ Dylan과 그의 남동생은 집에 있었니?  
 ⑧ 그 남자들은 어제 강에서 수영을 했니?
- 13 과거시제 문장이므로 주어 She 뒤에 cut의 과거형 cut을 쓴 다음, 목적어에 해당하는 her steak를 동사 뒤에 쓴다.
- 14 무언가를 소유한 사람 또는 단체 → owner(주인)
- 15 it은 바로 앞 문장의 a game을 가리킨다.
- 16 We often played a game together.라는 Gary의 말과 A game? What was it?이라는 기자의 질문에서 Gary가 Tommy와 어떤 놀이를 했는지에 대한 내용이 이어질 것임을 알 수 있다.
- 17 I was sick for a long time, so I stayed home.에서 Gary가 오랫동안 집에 있었던 이유를 알 수 있다.
- 18 ⑥은 '그 버튼들 중 하나'를 가리키고, 나머지는 모두 Gary와 Tommy가 같이 한 전화 게임을 가리킨다.
- 19 주어진 문장은 'Tommy는 전화기의 버튼을 눌렀습니다.'라는 의미이므로 그 버튼들 중 하나가 911이었다는 내용 바로 앞인 ②에 위치하는 것이 흐름상 자연스럽다.
- 20 Tommy ran to the telephone and pushed the buttons.에서 Gary가 의자에서 떨어졌을 때 Tommy가 한 행동을 알 수 있다.
- 21 amazing은 '놀라운'의 의미로 surprising과 바꿔 쓸 수 있다.
- 22 ③ 전화를 두 번 받았는데 두 번 다 아무 소리가 없었다고 했으므로, 주소를 '확인했다'라는 의미의 checked로 고쳐야 한다.
- 23 의문사가 있는 일반동사 과거형의 의문문 「의문사 + did + 주어 + 동사원형 ~?」의 형태로 쓴다.
- 24 Gary가 Tommy는 자신의 영웅이라며 고마워하고 있으므로, 'Tommy가 911에 전화를 걸어서(called) Gary의 생명을 구했다(saved)'라는 내용이 적절하다.
- 25 • 경찰관은 아무 소리도 들리지 않는 전화를 두 번 받았다.  
 • 경찰관은 Gary의 집에 갔다.  
 • 경찰관은 Gary를 침대에서 발견했다. (→ 바닥에서 발견했다.)  
 • 경찰관은 Tommy를 의자 위에서 발견했다. (→ 전화기 옆에서 발견했다.)  
 • Gary는 Tommy가 그의 영웅이라고 생각한다.

### Lesson 04 회중점점 모의고사

pp. 62~65

- 01 ①      02 ③      03 ④ example ⑤ dark ⑥ leave  
 04 ③      05 ③      06 ⑤  
 07 They cost 90[ninety] dollars.    08 ②      09 ④  
 10 ④      11 you pass me      12 ③  
 13 will[am going to] write, make her    14 ⑤      15 ⑤  
 16 shadow    17 Your shadow can be art.      18 ①  
 19 ②      20 ④      21 ④      22 ②      23 ③  
 24 ③, ④    25 Just try new things.

- 01 ①은 '다른 : 같은'이라는 의미의 반의어이고, 나머지는 모두 동의어이다.  
 ② 두다, 놓다 ③ 극장 ④ 고르다, 선택하다 ⑤ 마지막으로
- 02 turn: 차례, 순서  
 ·그녀는 자기 차례를 기다렸다.  
 turn off: ~을 끄다  
 ·불 좀 꺼 주실 수 있나요?
- 03 ④ 무언가를 설명하는 데 사용되는 사람이나 사물 → example(사례, 예시)  
 ⑤ 빛이 거의 없거나 전혀 없는 → dark(어두운)  
 ⑥ 떠나고 무언가를 가져가는 것을 잇다 → leave(두고 오다)



