

# 新 수능 국어 최적화 기출 분석

우리는 이 지문을 풀며 잘못된 생각을 합니다.

단어 하나 하나 때문에 맞고 틀리니,  
하나 하나 꼼꼼히 보겠다구요.

수능이 수능단어찾기 시험인가요?

시간 그렇게 충분한가요?

그게 이 시대에 무슨 의미가 있는 정보처리능력인가요?

실전에서 불가능한 접근법.

의미 없습니다.

## T+I.A

(Topic+Information Architecture)

<p>동물의 방향찾기 ①장소기억 ②재정위 ③경로적분 ①장소기억의 정의 + P ⇒ S : 특정장소 특정각도</p>	<p>모든 단락의 정보  동물의 방향찾기 방법 ①장소기억 ②재정위 ③경로적분 의 원리, PS 구조</p>
<p>②재정위의 정의 + 예시 P ⇒ S : 기하학적 특징 예시 : 직사각형 긴벽 오른쪽</p>	
<p>③경로적분의 정의 + 원리 + 예시 P : 장소기억 능력 있으나 못씀 ⇒ S : 자신의 위치에서 방향계산 그림 + 예시 이해 필수</p>	
<p>P : 기준필요 ⇒ S1 : 태양위치 P : 구름 ⇒ S2 : 빛의 산란</p>	

위의 정보면 충분합니다.

많은 학생들은 다음과 같이 풀니다.

지문을 최대한 읽고,

장소기억을 어떤 동물이나 곤충이 쓰는지도 기억하려고 하고...

정말 쓸데 없는 가치 없는 정보들 하나 하나 기억하다보니

기억이 엉키고

결과적으로 발췌독

문제는 발췌독도 쉽지 않습니다.

제가 앞에 필기를 해두어서,

또는 수업시간에 구조를 잡아줘서 편하게 보이지

참 재미있는 실험 결과는

그런 힌트 없이

16. 윗글에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① 곤충은 길찾기 과정에서 경로적분을 사용하지 않는다.
- ② 새는 길찾기 과정에서 장소기억을 기본적으로 사용한다.
- ③ 흰쥐는 재정위 과정에서 산란된 햇빛 정보를 활용한다.
- ④ 원숭이는 재정위 과정에서 기하학적 정보도 활용한다.
- ⑤ 꿀벌은 특정 장소를 여러 각도에서 바라본 영상을 기억하여 길을 찾는다.

17. 윗글을 바탕으로 할 때, ㉠의 길찾기에 대한 추론으로 가장 적절한 것은?

- ① 사막개미는 암흑 속에서도 집 방향을 계산할 수 있겠군.
- ② 사막개미의 경로적분 능력은 학습을 통해 얻어진 것이겠군.
- ③ 지형지물이 많은 곳에서 사막개미는 장소기억을 활용하겠군.
- ④ 사막개미가 먹이를 찾은 후 집으로 되돌아갈 때는 왔던 경로를 따라 가겠군.
- ⑤ 사막개미는 한 걸음씩 이동하면서 그때마다 집까지의 직선거리를 다시 계산하겠군.

두 문제 틀린 학생들에게 다시 찾으라고하면 70% 이상이 아무리 시간을 줘도 못 찾거나, 찾더라도 최소 문항당 3분 이상을 추가로 소모합니다.

실제로 여러분이 발췌독 다시 해보세요.

찾기 쉽나.

동물은 다양한 방식으로 중요한 장소의 위치를 기억하고 이를 활용하여 자신의 은신처까지 길을 찾아올 수 있다. 동물의 길찾기 방법에는 ‘장소기억’, ‘재정위’, ‘경로적분’ 등이 있다. ‘장소기억’은 장소의 몇몇 표지만을 영상 정보로 기억해 두었다가 그 영상과의 일치 여부를 확인하며 길을 찾는 방법이다. 기억된 영상은 어떤 각도에서 바라보는지에 따라 달라지기에, 이 방법을 활용하는 꿀벌은 특정 장소를 특정 각도에서 본 영상으로 기억해 두었다가 다시 그곳으로 갈 때는 자신이 보는 영상과 기억된 영상이 일치하도록 비행한다. 장소기억은 곤충과 포유류를 비롯한 많은 동물이 길찾기에 활용한다.

