



Cambridge IGCSE™

FIRST LANGUAGE KOREAN

0521/12

Paper 1 Reading

May/June 2020

MARK SCHEME

Maximum Mark: 50

Published

Students did not sit exam papers in the June 2020 series due to the Covid-19 global pandemic.

This mark scheme is published to support teachers and students and should be read together with the question paper. It shows the requirements of the exam. The answer column of the mark scheme shows the proposed basis on which Examiners would award marks for this exam. Where appropriate, this column also provides the most likely acceptable alternative responses expected from students. Examiners usually review the mark scheme after they have seen student responses and update the mark scheme if appropriate. In the June series, Examiners were unable to consider the acceptability of alternative responses, as there were no student responses to consider.

Mark schemes should usually be read together with the Principal Examiner Report for Teachers. However, because students did not sit exam papers, there is no Principal Examiner Report for Teachers for the June 2020 series.

Cambridge International will not enter into discussions about these mark schemes.

Cambridge International is publishing the mark schemes for the June 2020 series for most Cambridge IGCSE™ and Cambridge International A & AS Level components, and some Cambridge O Level components.

This document consists of 7 printed pages.

Generic Marking Principles

These general marking principles must be applied by all examiners when marking candidate answers. They should be applied alongside the specific content of the mark scheme or generic level descriptors for a question. Each question paper and mark scheme will also comply with these marking principles.

GENERIC MARKING PRINCIPLE 1:

Marks must be awarded in line with:

- the specific content of the mark scheme or the generic level descriptors for the question
- the specific skills defined in the mark scheme or in the generic level descriptors for the question
- the standard of response required by a candidate as exemplified by the standardisation scripts.

GENERIC MARKING PRINCIPLE 2:

Marks awarded are always **whole marks** (not half marks, or other fractions).

GENERIC MARKING PRINCIPLE 3:

Marks must be awarded **positively**:

- marks are awarded for correct/valid answers, as defined in the mark scheme. However, credit is given for valid answers which go beyond the scope of the syllabus and mark scheme, referring to your Team Leader as appropriate
- marks are awarded when candidates clearly demonstrate what they know and can do
- marks are not deducted for errors
- marks are not deducted for omissions
- answers should only be judged on the quality of spelling, punctuation and grammar when these features are specifically assessed by the question as indicated by the mark scheme. The meaning, however, should be unambiguous.

GENERIC MARKING PRINCIPLE 4:

Rules must be applied consistently e.g. in situations where candidates have not followed instructions or in the application of generic level descriptors.

GENERIC MARKING PRINCIPLE 5:

Marks should be awarded using the full range of marks defined in the mark scheme for the question (however; the use of the full mark range may be limited according to the quality of the candidate responses seen).

GENERIC MARKING PRINCIPLE 6:

Marks awarded are based solely on the requirements as defined in the mark scheme. Marks should not be awarded with grade thresholds or grade descriptors in mind.

Annotations available on Scoris

| Annotation | Meaning |
|-------------------|---------------------------------|
| tick | correct |
| cross | incorrect |
| ^ | omission |
| BOD | benefit of the doubt |
| NBOD | not benefit of the doubt |
| HA | harmless addition |
| IR | irrelevant |
| INVL | invalidates |
| / | to show the end of a word count |
| highlight | |
| REP | repetition |

Please remember that schools can request copies of their scripts and will see your annotations. Therefore please ensure you use them only when appropriate and can be justified by the mark scheme. Take particular care with the cross annotation.

| Question | Answer | Marks |
|---|--|----------|
| <p>Section 1</p> <p>20 content marks</p> <p>5 language marks</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>First mark all the sub-questions for content. Enter a mark for each sub-question. You do not need to put a tick next to each point awarded if the answer clearly answers the question. If you have to weigh up whether an answer or part of an answer is worthy of the mark, use the relevant annotation from the list on page 2 to explain your decision (Benefit of the Doubt, Invalidation, etc.).</p> </div> | | |
| 1(a) | <ul style="list-style-type: none"> • 양: 신 or기가 유산하여 오르면 신 [1] • 음: 귀 or 기가 내리면 귀 [1] | 2 |
| 1(b) | <ul style="list-style-type: none"> • 귀신은 육체를 떠난 기이기 때문에 육체적인 제한이 없다. or귀신은 육체를 떠난 기이기 때문에 여기저기 (어디에서나) 나타날 수 있다. | 1 |
| 1(c) | <ul style="list-style-type: none"> • 침입한 귀신 | 1 |
| 1(d) | <ul style="list-style-type: none"> • 원한 때문에 승천하지 못하는 혼령은 악귀로 변하여 인간을 해친다고 믿어서 [1] • 굿, 제사, 49재 등을 통해서 혼령의 원한을 풀어 주고 저승에 편안히 가도록 (극락으로 보내 주기 위해서) [1] • 귀신의 위력에 의해 재화를 피하고 복을 받으려고 [1] | 3 |
| 1(e) | <ul style="list-style-type: none"> • 천신, 산신, 사직신, 바위, 수목 | 1 |
| 1(f) | <ul style="list-style-type: none"> • 원령: 원한 때문에 승천하지 못한 혼령 [1] • 악귀: 인간을 해치는 혼령 [1] • 선령: 생전에 순조롭게 살다가 저승으로 들어간 혼령 [1] • 수호신: 선령 중에서 특별한 인물 [1] | 3 |
| 1(g) | <ul style="list-style-type: none"> • 인간의 혼령이 변화된 것이 아니다. [1] • 현 빗자루 or 현 부지깅이 [1] | 2 |

