



Korean Writing Examples

Level	Description of Level	Example
Level 1 Novice-Low	At this level, I am able to create individual words that have no extended meaning. I can share some simple vocabulary, which deals with the prompt/task/situation, but I tend to struggle to connect those words to create meaning	아이들 티비와 게임
Level 2 Novice-Mid	At this level, I am beginning to develop the ability to create meaning by grammatically connecting words. Specifically, I can connect some basic subjects and verbs or verbs and objects, but I may be inconsistent at doing this. I am often limited in my vocabulary to Novice level topics that I experience in my every-day life or that I have recently learned.	아이들 게임이 좋고 재밌게 놀고. 게임은 나쁘고 너무 마니 놀고.
Level 3 Novice-High	At this level, I can create simple sentences with very basic grammatical control and accuracy. There are often errors in my responses, while at the same time I might have good control with some very simple structures and functions of the language that I have just learned or studied. At the Novice levels, errors are expected as I try to create simple sentences. Generally, the sentences that I am able to create are very basic and simple with few, if any, added details.	좋은 영향은 행복을 주고 게임이나 티비를 통해 많은 정보를 알수있습니다.
Level 4 Intermediate-Low	At this level, I can create simple sentences with some added detail; such sentences help create VARIETY. At the Intermediate Low level, simple sentences are enhanced by use of prepositional phrases, helping verb usage, as well as some adverbs and a variety of adjectives. I generally create independent sentences (ideas) that can be moved around without affecting the overall meaning of the response. There are still a number of errors in my response, but I have fairly good control of more basic sentences. I am feeling more confident in using different structures and expanding vocabulary and taking more risks with my responses.	비디오 게임과 티비는 아이들에게 좋은 영향과 나쁜 영향이 있다. 좋은 영향은 아이들의 집중력이 발달한다. 안 좋은 영향은 학급에 방해가 된다. 학교에서 성적이 떨어진다.

Level	Description of Level	Example
Level 5 Intermediate-Mid	At this level, I can now create enough language to show groupings of ideas. My thoughts are loosely connected and cannot be moved around without affecting meaning. I can also create a few sentences with complexity and am able to use some transition words. I am also able to use more than just simple present tense, but often make mistakes when I try to use other tenses. My vocabulary use is expanding and I am able to use more than the usual, high frequency or most common vocabulary. I feel that I am able to create new language on my own and communicate my everyday needs without too much difficulty.	<p>티비 시청과 비디오 게임을 하는 아이들은 좋은점과 안좋은 점이 많아요. 티비 보는 아이들에게 좋은 점은 아이들이 말을 할수있어요. 아이들이 외국어 티비를 보면 한국어를 배울수있습니다. 제가 어렸을때 어머니 아버지와 한국 티비를 많이 봐서 제가 아직까지 한국어를 이해할수가 있습니다. 아이들이 티비를 보면 언어와 요즘 트렌드를 알수있어요. 그리고 아이들이 텔레비전 아니면 비디오 게임을 보면 좋은 이유가 안에서 노는거예요. 비디오 게임을 하면 밖에 안나가도돼요. 많은 부모님들이 좋아할 장점이죠. 그런데 티비 시청과 비디오 게임이 안좋은 이유는 방해가 돼서. 티비나 비디오 게임을 하면 모니터에 너무 집중을해서 게임을 그만 못해요. 티비 시청과 비디오 게임은 나쁜 점도있지만 좋은 점도 있습니다.</p>
Level 6 Intermediate-High	At this level, I have good control of the language and feel quite confident about an increasing range of topics. There are still some occasional errors in my language production, but that does not hinder my ability to communicate what I need to share. I can use circumlocution to explain or describe things for which I do not know specific vocabulary or structures. I can understand and use different time frames and am just beginning to develop the ability to switch most time frames with accuracy. I can use transition words and concepts with some ease. My language has a more natural flow, but I still may have some unnatural pauses or hesitations.	<p>랑 비디오 게임은 바쁜 부모의 해결책이다. 어린아이에게는 부모의 관심 또는 시간이 필요하다. 바쁜 부모들에게는 일과 유가를 돌다 소화하는게 쉽지만은 않다. 이런 아이들에게 할것을 주는게 TV랑 게임이다. 아이들은 잠간 부모의 관심이 없는동안 재미있게 시간을 보낼수있다. 어린 아이들에게는 친구 관계가 무척이나 중요하다. 이런 관계를 만들어 나가고 유지하는데에는 공통점이 필요하다. 유행하는 드라마, 오락, 또는 게임을 통해 21세대 아이들은 친구관계를 만든다. 성장하는 아이들에게는 관계 만드는게 중요하다. 아이들의 뇌는 21-25살에 성장을 한다. 뇌가 굳기 전에 아이들에게 많은 것을 가르쳐야한다. 이 중요한 시기에 TV 시청과 비디오 게임에, 또는 전자파에 노출시키면 아이들은 정상적인 성장을 못한다. TV랑 비디오 게임은 무척이나 중독성 있는 오락이다. 하여 아이들은 곧 게임에 중독이되 자기만에 세상에 빠져 헤어 나오지 못하는 경우가 수도로 많다. 어느 세 굳어버린 아이들은 주류사회에 참여하는 인물들이되겠쥬. 게임에 중독된 사람들은 사회생활 하는데 지장이 크다. 하루종일 게임만 하다보니 사회성이 떨어지는게 당연한 일이다. 사회에 덕이되기보다 민폐가 되는 경우가 많다.</p>
Level 7 Advanced-Low	Response contains a number of complexities with higher degree of accuracy (at least 6). Has Advanced vocabulary or Advanced terms, conjugations etc. (at least three instances). Natural flow evident using as many details and descriptive language as possible to create a clear picture. Errors with move complex structures may still occur. Ability to switch time frames begins to increase in accuracy if called for in the prompt.	<p>티비시청과 비디오 게임은 아이들에게 많은 영향을 미치는데요. 먼저 부정적인 영향을 적어본다면, 비디오 게임은 아이들의 폭력성을 높일 수 있다는 점이죠. 왜냐하면 요즘 게임들은 무기를 들고 적들과 싸우는 내용이 많기 때문입니다. 티비 또한 아이들에게 부정적인 영향을 줄수있는데요, 그건 바로 광고 때문입니다. 티비에는 여러가지 광고가 나오죠 예를들어 맥주와 담배, 티비 광고에서는 너무 화려하게 재밌게 포장되어있어서 아이들의 호기심을 자극할수도 있어요. 하지만 부정적인 영향이 많은 만큼 긍정적인 영향도 많아요. 아이들은 비디오 게임을 통해 아직해보지 못한 경험을 할수있어요, 게임에는 종류가 여러가지니까요, 동물키우기나 요리하기 등등. 티비도 역시나 똑같은 이유예요, 텔레비전에도 여러가지의 채널과 프로그램이 있어요. 여행을 다니는 모습, 동물이 살아가는 모습, 아니면 다른나라의 문화, 이 모든것을 티비하나에서 다 볼수있죠. 이것을 통해 아이들은 세상에 있는 사람, 동물, 그리고 문화에 대해서 배워갈꺼예요. 티비 시청과 비디오 게임이 아이들에서 미치는 부정적인 영향이 있었지만, 그만큼 좋은 긍정적인 영향도 있습니다.</p>