- 04 ㉔ 앞에서 언급한 운동화와 같은 종류의 정해지지 않은 것을 가리키고 shoes가 복수형이므로 부정대명사 ones를 쓴다.  
 ㉔ 여자가 말한 '노란색 운동화'를 가리키는 지시대명사 them을 쓴다.
- 05 I'm looking for running shoes., How much are they?, I'll take them. 등을 통해 '신발 가게'에서 신발을 구입하는 상황임을 알 수 있다.
- 06 ㉔ 남자의 마지막 말에서 '그것을 살게요.'라고 했으므로 남자는 노란색 운동화를 마음에 들어 한다는 것을 알 수 있다.
- 07 질문: 노란색 운동화는 얼마인가?  
 → 그것은 90달러이다.
- 08 뒤에 '오늘은 너무 춥다.'라는 내용이 이어지므로 'Luke와 너는 밖에서 놀 수 없어.'라는 의미가 되도록 can't가 들어가야 한다.
- 09 ㉔ 수여동사 send가 쓰인 4형식 문장은 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 형태로 쓴다. (to me → me)
- 10 ㉔ 수여동사 cook은 3형식 문장일 때 간접목적어 앞에 전치사 for를 쓰고, tell, show, teach, give는 3형식 문장일 때 간접목적어 앞에 전치사 to를 쓴다.
- 11 수여동사 pass를 이용해 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 형태의 4형식 문장으로 쓴다.
- 12 ㉔ 뒤에 미래를 나타내는 표현이 있으므로 didn't가 아니라 won't(will not)로 써야 한다. (didn't → won't(will not))  
 ㉔ 수여동사 ask는 3형식 문장으로 쓸 때 간접목적어 앞에 전치사 of를 쓴다. (to her → of her)
- 13 미래의 일을 나타내는 조동사 will(be going to)과 수여동사 write, make를 이용해 4형식 또는 3형식 문장으로 쓴다.
- 14 ㉔ 수여동사 give가 쓰인 4형식 문장은 「주어 + 동사 + 간접목적어 + 직접목적어」 형태로 쓴다. (for you → you)
- 15 Everything can be art.와 I'll give you some examples.에서 우리 주변에서 볼 수 있는 것들을 이용한 예술 작품들의 예시에 대한 내용이 이어질 것임을 알 수 있다.
- 16 빛을 차단하는 물체에 의해 만들어진 어두운 구역 → shadow(그림자)
- 17 이 글은 그림자를 이용한 예술 작품에 대해 소개하며 그림자도 예술이 될 수 있다는 것을 설명하고 있다.
- 18 주어진 문장은 '박스 테이프도 예술 작품이 될 수 있다.'라는 의미이므로 예술가들이 박스 테이프를 이용해 예술 작품을 만드는 방식을 설명하는 내용 앞인 ㉔에 오는 것이 자연스럽다.
- 19 ㉔ they는 앞 문장의 artists(예술가들)를 가리킨다.  
 ㉔ it은 앞 문장의 the man's face(남자의 얼굴)를 가리킨다.
- 20 Artists put a piece of tape on glass and add another piece of tape on it.에서 예술가들이 박스 테이프를 이용해 명암을 나타내는 방법을 알 수 있다.
- 21 ㉔ Then, your heartbeat changes into lights.와 Look, the lights are dancing!에서 심장 박동이 빛으로 바뀌는 것을 알 수 있으므로, '들을 수 있다'가 아니라 '볼 수 있다'라는 내용이 되어야 한다. (can hear → can see)
- 22 바로 앞 단락에 심장 박동을 빛으로 표현한 예술 쇼에 대한 내용이 있고 빈칸 뒤에 Just try new things.가 있으므로 빈칸에는 ㉔ '예술에는 끝이 없다.'가 오는 것이 적절하다.  
 ㉔ 예술에는 한계가 있다.  
 ㉔ 예술에는 몇 가지 규칙이 있다.  
 ㉔ 언제든지 그림 그리기를 멈출 수 있다.  
 ㉔ 오직 몇 명의 예술가들만이 훌륭한 예술 작품을 만들 수 있다.
- 23 앞에 미래를 나타내는 표현 Next time이 있으므로, 조동사 will을 쓴 문장이 되어야 한다. (showed → will show)
- 24 ㉔ Pulse Park에서는 심장 박동이 소리를 만든다. (→ 심장 박동이 빛으로 바뀐다.)  
 ㉔ Pulse Park에서 빛은 항상 같다. (→ 모든 사람들의 심장 박동을 다른 빛으로 볼 수 있다.)

- ㉔ Pulse Park에서 빛은 춤을 춘다.  
 ㉔ Pulse Park에서 특별한 센서를 잡을 수 있다.  
 ㉔ 당신의 심장 박동은 예술 작품이 될 수 없다. (→ Pulse Park에서 심장 박동은 예술이 될 수 있다.)

- 25 질문: 글쓰이는 두 번째 단락에서 무엇을 제안하는가?  
 → 그저 새로운 것을 시도해 보라.

