



Translation



Class

Name

2000 Core English Words Book 3

Unit 1. TECHNOLOGY

Foldable Smartphones

접을 수 있는 스마트폰

과거에는 휴대폰들이 크고 무거웠다. 미래에도 전화기들은 여전히 클 것이다. 좋은 소식은 사람들이 그것들을 반으로 접어서 작게 만들 수 있다는 것이다. "접을 수 있는 전화기"는 현재 개발 중에 있다.

한 회사가 스마트폰과 태블릿을 하나로 만들게 되었다. 이 장치는 일반 휴대폰 크기로 접어서 "주머니 크기"로 만들 수 있다. 접을 수 있는 전화기는 더 큰 화면과 자판(키보드), 고품질의 스피커를 가지고 있다. 이렇게 하면 사용이 쉬워진다. 유연한 디스플레이는 단지 펼침으로써 스마트폰에서 태블릿까지 달할 수 있다. 내부 화면은 동시에 세 개의 다른 앱을 실행할 수 있을 정도로 크다. 사람들은 비디오를 보고, 그것에 대해 이야기하고, 온라인으로 웹사이트를 검색할 수 있다. 또한 전화기 안에는-양쪽 옆에 한 개씩-두 개의 전지(배터리)가 있다.

많은 회사들이 스마트폰을 개선할 방법을 찾고 있다. 접을 수 있는 전화기는 그 이전에 있던 다른 어떤 것보다 다르다. 이 강력한 기계는 스마트폰, 컴퓨터, 카메라가 일체형으로 되어 있다. 현재 시중에 나와 있는 접을 수 있는 전화기를 구하려는 경쟁이 벌어지고 있다. 그러나 우리는 이 새로운 스마트폰들이 얼마나 잘 작동하는지 지켜봐야 할 것이다. 사람들이 그것들을 좋아한다면, 아마도 언젠가 우리는 우리의 전화기를 접을 수 있을 것이고 심지어 펼 수도 있을 것이다!

Unit 2. TECHNOLOGY

Screen Time

이용 시간

Boy : 사용자가 TV 를 시청하는 것보다 이동 기기에 더 많은 시간을 보낸다는 것을 알고 있었니?

Girl : 말도 안 돼! 음, 우리는 전화기 화면을 보는데 많은 시간을 소비하긴 해. 그것은 많은 에너지를 소모시키는 것이 틀림없어.

Boy : 사실이야. 과학기술은 우리의 삶에 큰 비중을 차지해. 사실, 보통 미국인들은 매일 스마트폰으로 4.7 시간을 사용해.

Girl : 와! 정말 많은 시간이네. 휴대폰을 끈 적이 있을까?

Boy : 온라인으로 정보를 이용하는 것은 너무 쉬워. 정보가 인터넷 여기저기에 도배되어 있어서, 사람들이 하루 24 시간 1 일 내내 전화기에 매달리는 것이 놀라운 일도 아니야.

Girl : 채팅하는 것도 너무 쉬워. 알다시피 요즘 문자 메시지가 인기가 많아.

Boy : 내 생각으로 그것은 디지털 통신에서 최고의 혁신 중 하나야.

Girl : 너는 사람들에게 전화하는 게 싫어서 그런 소리만 하는 거야!

Boy : 그래, 네 말이 맞아. 스마트폰은 모든 것을 단순하게 만들어. 어떤 것이든지 검색하고, 클릭하고, 전송! 난 너무 바빠서 누구한테도 전화를 할 수가 없어!

Girl : 그래서 항상 나한테 문자로 보내잖아!

Boy : 오, 멋진 웹사이트에 대한 링크를 찾았어. 로딩 중이야... 여기, 내 전화기 받아.

Girl : 어머니! 떨어뜨렸어! 미안해. 화면이 깨졌어!

Unit 3. ARTS & MEDIA

Virtual Reality

가상현실

데이브 : 이봐, 앨런. 뭐하려고 하니?