‘재정위’는 방향 기억이 헝클어진 상황에서도 장소의 기하학적 특징을 활용하여 방향을 다시 찾는 방법이다. 예를 들어, 직사각형 방에 갇힌 배고픈 흰쥐에게 특정 장소에만 먹이를 두고 찾게 하면, 긴 벽이 오른쪽에 있었는지와 같은 공간적 정보만을 활용하여 먹이를 찾는다. 이런 정보는 흰쥐의 방향 감각을 혼란시킨 상황에서도 보존되는데, 흰쥐는 재정위 과정에서 장소기억 관련 정보를 무시한다. 하지만 최근 연구에 따르면, 원숭이는 재정위 과정에서 벽 색깔과 같은 장소기억 정보도 함께 활용한다는 점이 밝혀졌다.

‘경로적분’은 곤충과 새의 가장 기본적인 길찾기 방법으로 이를 활용하는 능력은 타고나는 것으로 알려졌다. 예를 들어 먹이를 찾아 길을 나선 ㉠사하라 사막의 사막개미는 집 근처를 이리저리 탐색하다가 일단 먹이를 찾으면 집을 향해 거의 일직선으로 돌아온다. 사막개미는 장소기억 능력이 있지만 눈에 띄는 지형 지물이 거의 없는 사막에서는 장소기억을 사용할 수 없기 때문에 경로적분을 활용한다. 사막개미의 이러한 놀라운 집찾기는 집을 출발하여 먹이를 찾아 이동하면서 자신의 위치에서 집 방향을 계속하여 다시 계산함으로써 가능하다. 가령, 그림에서 이동 경로를 따라 A에 도달한 사막개미가 먹이를 찾았다면 그때 파악한 집 방향으로 집을 향해 갈 것이다. 만약 A에서 먹이를 찾지 못해 B로 한 걸음 이동했다고 가정하자. 이때 사막개미는 A에서 B로의 이동 방향과 거리에 근거하여 새로운 집 방향을 계산한다. 사막개미는 먹이를 찾을 때까지 이러한 과정을 반복하여 매 위치에서의 집 방향을 파악한다.

한편, 이동 경로상의 매 지점에서 사막개미가 방향을 결정하기 위해서는 기준이 있어야 한다. 이 기준을 정하기 위해 사막개미는 태양의 위치와 산란된 햇빛을 함께 이용한다. 태양의 위치는 태양이 높이 떠 있거나 구름에 가려 보이지 않을 때는 유용하지 않다. 이때 결정적 도움을 주는 것이 산란된 햇빛 정보이다. 사막개미는 마치 하늘을 망원경으로 관찰하는 천문학자처럼 하늘을 끊임없이 관찰하고 있는 셈이다.

밑줄 연결도 정말 쉽지 않아요.

시간안에 불가능.

그렇다면? 위의 구조 정리 바탕 접근하면 바로 보입니다.

동물의 방향찾기 ①장소기억 ②재정위 ③경로적분 ①장소기억의 정의 + P ⇒ S : 특정장소 특정각도	모든 단락의 정보
②재정위의 정의 + 예시 P ⇒ S : 기하학적 특징 예시 : 직사각형 긴벽 오른쪽	동물의 방향찾기 방법 ①장소기억 ②재정위 ③경로적분
③경로적분의 정의 + 원리 + 예시 P : 장소기억 능력 있으나 못씀 ⇒ S : 자신의 위치에서 방향계산 그림 + 예시 이해 필수	의 원리, PS 구조
P : 기준필요 ⇒ S1 : 태양위치 P : 구름 ⇒ S2 : 빛의 산란	

16. 밑글에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① 곤충은 길찾기 과정에서 경로적분을 사용하지 않는다.
- ② 새는 길찾기 과정에서 장소기억을 기본적으로 사용한다.
- ③ 흰쥐는 재정위 과정에서 산란된 햇빛 정보를 활용한다.
- ④ 원숭이는 재정위 과정에서 기하학적 정보도 활용한다.
- ⑤ 꿀벌은 특정 장소를 여러 각도에서 바라본 영상을 기억하여 길을 찾는다.