| Question | Answer | Marks |
|----------|--|-------|
| 1(h) | <ul style="list-style-type: none"> • 심술이 있다/장난기가 많다/인간을 골탕 먹이기 좋아한다. (예) 밤길에 미녀로 나타나 젊은이를 골탕 먹인다/손해를 당해 화가 난 인간을 보고 즐거워한다. [1] • 낙천성이 있다. (예) 사람들에게 씨름을 걸어오기도 하고 가무를 즐긴다. [1] • 건망증이 있다. (예) 사람들에게 돈을 꾸어 가고 돈을 갚는데 다 갚고 나서도 건망증 때문에 돈을 계속 갚는다. [1] • 오기가 있다. [1] • 때로는 사람들에게 관대하다. (예) 사람에게 재물을 주고 은혜를 끼친다. [1] | 3 |
| 1(i) | <p>공통점</p> <ul style="list-style-type: none"> •神通력이 있다, 능력에 한계가 없다. [1] • 싫어하고 무서워하거나 접근을 못 하는 것이 있다. [1] • 인간을 도와주기도 하고 해를 끼치기도 한다. [1] <p>차이점</p> <ul style="list-style-type: none"> • 귀신은 인간에게 재화를 입게 하지만 도깨비는 사람에게 재복을 주고 소원하는 것을 이룰 수 있게 하여 꿈을 갖게 한다. [1] • 귀신과는 달리 도깨비의神通력을 인간이 역이용하여 이득을 얻을 수 있다. [1] • 도깨비는 말머리를 무서워하고 귀신은 복숭아나무와 엄나무에 접근을 못 한다. [1] | 4 |

Then give up to 5 marks for Accuracy (a holistic mark for Section 1).

| | |
|---------------|---|
| 5 (Excellent) | Clear, carefully chosen language with complex syntax where appropriate. Varied, precise vocabulary. Hardly any or no technical errors. |
| 4 (Good) | Clear, appropriate language. Appropriate vocabulary. Few technical errors. |
| 3 (Adequate) | Language generally appropriate, but unsophisticated and generally simple syntax. Adequate vocabulary. Some technical errors. |
| 2 (Weak) | Unsophisticated language, not always appropriate. Very simple syntax with some clumsiness. Thin vocabulary. A number of technical errors. |
| 1 (Poor) | Thin, inappropriate use of language. Confused and obscure. Many errors. |