앨런 : 안녕, 데이브. 가상현실(VR) 게임을 하려고 해. 너도 하고 싶니?

데이브 : 그런데 VR 이 정확히 뭐지?

앨런 : 이것은 상호작용하는 하드웨어와 소프트웨어가 혼합되어 만들어진 인공적인 환경이야. 기본적으로 컴퓨터는 사람과 상호작용을 함에 따라 변하는 이미지와 소리를 만들어내.

데이브 : 와! 어떻게 작동하는지 알기 위해서는 기술적인 지식이 필요한 것 같이 들리네.

앨런 : 아니, 전혀 그렇지 않아. 니가 정말로 이해해야 할 필요가 있는 VR 장치는 헤드셋뿐이야. 다른 특별한 장비는 필요 없어.

데이브 : VR 헤드셋의 기능은 뭐야?

앨런 : 각각의 헤드셋 안에는 일련의 감지장치, 시선 디스플레이, 렌즈, 표시 화면이 있어. 이것들이 모두 합쳐져서 네가 헤드셋을 통해 보는 이미지를 만들어내는 거야.

데이브 : 흥미로운데. VR 게임을 하려면 디스크나 인터넷에 연결할 필요가 있니?

앨런 : 몇몇 VR 게임을 하려면 스마트폰에 앱을 다운로드하기 위해서 인터넷 연결이 필요해. 네 스마트폰에 저장 공간이 많다면, 오류 메시지를 받지 않고 앱을 실행해도 좋을 거야.

데이브 : 멋진데! VR 게임을 시작하기 위해 따라야 하는 절차가 있니? 그것이 자동적으로 실행되는 것처럼 들리지는 않아.

앨런 : 이쪽으로 놀러 오지 않을래? 내가 보여줄게.

데이브 : 좋아!

Unit 4. ARTS & MEDIA

J. K. Rowling

J. K. 롤링

작가 J. K. 롤링은 1965 년 영국에서 태어났다. 롤링은 자라면서 많은 책을 읽었다. 그녀는 또한 자신의 이야기를 썼다. 롤링은 훌륭한 작가였지만, 언젠가 그녀의 이야기들로 유명인이 되리라고는 전혀 기대하지 않았다.

성인이 되자 롤링은 마녀와 마법사의 온전한 마법의 세계를 상상했다. 이러한 세계가 언젠가 해리포터 시리즈가 되는 것이다. 그러나 롤링은 그녀의 첫 번째 해리포터 소설이 출간되기 전까지 많은 어려운 시간과 거절을 딛고 일어서야만 했다. 결국 그녀는 이 소설을 블룸즈버리라는 출판사에 팔았다. 곧 이어 그 소설은 마침내 시중에 판매되었다.

그 당시에 롤링은 해리 포터가 일찍이 없었던 가장 유명한 시리즈물 중 하나가 될 것이라는 것을 깨닫지 못했다. 그 시리즈는 대중 영화들로 만들어졌다. 그것은 또한 다른 영화들과 TV 프로들에 나오는 장면들에게 영감을 주었다. 해리 포터는 연극 공연들, 책의 구절들, 시들, 오케스트라들, 그리고 전기 작품(일대기)에게도 영감을 주었다. 해리 포터의 유명한 등장인물들은 곧 의류들, 장난감들, 조각품들, 그리고 게임들과 같은 상품으로 나타났다. 오늘날 여러분은 그 영화나 전자책을 여러분의 전자 기기에 다운로드 할 수 있다. J. K. 롤링이 영국의 현존하는 베스트셀러 작가가 된 것은 놀랄 일이 아니다. 그녀는 심지어 책을 써서 10 억 달러를 번 최초의 사람이 되기까지 했다!