## Lesson 05 회중점점 모의고사

pp. 66~69

- 01 ㉔ 02 ㉔ 03 plant 04 ㉔, ㉔ 05 ㉔  
 06 ㉔ 07 ㉔  
 08 [예시답안] She wants to be a game maker (like James Sweeney), She wants to make adventure games  
 09 ㉔ 10 ㉔ 11 ㉔ 12 ㉔  
 13 (1) ㉔, Solving the problems is not easy.  
 (2) ㉔, It smells terrible, but it tastes great.  
 14 ㉔ 15 ㉔ 16 adventure  
 17 We worked together as a team. 18 ㉔ 19 ㉔  
 20 ㉔, ㉔ 21 ㉔ 22 ㉔ 23 ㉔ 24 publish  
 25 There were, problems, made, released, received, reviews

- 01 <보기>와 ㉔는 유의어 관계이고 ㉔③은 반의어 관계, ㉔④는 '명사 : 형용사' 관계이다.  
 <보기> 여행  
 ㉔ 쉬운 : 어려운 ㉔ 색깔 : 다채로운  
 ㉔ 재미있는 : 진지한 ㉔ 건강 : 건강한  
 ㉔ 발표하다
- 02 · 그는 친구를 잘 사귄다. (be good at: ~을 잘하다)  
 · 그녀는 커피 없이는 절대 잠에서 깰 수 없다. (wake up: 잠에서 깨다)  
 · 그녀는 패션 트렌드에 관심이 있다. (be interested in: ~에 관심이 있다)
- 03 땅에서 자라고 잎과 뿌리가 있는 생물 → plant(식물)
- 04 <보기>는 '나는 케이팝의 엄청난 팬이야.'라는 의미이므로 케이팝에 대한 관심을 나타내는 표현인 ㉔이나 ㉔과 바꿔 쓸 수 있다.  
 ㉔ 난 케이팝에 푹 빠졌어.  
 ㉔ 난 케이팝에 맞춰 춤추는 것을 좋아해.  
 ㉔ 난 케이팝에 관심이 있어.  
 ㉔⑤ 난 케이팝에 관심이 없어.
- 05 문맥상 관심사에 대해 묻고 답하는 내용이 들어가야 하므로 ㉔와 ㉔에는 interested in이 적절하다. like와 같이 상태를 나타내는 동사는 현재진행형으로 쓸 수 없고, 미래의 일을 나타내는 be going to와 be planning to 뒤에는 동사원형이 와야 하므로 빈칸에 적절하지 않다.
- 06 Okay. Let's go to that section first.의 that section은 요리 구역을 가리키므로 그들은 대화가 끝난 직후에 요리 구역으로 갈 것이다.  
 ㉔ 그들은 무언가를 요리할 것이다.  
 ㉔ 그들은 다른 서점에 갈 것이다.  
 ㉔ 그들은 서점에서 나올 것이다.  
 ㉔ 그들은 도서관에서 요리책을 빌릴 것이다.
- 07 ㉔ 뒤에 '언젠가 네가 만든 게임을 해보고 싶어.'라는 말이 이어지므로 ㉔ '볼 가능할 것 같이 들려.'는 흐름상 어색하다.
- 08 I want to be someone like him.과 I want to make adventure games.에서 장래 희망과 하고 싶어 하는 일을 알 수 있다. 주어가 3인칭 단수이므로 wants to로 쓰고 to 뒤에는 be와 make를 각각 동사원형으로 쓴다.  
 질문: 여자는 미래에 무엇을 하고 싶어 하는가?  
 → 그녀는 (James Sweeney 같은) 게임 제작자가 되길 원한다.  
 그녀는 모험 게임을 만들고 싶어 한다.