| Question | Answer | Marks | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|-----|-----|--------|--|---|--------|--|--|---------------|---|---|----|
| <p>Section 2</p> <p>15 content marks</p> <p>5 marks for Style & Organisation</p> <p>5 marks for Accuracy of Language</p> <p>First mark the content points. Use the green tick in the body of the answer to show where you are awarding marks. Award a mark out of 15.</p> | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | <p>Possible content points are listed below. The list is not exhaustive and other relevant points may be accepted.</p> <table border="1" data-bbox="287 772 1316 1904"> <thead> <tr> <th data-bbox="287 772 414 851"></th> <th data-bbox="414 772 861 851">공통점</th> <th data-bbox="861 772 1316 851">차이점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="287 851 414 1265">귀신과 유령</td> <td data-bbox="414 851 861 1265"> <ul style="list-style-type: none"> • 죽은 후에도 계속 이승에 머뭇 [1] • 특정 사람이나 가족을 따라다님 [1] </td> <td data-bbox="861 851 1316 1265"> <ul style="list-style-type: none"> • 귀신은 생전에 괴롭고 고통스럽게 살던 사람이었거나 원통하게 죽거나 비명에 죽은 사람 [1] • 유령은 탐욕이 많고 자기중심적인 사람으로 • 이승에 애착이 많은 사람 [1] </td> </tr> <tr> <td data-bbox="287 1265 414 1724">신과 수호신</td> <td data-bbox="414 1265 861 1724"> <ul style="list-style-type: none"> • 국가 전체 또는 어느 일정 지역, 산 등을 수호함 [1] • 크게 존경받음 [1] </td> <td data-bbox="861 1265 1316 1724"> <ul style="list-style-type: none"> • 죽은 혼령에게 신격을 부여함 [1] • 신에게 제사를 지냄 [1] • 수호신은 상징적 존재임 [1] • 수호신을 문장이나 동전에 새겨 넣음 [1] </td> </tr> <tr> <td data-bbox="287 1724 414 1904">귀신과 크리스마스 남자들</td> <td data-bbox="414 1724 861 1904"> <ul style="list-style-type: none"> • 인간처럼 훔치고 약탈 [1] </td> <td data-bbox="861 1724 1316 1904"> <ul style="list-style-type: none"> • 산타클로스 역할을 함 [1] </td> </tr> </tbody> </table> | | 공통점 | 차이점 | 귀신과 유령 | <ul style="list-style-type: none"> • 죽은 후에도 계속 이승에 머뭇 [1] • 특정 사람이나 가족을 따라다님 [1] | <ul style="list-style-type: none"> • 귀신은 생전에 괴롭고 고통스럽게 살던 사람이었거나 원통하게 죽거나 비명에 죽은 사람 [1] • 유령은 탐욕이 많고 자기중심적인 사람으로 • 이승에 애착이 많은 사람 [1] | 신과 수호신 | <ul style="list-style-type: none"> • 국가 전체 또는 어느 일정 지역, 산 등을 수호함 [1] • 크게 존경받음 [1] | <ul style="list-style-type: none"> • 죽은 혼령에게 신격을 부여함 [1] • 신에게 제사를 지냄 [1] • 수호신은 상징적 존재임 [1] • 수호신을 문장이나 동전에 새겨 넣음 [1] | 귀신과 크리스마스 남자들 | <ul style="list-style-type: none"> • 인간처럼 훔치고 약탈 [1] | <ul style="list-style-type: none"> • 산타클로스 역할을 함 [1] | 15 |
| | 공통점 | 차이점 | | | | | | | | | | | | |
| 귀신과 유령 | <ul style="list-style-type: none"> • 죽은 후에도 계속 이승에 머뭇 [1] • 특정 사람이나 가족을 따라다님 [1] | <ul style="list-style-type: none"> • 귀신은 생전에 괴롭고 고통스럽게 살던 사람이었거나 원통하게 죽거나 비명에 죽은 사람 [1] • 유령은 탐욕이 많고 자기중심적인 사람으로 • 이승에 애착이 많은 사람 [1] | | | | | | | | | | | | |
| 신과 수호신 | <ul style="list-style-type: none"> • 국가 전체 또는 어느 일정 지역, 산 등을 수호함 [1] • 크게 존경받음 [1] | <ul style="list-style-type: none"> • 죽은 혼령에게 신격을 부여함 [1] • 신에게 제사를 지냄 [1] • 수호신은 상징적 존재임 [1] • 수호신을 문장이나 동전에 새겨 넣음 [1] | | | | | | | | | | | | |
| 귀신과 크리스마스 남자들 | <ul style="list-style-type: none"> • 인간처럼 훔치고 약탈 [1] | <ul style="list-style-type: none"> • 산타클로스 역할을 함 [1] | | | | | | | | | | | | |

| Question | Answer | | Marks | |
|----------|---------|--|--|--|
| 2 | | 공통점 | 차이점 | |
| | 귀신과 엘프 | <ul style="list-style-type: none"> • 암석이나 수목에도 정령이 있다고 해서 함부로 베지 않고 엘프의 바위나 절벽에 손상을 입히지 않음 [1] • 귀신은 사람을 꺼리고 엘프도 혼자 있기를 좋아하고 일반적으로 눈에 보이지 않음 [1] | <ul style="list-style-type: none"> • 귀신은 인간의 형체를 빌어 인간과 접촉을 가지며 생활을 하기도 함 [1] • 엘프는 자기들끼리만 볼 수 있음 [1] | |
| | 도깨비와 트롤 | <ul style="list-style-type: none"> • 햇빛이 안 드는 어둡고 음습한 집에 삶 (1) • 도깨비는 신통력이 트롤은 마법 능력이 있음 (1) • 도깨비나 트롤을 도와 주면 큰 보상을 해 줌 (1) | <ul style="list-style-type: none"> • 도깨비는 인간을 골탕먹이기도 하지만 인간과 장난하기를 좋아하고 인간과 우호적인 관계를 맺기도 한다 (1) • 트롤은 말을 잘 안 듣는 아이를 데려다 잡아먹음 (1) | |