Unit 5. ARTS & MEDIA

Stage Fright

무대공포증

★ 사람들과 상황들

무대 공포증은 관객들 앞에 처음 서는 사람들에게 영향을 미칠 수 있다. 그것은 또한 오랫동안 관객들의 관심을 사로잡아 왔던 사람들에게도 영향을 줄 수 있다. 무대 공포증은 배우나 음악가처럼 명성이 있는 사람들에게 영향을 미친다. 그것은 또한 홍보 매체나 대중 매체의 많은 관심을 받는 사람들에게도 영향을 준다. 자신의 기술에 숙달된 사람들조차도 무대 공포증을 갖고 있다.

★ 영향들

어떤 사람들은 청중들 앞에 서려고 할 때 걱정되기 시작할 수 있다. 많은 증상들은 두려워하거나 긴장함으로써 발생한다. 한 필자에 따르면, 무대 공포증은 땀이 많이 나는 손, 손과 다리 떨림, 그리고 구강 건조를 일으킬 수 있다. 이렇게 되면 말할 때 올바른 어조를 가지기 어렵다. 당신이 너무 두려워서 말을 할 수 없다면 자신의 생각을 표현하는 것은 매우 어렵다. 어느 간행물의 한 편집판은 무대 공포증이 당신의 눈의 일부를 더 커지게 만들기까지 한다고 말한다. 이렇게 되면 광고용 문구와 같은 것도 가까이에서 읽기가 어렵다.

★ 치료

당신은 몸과 마음을 가라앉히는 방법을 훈련함으로써 무대 공포증을 극복할 수 있다. 또한 건강에 좋은 음식을 먹고 설탕 섭취를 제한하는 것도 도움이 될 수 있다. 청중을 당신의 적이 아니라 친구라고 생각하라. 그들과 시선을 맞추고 미소를 지어라. 그들에게 당신의 유머를 보여주되 극적인 방법으로는 하지 마라. 완벽해지려고 노력하는 것을 포기하고, 단지 당신 자신이 되는 것만을 기억하라.

Unit 6. MONEY

Paper Money

지폐

대부분의 사람들은 항상 돈에 대해 생각한다. 아마도 그들은 예산이 한정되어 있을 것이다. 아니면 빚을 갚으려고 하는 것인지도 모른다. 전 세계 사람들은 모든 형태(달러와 센트)와 통화로 돈을 벌고, 쓰고, 저축하고 있다. 오늘날 우리는 종종 물건을 사고 신용 카드나 직불 카드로 지불한다. 그렇다고 하더라도 누군가가 지갑을 열었을 때, 소비할 수 있는 몇 장의 지폐를 보는 것은 항상 즐거운 일이다.

그러나 그들은 지폐가 통화의 대중적인 선택이지만, 실제로 종이가 아니라는 사실을 알지 못한다. 그것은 면 75%와 린넨(아마포) 25%로 구성되어 있다. 이 재료들은 돈에 종이의 느낌을 주는 동시에 그것을 매우 강하게 만든다. 오늘날 미국 화폐는 4,000 번 가량 접을 수 있다. 영국과 같은 몇몇 나라들은 찢어지지 않는 화폐를 출시했다. 그것은 면과 아마포 대신 플라스틱으로 만들어졌다. 그래서 예를 들어 10 파운드와 같은 지폐는 세탁을 거치고도 지속되거나, 마모의 흔적을 보이지 않고 셀 수없이 유통될 수 있다. 이 지폐들은 더 오래 지속되는 것이 보장된다. 이것은 당신의 현금을 안전하게 해준다. 그것들은 또한 색깔, 디자인, 그리고 크기들이 모두 다르다. 이러한 이유로 '종이' 돈이 다른 어떤 종류의 화폐보다 훨씬 더 흥미로운 것이다.

* 린넨(명사) 아마의 섬유로 만든 튼튼한 천

Unit 7. MONEY

Unique Bills

특별한 지폐

화폐 위조범들은 위조지폐를 만드는 범죄자들이다. 위조지폐는 가치가 없다. 그러나 그것은 가치 있는 것들을 사는데 사용될 수 있다. 위조범들은 무로부터 커다란 부를 만들어내기 위해 위조지폐를 사용할 수 있다. 그러나 이것은 어느 누구에게도 좋은 일이 아니다. 그것은 돈을 벌기 위해 일하는 사람들에게 공평하지 않다. 그것은 또한 한 나라의 경제에 피해를 입힌다.