우선, 곤충인지 새인지 그게 중요할까요?

중요한 것은?

길찾기 과정에서 무엇을 쓰느냐, 그것의 주제는 무엇이야!

- ① 곤충은 길찾기 과정에서 경로적분을 사용하지 않는다.

주제 : 길찾기 + 경로적분

쓰는게 주젠데 그걸 안 쓴다? 오답확률 매우 높죠.

물론 곤충인지 나중에 필요하면 발췌독 갑니다.

- ② 새는 길찾기 과정에서 장소기억을 기본적으로 사용한다.

주제 : 길찾기 + 장소기억 쓰겠죠 아파.

3단락 소주제이기도 하니 필요하면 발췌독 ㄱ

- ③ 흰쥐는 재정위 과정에서 산란된 햇빛 정보를 활용한다.

주제 : 길찾기 + 재정위. 그런데 재정위는 산란이 아니라 기하아니었나? 바로 2단락 소주제로 아웃!

- ④ 원숭이는 재정위 과정에서 기하학적 정보도 활용한다.

주제 : 길찾기 + 재정위 : 기하학적

응? 바로 정답같죠? 발췌독을 해도 같은 정도로 1~3번 봐야겠어요 가장 유력한 4번 봐야 하나요?

**네. 정보가치 높은 것에 집중 + 구조를 잡으면 이런 효율을 만들어냅니다.**

- ⑤ 꿀벌은 특정 장소를 여러 각도에서 바라본 영상을 기억하여 길을 찾는다.

여기도, 특정장소 특정각도.

어떻게 찾냐구요? 1단락 주제 + 구조. 바로 답!

동물의 방향찾기 ①장소기억 ②재정위 ③경로적분 ①장소기억의 정의 + P ⇒ S : 특정장소 특정각도
--

100개 정보에서 5개 찾는 것이 쉽고 정확하고 효율적일까요?

5개 정보에서 5개 찾는 것이 쉽고 정확하고 효율적일까요?

보이시죠?

수능국어시험.

단어 하나 하나 맞춰보는 숨은단어찾기 아닙니다.

마찬가지.

㉓ 경로적분의 정의 + 원리 + 예시  
P : 장소기억 능력 있으나 못씀  
⇒ S : 자신의 위치에서 방향계산  
그림 + 예시 이해 필수

P : 기준필요 ⇒ S1 : 태양위치  
P : 구름 ⇒ S2 : 빛의 산란

17. 윗글을 바탕으로 할 때, ㉑의 길찾기에 대한 추론으로 가장 적절한 것은?

① 사막개미는 암흑 속에서도 집 방향을 계산할 수 있겠군.

마찬가지. PS구조. 기준이 필요한데 그것은 태양/빛이니 불가!

② 사막개미의 경로적분 능력은 학습을 통해 얻어진 것이겠군.

필요시 발췌독. 하지만 3단락 소주제로 첫줄 나옵니다.

단락 첫줄/마지막줄이 중요한 이유는? 단계성!

단계성? 글이란 처음 중간 끝, 서론 본론 결론의 역할이 있습니다. 당연히 처음에 소재 세팅, 결론에서는 주제/주장 정리하겠죠. 그러니 첫줄 마지막 줄이 정보 가치 높습니다.

③ 지형지물이 많은 곳에서 사막개미는 장소기억을 활용하겠군.

