10-03 · 10-2 예술을 보는 눈
10 예술과 미학 · 교재 p.242

2026년 10월 고2 학평 36번

2026년 10월 시행 · 전국연합학력평가

A simple truth that designers must embrace in order ① to create more effective products and experiences is the fact that we are not the user. We're much too close to what we build to objectively see it and understand how users will interact with it. The best user interfaces are those that have been ② shaping by observations of real users and their interactions with them. So how can designers shape their work to be more effective? An incredibly effective way is with usability testing. The goal of this method is ③ to uncover problems in a design, discover existing opportunities, and learn more about the behaviors and preferences of users by ④ asking participants to engage in realistic activities. This technique is effective for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. Designers can use this method to improve their work through subsequent revisions ⑤ based on the findings from representative users.

1. 어법 윗글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

① ② ③ ④ ⑤

2. 요지 윗글의 요지로 가장 적절한 것은?

① 디자이너는 자신의 직관만으로 사용자를 이해할 수 있다.
② 디자이너는 자신이 사용자가 아님을 인정하고, 실제 사용자를 관찰하는 사용성 테스트로 디자인을 개선해야 한다.
③ 사용성 테스트는 디자인 개선에 도움이 되지 않는다.
④ 최고의 인터페이스는 디자이너의 취향에서 나온다.
⑤ 사용자의 선호는 연구할 필요가 없다.

2026년 6월 고2 학평 35번

2026년 6월 시행 · 전국연합학력평가

The process we go through when we look at a work of art to determine if we recognize and can make sense of its content is not just a visual one. ① It is a mental process as well, largely based on the elements within and about the work we can identify and categorize. ② As we look and think, we may be given clues about what the work means by where it is, when it was made, what culture it came from, who created it, or why it was made. ③ Museum tickets are often cheaper for students and seniors. ④ Any information we can gather helps us understand the work's context, that is, for what historical, social, personal, political, or scientific reasons the work of art was made. ⑤ And then, using all the contextual information we have gathered, we interpret the work of art's content to discover what it means or symbolizes.

1. **무관한 문장** 윗글에서 전체 흐름과 관계 없는 문장은?

① ② ③ ④ ⑤

2. **주제** 윗글의 주제로 가장 적절한 것은?

① why art should be judged visually only
② the price of museum tickets
③ how artists hide their intentions
④ how we interpret art through its context
⑤ the history of art schools

2026년 3월 고2 학평 32번

2026년 3월 시행 · 전국연합학력평가

Perhaps the best-known development to emerge from the ① liberation and expansion of aesthetic experience is the aesthetics of everyday life. Although there is presently a flowering of work on everyday aesthetics, the possibility of aesthetic gratification in ordinary objects and events has long been ② recognized, even if degraded and dismissed by prevalent philosophical theory. Widely ③ valued by poets, especially Romantic poets and those in Asian traditions, the aesthetic in everyday situations has also been recognized by novelists. It may be most convenient, though, to locate its contemporary intellectual origins in John Dewey's Art as Experience. In that book Dewey argued ④ for the separation of art from life by basing aesthetic experience on the biological and cultural conditions of human life. He located the aesthetic, not in an internalized awareness of sensation and feeling but in "a complete interpenetration of self and the world of objects and events." Further, Dewey maintained that "the aesthetic is the clarified and ⑤ intensified development of traits that belong to every normally complete experience."

1. 어휘 윗글의 밑줄 친 부분 중, 문맥상 낱말의 쓰임이 적절하지 않은 것은?

① ② ③ ④ ⑤

2. 제목 윗글의 제목으로 가장 적절한 것은?

① Finding Beauty in Everyday Life: Dewey's Legacy
② Art Belongs Only in Museums
③ Philosophers Always Valued Ordinary Objects
④ Romantic Poets Rejected Everyday Life
⑤ Aesthetics Is Purely Internal Feeling

정답 및 해설

10-03 **1.**② **2.**② · 10-04 **1.**③ **2.**④ · 10-05 **1.**④ **2.**①

10-03 · 2026년 10월 고2 학평 36번

1. ② 인터페이스가 관찰에 의해 '형성된' 것이므로 수동태 have been shaped가 알맞다. ② shaping → shaped.

2. ② 디자이너는 자기 작업에 너무 가까워 객관적으로 볼 수 없으므로, 실제 사용자를 관찰하는 사용성 테스트로 개선해야 한다는 것이 요지다.

10-04 · 2026년 6월 고2 학평 35번

1. ③ 글은 맥락 정보를 모아 예술 작품을 해석하는 과정을 다룬다. ③은 박물관 입장료 할인 이야기로 흐름과 무관하다.

2. ④ 예술 작품을 이해하는 것은 시각적 과정만이 아니라, 장소·시기·문화 등 맥락 정보를 모아 의미를 해석하는 정신적 과정이라는 내용이다.

10-05 · 2026년 3월 고2 학평 32번

1. ④ 듀이는 미적 경험을 삶의 조건에 두었으므로 예술과 삶의 분리에 '반대했다'. ④ for → against.

2. ① 일상의 미학은 오래전부터 인정되어 왔으며, 그 현대적 기원은 예술과 삶의 분리에 반대한 듀이에게 있다는 글이다. ③은 철학 이론이 오히려 무시했다는 내용과 어긋난다.