모든 나라는 순조롭게 움직이기 위한 재정 계획이 필요하다. 이렇게 하기 위해서 사람들은 그들의 통화가치가 얼마인지 알 필요가 있다. 각기 다른 나라들이 이것을 결정하는 다른 방법들을 가지고 있다. 어떤 통화들은 금이나 은 보유량으로 평가된다. 다른 나라들은 한 국가의 정부가 뒷받침하는 돈인 명목 화폐*를 사용한다. 그러나 한 국가에서 여분의 돈이 갑자기 나타나면, 그것은 통화 가치를 손상시킨다. 이러한 상황은 인플레이션을 일으킬 수 있고, 세금 인상까지 초래할 수도 있다. 은행 대출에 대한 이율까지도 급등할 수 있다.

그렇다면, 정부는 어떻게 이것을 피할 것인가?

정부들은 화폐위조를 막기 위한 많은 방법을 가지고 있다. 예를 들어서 미국에서 모든 지폐는 특별한 인쇄물, 판형, 종이, 잉크를 사용한다. 이런 특징들은 위조지폐를 생산하는 비용과 난이도를 매우 높게 만든다. 미국의 위조범들은 또한 엄한 처벌을 받는다. 미국의 화폐 위조범들은 쉽게 번 돈에 대해서는 커다란 대가인 25 년의 징역과 25 만 달러의 벌금형으로 기소될 수 있다.

* 명목 화폐 : 화폐를 발행하는 정부에 의해 가치가 보증되는 통화. 그것은 금이나 은과 같은 상품의 가치는 없다. 미국 달러화와 유로화는 일반적인 명목 화폐이다.

Unit 8. BUILDINGS

Diverse Houses

다양한 집들

사람들은 집이란 그들에게 어떤 것인지를 항상 결정하고 있다. 많은 사람들에게 집은 재산을 구성하는 건물이다. 다른 사람들에게 집은 숨겨진 동굴이고, 호수 옆에 있는 오두막이고, 또는 심지어 아름다운 궁전이기도 하다. 많은 종류의 서로 다른 집들이 전 세계에 걸쳐 위치하고 있다.

★ 동근 집들

남아프리카에서는, 동근 오두막들은 천연 물질로 만들어진다. 그것들은 종종 돌과 진흙으로 만들어진다. 지붕은 풀로 만든 끈에 의해 기둥에 묶인 나무 앞들로 이루어진다.

★ 주상가옥들

캄보디아에서는 기둥 위에 집들이 있다. 이 집들은 폭우가 쏟아지는 동안 파괴되는 것을 막기 위해 나무토막 위에 올려져있다. 지붕은 빗물이 집의 구조를 손상시키지 않고 흘러내릴 수 있도록 비스듬히 놓여 있다. 주상가옥들에 사는 사람들은 그들의 집에 들어가기 위해 사다리나 계단을 이용한다.

★ 지하 주택

호주의 일부 지역에서는 땅 밑에 특별한 보호소가 지어져 있다. 이러한 지하 주택들은 여름의 열기와 먼지 폭풍을 경감시켜주는 역할을 한다.

★ 이글루

캐나다와 알래스카에서 이글루는 크기가 오두막집 정도 된다. 그러나 그것들은 완전히 눈으로 만들어진다. 이렇게 얼음으로 된 집들은 강한 바람을 막아줌으로써 사람들을 따뜻하게 해준다. 내부에는 난방기들이 없지만, 따뜻함을 유지하기 위한 작은 불이 있다. 바닥에는 두꺼운 깔개도 있다.