㉓ 경로적분의 정의 + 원리 + 예시  
P : 장소기억 능력 있으나 못씀  
⇒ S : 자신의 위치에서 방향계산  
그림 + 예시 이해 필수

지형지물 있으면 쓰겠쥬? 바로 정답!

④ 사막개미가 먹이를 찾은 후 집으로 되돌아갈 때는 왔던 경로를 따라 가겠군.

경로가 아니라 방향!

⑤ 사막개미는 한 걸음씩 이동하면서 그때마다 집까지의 직선거리를 다시 계산하겠군.

역시 거리가 아니라 방향,

이 문제는?

즐거로만 정보처리하는게 국어영역 아닙니다

왜 수능 국어에 그림을 내겠어요?

글과 그림의 상호작용

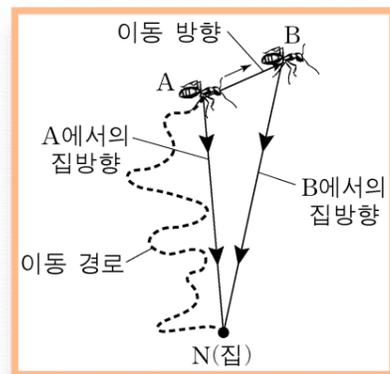
이라는 교육과정상의 개념어를 비롯해

다양한 정보처리 도구가 있고

그 도구를 이용못하면 손해보거나

1년 더 하는 겁니다.

최상위권에서는 1문제가 아니라, 그것이 국어 한 문제나 수학 한 문제나에 따라서 과가 아니라 대학이 바뀝니다.



아래의 본문과 위의 그림을 계속 관련지으며 이해해보세요.

사막개미의 이러한 놀라운 집찾기는 집을 출발하여 먹이를 찾아 이동하면서 자신의 위치에서 집 방향을 계속하여 다시 계산함으로써 가능하다. 가령, 그림에서 이동 경로를 따라 A에 도달한 사막개미가 먹이를 찾았다면 그때 파악한 집 방향으로 집을 향해 갈 것이다. 만약 A에서 먹이를 찾지 못해 B로 한 걸음 이동했다고 가정하자. 이때 사막개미는 A에서 B로의 이동 방향과 거리에 근거하여 새로운 집 방향을 계산한다.

제가 읽어라  
독서해라  
독해해라  
하지 않은 이유는

기본적으로 우리의 읽는 관습, 특히 수능 지문을 대하는 자세가 잘못되었고  
그것은 학생의 문제가 아니라  
그렇게 가르쳐 온 관습의 문제이기 때문입니다.

이제 바뀌야합니다.

### 수능 국어의 창조적 파괴.

이제 우리는 기존의 낡은 언어영역 접근법 재건축 시작합니다.

접근법=공식=암기적용!

- 1. 주제 : 첫단락 + 두 번째 단락 첫부분  
(특히 첫끝 + 두첫) + 흐름 잡기
- 2. 구조 : 문장 = S O C Ad V, 반복 강조 체크
- 3. 구조 : 문단.글 = 글의 구성원리, 글의 전개방식  
+ 표지집중, 구조 잡기 => 내용 자동 처리
- 4. 출제 양상 : 원리, 정보군집, 제재별 특성 활용

그러면 다음 문제도??

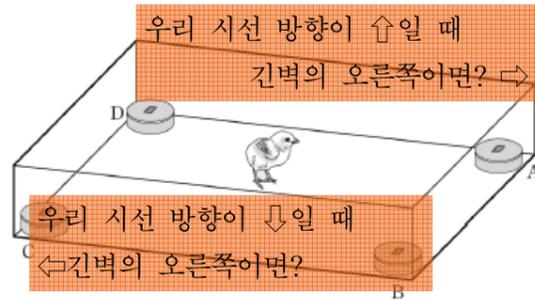
재정위의 정의 + 예시  
P => S : 기하학적 특징  
예시 : 직사각형 긴벽 오른쪽

재정위 과정에서 기하학적 특징

특히, 지문에서 예시는 긴벽'이' 오른쪽.