- 09 keep 뒤에는 목적어 역할을 하는 동명사가 와야 한다.  
Noah는 손글씨를 계속 연습한다.
- 10 ⑤ 동명사의 부정형은 「not + 동사원형-ing」 형태로 쓴다. (don't finding → not finding)
- 11 ‘~을 맛보다’라는 의미의 taste는 뒤에 명사 목적어가 오고 ‘~한 맛이 나다’라는 의미의 taste 뒤에는 형용사 보어가 온다. taste like는 ‘~와 같은 맛이 나다’라는 의미로 뒤에 명사 목적어가 온다.  
• 우리 엄마는 그 수프를 맛보신다.  
• 이 스무디는 열대 과일 같은 맛이 난다.  
• 그 밀크셰이크는 달콤하고 부드러운 맛이 난다.
- 12 <보기>와 ①, ②, ③, ⑤의 밑줄 친 부분은 문장의 주어, 목적어, 전치사의 목적어로 쓰인 동명사이고, ④의 waiting은 「be동사 + 동사원형-ing」 형태로 ‘기다리고 있다’라는 의미의 현재진행형이다.  
<보기> 말을 타는 것은 아주 재미있다.  
① 나는 다른 문화를 탐험하는 것을 좋아한다.  
② Karen은 역사를 공부하는 것에 관심이 있다.  
③ 밤 늦게 깨어 있는 것은 나쁜 습관이다.  
④ 우리는 버스 정류장에서 버스를 기다리고 있다.  
⑤ 따뜻한 물을 마시는 것 역시 감기에 도움이 된다.
- 13 ⑥ 동명사 주어는 단수 취급한다. (are → is)  
④ 감각동사 smell과 taste 뒤에는 형용사가 보어로 온다.  
(terribly → terrible / greatly → great)
- 14 (A) ‘지난 여름에(Last summer)’라는 의미가 적절하다.  
(B) ‘이와 같이 이야기가 시작되다’라는 의미가 적절하다.  
(C) ‘섬을 탈출하다’라는 의미가 적절하다.
- 15 게임 이야기의 최종적인 미션은 세 가지 과제를 끝내고 섬을 탈출하는 것이다.  
① 섬에 집을 짓고 사는 것  
② 괴물들과 친구가 되는 것  
③ 산에 올라가서 보물을 찾는 것  
④ 섬에 사는 거인을 만나 소원을 비는 것
- 16 ‘매우 흥미롭거나 때로는 위험한 경험’은 adventure(모험)의 영영품사로 적절하다.
- 17 ‘함께 일했다’는 worked together로, ‘팀으로서’는 as a team으로 표현한다.
- 18 ④ ‘~하게 보이다’라는 의미의 감각동사 look 뒤에는 형용사 보어가 와야 하므로 real이 적절하다.  
⑥ ‘~하게 보이다’와 ‘~하게 들리다’라는 의미의 감각동사 look과 sound가 and로 연결된 병렬 구조이므로 공통 보어로 형용사인 good이 적절하다.
- 19 빈칸 ⑥ 다음에 민우가 모든 게임의 요소들을 합쳤다는 내용이 나오므로 ① coded(코딩했다)가 적절하다.
- 20 캐릭터 디자인을 한 사람은 Jean이고 배경 음악과 효과음은 수진이가 만들었고, 모든 요소들을 합친 사람은 민우이다. 게임의 스토리를 누가 썼는지와 게임을 시험해 보고 평가했는지는 알 수 없다.
- 21 주어진 문장이 But으로 시작되는 것으로 보아 앞의 내용과 반대되는 내용이 되어야 함을 알 수 있다. 따라서 게임이 재미있다는 문장과 게임에서 한 단계가 더 필요하다는 문제점을 지적하는 문장 사이인 ②에 위치하는 것이 흐름상 적절하다.
- 22 ③와 ④는 동사의 목적어 역할을 하는 동명사이고, ①은 보어 역할, ②, ③, ⑤는 주어 역할을 하는 동명사이다.  
① 우리의 계획은 새로운 집을 사는 것이다.  
② 새로운 곳들을 여행하는 것은 흥미롭다.  
③ 책을 읽는 것은 내가 가장 좋아하는 취미이다.  
④ 재민이는 에세이를 쓰는 것을 방금 마쳤다.  
⑤ 너무 많은 설당을 섭취하는 것은 건강에 나쁘다.
- 23 ① 수민이는 몇 번이나 게임을 했는가? (→ 구체적인 횟수는 알 수 없음)  
② 수민이가 게임에 대해 지적한 문제점은 무엇인가? (→ 게임이 너무 빨리 끝난다는 것과 더 많은 아이템이 필요하다는 것)  
③ 팀은 게임에 무엇을 추가했나? (→ 얼음 호수 단계와 더 많은 유용한 아이

템들을 추가했다.)

- ④ 팀은 어디에 게임을 출시했나? (→ 앱 시장에)  
⑤ 팀은 게임 제작에 대해 어떻게 생각했나? (→ 게임을 만드는 것은 힘들었지만 한 팀으로서 함께 해냈다.)
- 24 책, 잡지 또는 기타 작품을 사람들이 읽을 수 있도록 하다 → publish(출시하다, 발표하다)
- 25 ‘우리의 게임에는 몇 가지 문제점들이 있었다’는 「There are + 복수 명사」 형태를 이용해 영작한다. 과거의 일에 대해 서술하고 있으므로 동사는 모두 과거형으로 써야 한다. 앱 시장에 게임을 출시하고 난 뒤에 많은 ‘후기’를 받았으므로 many 뒤에는 reviews를 쓴다.  
우리 게임에 몇 가지 문제가 있었지만 우리는 마침내 멋진 게임을 만들었다.  
우리는 앱 시장에 게임을 출시했고 많은 후기를 받았다.