Unit 9. BUILDINGS

The Pyramids of Giza

기자의 피라미드

기자의 피라미드들은 카이로 시 근처에 위치하고 있다. 그것들은 약 4,500 년 전에 만들어졌다. 사후의 삶을 준비하기 위해 이집트의 통치자들은 스스로 피라미드 무덤들을 건설했다. 이 무덤들은 현재 죽은 사람들의 유적으로 알려져 있다. 이 피라미드들이 어떻게 건설되었는지는 이집트의 가장 커다란 미스터리 중 하나이다. 오늘날에도 과학자들은 피라미드 건설이 어떻게 이루어졌는지 확신하지 못한다. 피라미드가 어떻게 아직까지도 서 있는지는 완전히 또 다른 미스터리다.

★ 피라미드의 외부

세 개의 피라미드 각각은 수백만 개의 단단한 각석을 사용하여 지어졌다. 벽돌과 비슷한 모양인 이 각석들은 무거웠다. 각각의 각석의 무게는 평균 2.5 톤에서 15 톤이었다. 망치와 같은 어떤 도구도 그것들을 건설하는데 사용되지 않았다. 그 대신에 피라미드가 더 높아짐에 따라 경사로가 각석을 운반하고 제 자리에 두기 위해서 사용되었다. 그리고 그것들은 모두 믿을 수 없을 정도로 높아졌다! 기자의 3 대 피라미드는 지상에서 약 481 피트나 솟아 있다. 오늘날 어떤 장식조차 없는 피라미드는 경이로움을 불러일으킨다. 처음 완성되었을 때, 그것들은 하얀 석회석으로 덮여 있었다. 이것은 타오르는 촛불처럼 외부를 밝게 빛나게 했을 것이었다.

★ 피라미드의 내부

피라미드의 내부는 대부분 통로들과 기둥들, 그리고 묘실로 이루어져 있다. 여기에 피라미드의 주인인 왕이 사후에 휴식을 취하도록 안치되었다. 다른 왕족들은 이곳에 묻히지 않았다. 내부의 다른 특징에는 무덤 미술, 비문, 그리고 글귀가 포함되어 있다.

Unit 10. BODY & HEALTH

Want to Talk?

이야기를 들어줄까?

사라 : 안녕, 마크. 부탁 하나만 들어주겠니?

마크 : 무슨 일이야, 사라?

사라 : 나 내일 학교에 갈 수 없어. 숙제 좀 대신 받아다 줄래?

마크 : 물론이지. 어디 아프니? 독감이 유행하고 있다고 들었어.

사라 : 나? 아니야... 이모가 돌아가셨어. 이모 장례식에 가야 해.

마크 : 유감이야. 이모는 어떻게 돌아가셨니?

사라 : 음... 폐암에 걸리셨는데, 폐까지 퍼졌어.

마크 : 끔찍하네. 너는 괜찮아?

사라 : 괜찮아...

마크 : 그것에 대해서 좀 들어줄까?

사라 : 음... 그래. 우리는 그것이 진행되는 것을 어느 정도 알고 있었고, 이모는 매우 고통스러워하셨지. 사실 암은 몇 년 전에 발견되었어. 이모께서는 비만으로 고생을 하셨었어. 어느 날 이모가 샤워 중에 넘어지셔서 손목과 발목이 부러졌어.

마크 : 오, 저런...

사라 : 이모는 온몸이 아프다고 하셨어. 넘어지시고 난 이후에 허리와 허벅지가 아프다고 호소하셨어. 그래서 이모는 다시 입원을 하셨지.

마크 : 그렇구나.

사라 : 병원에서 몇 가지 테스트를 했고 그녀의 백혈구 수치가 높다는 것을 알아냈어. 그리고 폐에서 종양을 발견했어.

마크 : 무시무시하게 들리는데.

사라 : 이모는 수술을 받고 한동안 나아지셨지만, 지난달에 숨을 쉬는데 어려움을 겪기 시작했고, 가슴 통증이 있으셨어.

마크 : 아... 안타깝네. 내가 도울 수 있는 다른 일이 있니?