<보기>+그림에서 A위치는? 긴벽'의' 오른쪽? 그림 어디?

바로 보면 A 거꾸로 보면 C



방향 기억이 흐트러져도?

당연히 긴벽에서 오른쪽은 A또는 C겠쥬.

정답 3번...1)

하...

주제만 집중해 처리했을 때의 난이도

네. 이게 평가원의 수능 국어 설계입니다.

절대로 어려운 시험 아닙니다.

1) 이해가 안 되는 학생을 위한 추가 설명

지문을 보면  
A급 정보 = 주제  
재정위 = 기하학적 정보 이용  
B~C급 정보 중 주제 관련 세부 내용  
긴벽'이' 오른쪽  
보기를 보면  
지문 원리 적용  
즉, 재정위 = 기하학적 정보  
그렇다면?

기하학적 정보는  
지문 : 긴벽  
추론 => 긴벽 vs 짧은벽

지문 : 오른쪽  
추론 => 오른 vs 왼

보기정보1. A = 긴벽 기준, 오른쪽  
보기정보2. 방향기억 흐트러짐  
보기정보3. 그렇다면 긴벽 기준 오른쪽 볼 테니 아마 A,C 우선!

18. 윗글을 바탕으로 할 때, <보기>의 상황에서 병아리가 보일 행동에 대한 추론으로 가장 적절한 것은?

<보 기>

병아리가 재정위 과정에서 기하학적 특징만을 활용한다고 가정하자. 아래 그림의 직사각형 모양의 상자에서 먹이는 A에만 있다. 병아리가 A, B, C, D를 모두 탐색하여 먹이가 어디에 있는지 학습하게 한 후, 상자에서 꺼내 방향을 혼란시킨 다음 병아리를 상자 중앙에 놓고 먹이를 찾으려 한다. 이와 같은 실험을 여러 번 수행하여 병아리가 A, B, C, D를 탐색하는 빈도를 측정한다.

㉓ A, C를 비슷한 정도의 높은 빈도로 탐색하고 B, D를 비슷한 정도의 낮은 빈도로 탐색한다.

## 수능 국어의 창조적 파괴.

이제 우리는 기존의 낡은 언어영역 접근법 재건축 시작합니다.

**접근법=공식=암기적용!**

1. 주제 : 첫단락 + 두 번째 단락 첫부분 (특히 첫끝 + 두첫) + 흐름 잡기
2. 구조 : 문장 = S O C Ad V, 반복 강조 체크
3. 구조 : 문단.글 = 글의 구성원리, 글의 전개방식 + 표지집중, 구조 잡기 => 내용 자동 처리
4. 출제 양상 : 원리, 정보군집, 제재별 특성 활용

이제는 암기 되셨죠? 더불어 과학기술 지문의 특징도?

등단 근처도 가지 못하는 배작가의 하찮은 작품 2.

### <독서교육론>

교수님은 따뜻했다.  
 유난히, 국어교육과 교수님들은 학기 말이 되면,  
 내 미래에 대해 물으셨고,  
 주변에 말하지 못한 내 꿈을 말씀드릴 때면,  
 항상 교수님들은 진지하게 내 눈을 보셨다.  
 그리고, 똑같은 말씀을 똑같이 하셨다.

그 꿈. 버리지 말라고.

내 스스로도 가능성 1도 없다 생각했던 그 꿈들을,  
 나조차도 포기했던 내 꿈을 응원해주던 사람들은,  
 생각해보면 그 분들 밖에 없었다.

초등학교 중학교 고등학교 선생님 그리고 교수님들까지도,  
 이제는 연락도 닿지 않는 그분들에 대한 보답은  
 지금 내가 누구보다 더 열심히 사는 것 밖에 없다고  
 생각할 수 밖에 없었다.