사라 : 아니야, 그렇지만 들어줘서 고마워.

마크 : 천만에.

Unit 11. BODY & HEALTH

A Long Journey

긴 여행

아들 : 욱! 속이 메스꺼워요! 어디 좀 멈춰주세요.

엄마 : 아, 차멀미가 난 것이구나. 그것은 너의 뇌가 네 몸의 동작 감지 부분으로부터 신호를 받을 때 일어난다.

아들 : 동작 감지 부분이라고요?

딸 : 우리는 수업시간에 이것에 대해 배웠어. 그것은 내이, 눈, 그리고 신경들이야. 보통 세 개의 내부 영역 모두가 움직임에 반응해.

엄마 : 맞아. 그런데 그것들이 받고 보내는 신호가 뒤섞이면 뇌는 메스꺼워지게 할 수 있는 반응을 촉진시키지.

딸 : 멀미의 흔한 유형이 차멀미를 느끼는 거야!

아빠 : 그래, 그것은 네 내이가 움직임을 감지할 때 일어나지만, 눈과 관절들은 그렇지 않아. 기절할 것 같은 기분이 들 수도 있어. 너는 땀을 흘리거나 토하기 시작할 수도 있어. 네 몸 전체가 정말 안 좋아질 수 있어.

딸 : 의사를 만나거나 의료진의 도움을 구해야 할 수도 있어.

아들 : 아, 싫어!

엄마 : 겁주지 마! 멀미는 장애로 간주되지 않아. 그것은 또한 신체 감염이나 부상을 일으키지도 않을 거야. 눈을 감아봐. 뿐만 아니라 굶지 말되, 그렇다고 아무거나 먹거나 마시지 않도록 해야 해. 그렇게 하면 토할 것 같은 느낌이 덜할 거야.

아들 : 알았어요, 엄마.

아빠 : 자, 아들, 이 약을 먹든지 생 생강을 씹든지 하렴. 그러면 네가 이 긴 자동차 여행을 견디는데 도움이 될 거야!

Unit 12. EMOTIONS

Mental Disorders

정신 장애

1950 년대에 의사들은 DSM 을 만들었다. DSM 은 정신 질환에 대한 설명서다. 이 설명서는 374 개의 다양한 장애들을 열거하고 있다. 그것은 또한 환자가 정신 질환을 앓고 있는지를 판단하는 방법에 대한 권고사항도 포함하고 있다. 그러한 장애들 중에서 두 가지를 살펴보자.

★ 경계선 성격장애 (BPD)

이것은 사람의 기분과 행동이 극적으로 변할 수 있는 정신 질환이다. BPD 를 가진 사람들은 감정을 조절하는데 문제가 있다. BPD 를 가진 사람들은 한 순간에는 관대하고, 감사하며, 신뢰할 수 있는 사람으로 보일 수 있고, 그 다음에는 이기적이고, 화를 내고, 폭력적으로 보일 수 있다. 이런 종류의 행동은 종종 사람들을 혼란스럽게 한다. 그것은 환자들이 지속적인 관계나 직업을 유지하는 것을 어렵게 만든다.

★ 자기애성 성격장애

자아도취에 빠진 사람들은 자기 자신에 대한 과대한 느낌을 가지고 있다. 그들은 지나치게 거만하다. 그들의 상상력은 그들이 영웅이라고 스스로 믿도록 만든다. 그들은 주목을 받는 것에 큰 기쁨을 느끼고 스스로를 드러내 보이기를 간절히 원한다. 사람들이 자아도취에 빠진 사람과 함께 있는 것이 그다지 즐겁지 않다는 말을 듣는 것은 놀라운 일이 아니다. 자아도취에 빠진 사람들은 때때로 그들의 나쁜 행동을 후회한다. 이것은 감정 기복을 일으킬 수 있고 우울증을 초래할 수 있다.

DSM 은 그 내용으로 비난을 받아왔다. 많은 사람들은 장애에 대한 정의가 너무 광범위하다고 믿는다. 또 다른 비판은 행동이 종종 잘못 해석될 수 있다는 것이다. 당신은 어떻게 생각하는가?

Unit 13. EMOTIONS

Coping with High Expectations

높은 기대치에 잘 대처하기

으야! 나는 고등학교가 스트레스를 많이 일으킨다고 생각해. 나는 또한 반 친구가 우울증에 시달리고 있다는 소식을 듣고 충격을 받았어. 나는 그녀가 필요로 하는 정신적 도움을 받기를 바래.

어쨌든 내가 최근에 느끼는 것은 스트레스뿐이야. 모든 것이 우리에게 부담이 되는 것처럼 느껴져. 대부분의 선생님들은 너무 엄격해. 그들은 우리에게 높은 기대치를 가지고 있지. 때때로 나는 해야 할 모든 과제를 끝낼 수 있을지 의심스러워. 결과적으로 내 감정들이 영향을 받아. 나는 수업시간에 잘 하고 싶지만, 내가 해야만 하는 모든 일들에 압도당한다는 느낌이 들어.

솔직히 말해서, 나는 내가 그 모든 것을 억지로라도 하지 않으면 낙제할지도 모른다는 사실이 두려워. 이것이 훨씬 더 많은 스트레스를 일으켜. 맙소사!! 높은 기대치를 감당할 수 있는 사람들이 부럽다. 그들처럼 쉽게 압박에 대처하고 싶은 것이 나의 유일한 소망이야.

좋은 소식은 우리 선생님들 중 한 분이 학생 문제를 이해하는 것으로 유명한데, 내가 그녀의 조언을 받았다는 것이야. 그녀의 조언은 나에게 상황이 어려워질 때 포기하지 않는 용기를 주었어.

기억할 조언들:

1. 장기적인 목표를 향해 노력하면서, 단기적인 목표에 대해서 계획을 세우자.
2. 이전에 "실패했다"고 할지라도, 네가 잘할 것이라는 믿음을 가지자.
3. 작은 성공이라도 축하하자.
4. 개인 최고 성과에 만족하자.
5. 과거에 일어난 일이 아니라 앞으로 나아가는데 초점을 맞추자.

Unit 14. SUPERSTITIONS

Halloween Night

할로윈 밤

A : 과자를 안 주면 장난칠 거야! 어서, 파티에 가자! 의상은 어디에 있니?

B : 잠깐! 난 마녀로 분장할 거야.

A : 나는 늑대인간 차림으로 파티에 갈 거야.

C : 난 좀비가 될 거야.

B : 오, 좀비들은 소름끼쳐! 몇몇 종교에 따르면, 그들은 마법으로 인해서 움직일 수 있는 죽은 사람들이야.

A : 음, 부두교의 믿음과 전설에 따르면, 어떤 주문이 시체에 들어가서 그 시체에 다시 생명을 주고 그 행동을 통제할 수 있데.

C : 어떤 사람들은 좀비가 인간의 뇌를 먹는다고 말해!

B : 우웻! 난 그것과 실제로 마주하지 않았으면 좋겠어.

C : 묘지를 지나가자. 파티에 가는 지름길이야.

B : 저 묘지는 밤에 으스스해. 어떤 사람들은 유령에 시달린다고 말해.

A : 오, 어쩌면 우리가 볼 수 있을지도 몰라! 묘지는 낮에는 음침하고 밤에는 으스스해. 오래된 무덤들과 관들로 가득해.

C : 할로윈 날에 있기 완벽한 장소야!

A : 으으, 지금 여기 정말로 으스스해. 저게 뭐야? 무언가 들리지 않았어?

B : 나도 이상한 소리를 들었어.

C : 방금 유령을 본 것 같아. 도망치자!

Unit 15. SUPERSTITIONS

Are Mermaids Real?

인어가 진짜로 있을까?