인생의 가장 긴 시간을 보낸 그 10년

끝도 없이 지켜왔던 그곳이, 오늘은 문득 그리워진다.



in 지하철, 서울대의 꽃비 내린 늦봄

2014학년도 9월 A형

[16~18]다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

구분

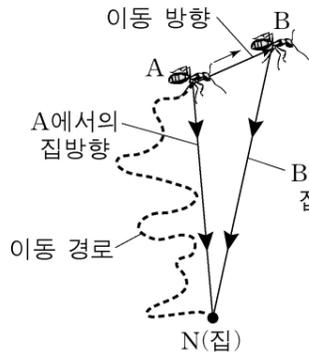
동물은 다양한 방식으로 중요한 장소의 위치를 기억하고 이를 활용하여 자신의 은신처까지 길을 찾아올 수 있다. 동물의 길 찾기 방법에는 1 장소기억, 2 재정위, 3 경로적분 등이 있다. 1 '장소기억'은 장소의 몇몇 표지만을 영상 정보로 기억해 두었다가 그 영상과의 일치 여부를 확인하며 길을 찾는 방법이다. 기억된 영상은 어떤 각도에서 바라보는지에 따라 달라지기에, 이 방법을 활용하는 꿀벌은 특정 장소를 특정 각도에서 본 영상으로 기억해 두었다가 다시 그곳으로 갈 때는 자신이 보는 영상과 기억된 영상이 일치하도록 비행한다. 장소기억은 곤충과 포유류를 비롯한 많은 동물이 길 찾기에 활용한다.

2 '재정위'는 방향 기억이 헛갈려진 상황에서도 장소의 기하학적 특징을 활용하여 방향을 다시 찾는 방법이다. 예를 들어, 직사각형 방에 갇힌 배고픈 흰쥐에게 특정 장소에만 먹이를 두고 찾게 하면, 긴 벽이 오른쪽에 있었는지와 같은 공간적 정보만을 활용하여 먹이를 찾는다. 이런 정보는 흰쥐의 방향 감각을 혼란시킨 상황에서도 보존되는데, 흰쥐는 재정위 과정에서 장소기억 관련 정보를 무시한다. 하지만 최근 연구에 따르면, 원숭이는 재정위 과정에서 벽 색깔과 같은 장소기억 정보도 함께 활용한다는 점이 밝혀졌다.

3 '경로적분'은 곤충과 새의 가장 기본적인 길 찾기 방법으로 이를 활용하는 능력은 타고나는 것으로 알려졌다. 예를 들어 먹이를 찾아 길을 나선 ㉠사하라 사막의 사막개미는 집 근처를 이리저리 탐색하다가 일단 먹이를 찾으면 집을 향해 거의 일직선으로 돌아온다. 사막개미는 장소기억 능력이 있지만 눈에 띄는 지형지물이 거의 없는 P에서는 장소기억을 사용할 수 없기 때문에 경로적분을 활용한다. 사막개미의 이러한 놀라운 집 찾기는 집을 출발하여 먹이를 찾아 이동하면서 자신의 위치에서 집 방향을 계속하여 다시 계산함으로써 가능하다. 가령, 그림에서 이동 경로를 따라 A에 도달한 사막개미가 먹이를 찾았다면 그때 파악한 집 방향으로 집을 향해 갈 것이다. 만약 A에서 먹이를 찾지 못해 B로 한 걸음 이동했다고 가정하자. 이때 사막개미는 A에서 B로의 이동 방향과 거리에 근거하여 새로운 집 방향을 계산한다. 사막개미는 먹이를 찾을 때까지 이러한 과정을 반복하여 매 위치에서의 집 방향을 파악한다.