우리 행성의 대부분은 물로 덮여있다. 그래서 수세기 전에 바다가 인어들을 포함한 신비로운 생명체를 숨기고 있다고 여겨졌던 것이 놀랄 일은 아니다. 이 신화적인 존재들은 바다 형태의 반은 인간이고 반은 동물인 전설이다. 한 전설은 인어의 외모를 묘사했다. 그것은 인어가 다리 대신 물고기의 꼬리를 가진 여자처럼 보인다고 말했다. 머리에서 뿜어 나오는 신화 속의 동물인 유니콘과 비슷하게 인어는 상상적 존재들이다. 그것들은 이야기 속에만 존재한다. 그런데 이런 이야기들은 어디서 비롯되었을까?

몇몇 과학자들은 해우와 같은 해양 동물을 목격한 것이 인어의 전설에 영감을 주었을 것이라고 믿는다. 이 동물들은 납작하고 초승달 모양의 꼬리를 가지고 있다. 그것들은 또한 팔처럼 보이는 두 개의 지느러미를 가지고 있다. 해우는 정확히 인어처럼 보이지는 않지만, 많은 목격은 먼 곳에서 이루어졌다. 그것들의 몸의 일부는 물속에 있어서 보이지 않았다. 이러한 점 때문에 특히 해질녘에 동물을 식별하는 것은 매우 어려울 수 있었다. 이로 인해서 인어가 목격되었다는 보고를 이루어졌다. 물론 이런 보고는 잘못된 거짓이었을 것이다.

이제 우리는 인어를 찾아다니는 것이 불가능하다는 것을 안다. 당신은 그들이 존재한다는 것을 증명할 수 없다. 그러나 다행스럽게도 엘프나 요정 같이, 인어는 책이나 영화 속에서 우리를 계속 매료시킬 것이다.

Unit 16. ANIMALS

The Reports

보고서

학생 1 : 이봐, 애들아, 멸종된 동물에 대한 보고서 쓰기 시작했니?

학생 2 : 오늘 막 연구를 시작했어. 나는 어떤 멸종된 동물을 연구할 것인지 선택하기가 어려웠어.

학생 3 : 지금은 멸종된 많은 흥미로운 생물들이 있었다는 것을 대부분의 사람들은 모르고 있어.

학생 1 : 정말이야! 우리는 오늘날 야생동물만 보고, 한때 지구에서 살았던 동물들에 대해 많이 생각하지 않아.

학생 3 : 나는 도도에 대한 연구를 했어. 새처럼 생긴 이 동물은 날개가 있어도 날지 못했어. 우리는 그것이 큰 부리를 가지고 있었다는 것을 알아. 그것은 또한 몸통과 꼬리에 회색 깃털을 가지고 있었어. 현대의 새들처럼, 그것은 여름에 번식했을 거야. 도도의 병아리들은 부화 후에 빠르게 자랐어.

학생 1 : 오, 흥미로운데!

학생 2 : 나는 매머드에 대한 연구를 하고 있어. 이 동물은 현대의 코끼리들과 밀접한 관련이 있다고 믿어지고 있어. 그것은 키가 4 미터가 넘었어. 그것은 또한 무게가 6 톤 이상 될 수 있었어! 그것은 털로 덮여있었고 크게 휘어진 상아를 가지고 있었어.

학생 3 : 정말 멋진데!

학생 1 : 내 연구는 검 모양의 송곳니가 있는 고양이에 대한 것이야. 그것은 표범과 비슷해 보였지만, 길고 날카로운 이빨을 가지고 있었다. 그들은 또한 날카로운 발톱을 가진 큰 발을 가지고 있었어. 현대의 큰 고양이과 동물들은 소, 얼룩말, 기린, 순록, 그리고 늑대와 같은 동물들을 사냥하지만, 이 고양이는 나무늘보와 매머드를 사냥했어.

학생 2 : 와우, 너희들 출발이 아주 좋게 들리네! 화요일에 만나서 보고서를 쓰기 시작하자.