한편, 이동 경로상의 매 지점에서 사막개미가 방향을 결정하기 위해서는 기준이 있어야 한다. 이 기준을 정하기 위해 사막개미는 태양의 위치와 산란된 햇빛을 함께 S 활용한다. 태양의 위치는 태양이 높이 떠 있거나 구름에 가려 보이지 않을 때는 유용하지 않다. 이때 결정적 도움을 주는 것이

필요성 기준이 있어야 한다. 이 기준을 정하기 위해 사막개미는 태양의 위치와 산란된 햇빛을 함께 S 활용한다. 태양의 위치는 태양이 높이 떠 있거나 구름에 가려 보이지 않을 때는 유용하지 않다. 이때 결정적 도움을 주는 것이



글과 그림의 상호작용

산란된 햇빛 정보이다. 사막개미는 마치 하늘을 망원경으로 관찰하는 천문학자처럼 하늘을 끊임없이 관찰하고 있는 셈이다.

경로적분

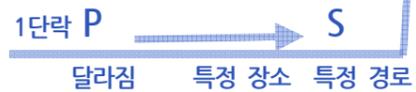
16. 밑글에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① 곤충은 길 찾기 과정에서 경로적분을 사용하지 않는다.
- ② 새는 길 찾기 과정에서 장소기억을 기본적으로 사용한다.

경로적분 P → S

- ③ 흰쥐는 재정위 과정에서 산란된 햇빛 정보를 활용한다.
- ④ 원숭이는 재정위 과정에서 기하학적 정보도 활용한다.

- ⑤ 꿀벌은 특정 장소를 여러 각도에서 바라본 영상을 기억하여 길을 찾는다.



17. 밑글을 바탕으로 할 때, ㉠의 길 찾기에 대한 추론으로 가장 적절한 것은?

- ① 사막개미는 암 P 속에서도 집 방향을 계산할 수 있겠군.
- ② 사막개미의 경로적분 능력은 학습을 통해 얻어진 것이겠군.

장소 기억 태양 산란 햇빛 P-S

3단락 첫줄 정보가치 ↑

③ 지형지물이 많은 곳에서 사막개미는 장소기억을 활용하겠군. P S

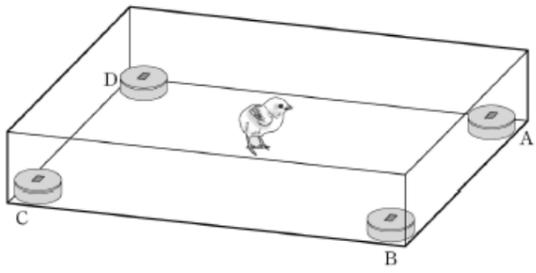
- ④ 사막개미가 먹이를 찾은 후 집으로 되돌아갈 때는 왔던 경로를 따라 가겠군. 직선 방향
- ⑤ 사막개미는 한 걸음씩 이동하면서 그때마다 집까지의 직선거리를 다시 계산하겠군.

그림 이해 X 방향

18. 윗글을 바탕으로 할 때, <보기>의 상황에서 병아리가 보일 행동에 대한 추론으로 가장 적절한 것은?

< 보 기 >

병아리가 **재정위 과정**에서 **기하학적 특징**만을 활용한다고 가정하자. 아래 그림의 직사각형 모양의 상자에서 먹이는 A에만 있다. 병아리가 A, B, C, D를 모두 탐색하여 먹이가 어디에 있는지 학습하게 한 후, 상자에서 꺼내 방향을 혼란시킨 다음 병아리를 상자 중앙에 놓고 먹이를 찾도록 한다. 이와 같은 실험을 여러 번 수행하여 병아리가 A, B, C, D를 탐색하는 빈도를 측정한다.



- ① A를 높은 빈도로 탐색하고 B, C, D를 비슷한 정도의 낮은 빈도로 탐색한다.
- ② A, B를 비슷한 정도의 높은 빈도로 탐색하고 C, D를 비슷한 정도의 낮은 빈도로 탐색한다.
- ③ A, C를 비슷한 정도의 높은 빈도로 탐색하고 B, D를 비슷한 정도의 낮은 빈도로 탐색한다.
- ④ A, D를 비슷한 정도의 높은 빈도로 탐색하고 B, C를 비슷한 정도의 낮은 빈도로 탐색한다.
- ⑤ A, B, C, D를 비슷한 정도의 빈도로 탐색한다.