Level	Description of Level	Example
Level 8 Advanced-Mid	Response contains a number of complexities with higher degree of accuracy. Has Advanced vocabulary or Advanced terms, conjugations etc. (number of Advanced terms depends upon the rest of the response. There needs to be a Natural flow evident. Response show ability to create language that has sophistication of language skills with description and the narration interwoven and syntactical density is imperative. Ability to switch time frames begins to increase in accuracy if called for in the prompt.	<p>현대사회에서 TV시청과 비디오 게임은 아이들에게 많은 영향을 끼칩니다. 맞벌이를 하는 부모들의 수가 증가 할수록 아이들은 집에서 혼자서 할 수 있는 놀이를 통해 시간을 보내고 혼자있는 시간을 더 활용적으로 잘 보내려고 합니다. TV 시청과 비디오 게임을 반대하는 부모들도 있고 아이들의 선택에 맞기는 부모들도 있습니다. 먼저 TV 시청의 긍정적인 측면에서는 아이들이 TV시청을 통해 많은 정보를 얻을 수 있고 세상에 대해 좀 더 알아가게 됩니다. 왜냐하면 TV 속에는 다양한 사람들에 대한 방송하는 프로그램과 세상의 화제거리에 대해 방송하는 프로그램처럼 다양한 프로그램들이 많이 방송되고 있기 때문입니다. 다음으로 비디오 게임을 통해서 아이들은 프로그래머라는 꿈을 키워나갈 수 있고 비디오 게임의 체계와 공략을 이해하고 탐구하면서 일상생활에서 쓰이는 탐구력이 증진될 수 있습니다. 그렇지만 이 두 분야에서 아이들은 긍정적인 영향만 얻을 수 있는 것이 아닙니다. 부정적인 측면에서는 현대사회에 TV 시청과 비디오 게임을 수요하는 아이들이 늘어감에 따라 그에 따른 중독현상과 정신적으로 피폐해지는 현상을 가져옵니다. TV 시청과 비디오게임은 티비, 컴퓨터, 스마트폰과 같은 전자기기를 통해서 이루어집니다. 이에 따라 아이들은 전자파를 통해 시력저하와 공감, 지각과 같은 능력발달 저하가 초래될 수 있습니다. 이 뿐만아니라 아이들이 TV 시청과 비디오 게임에 중독이 된다면 일상생활에 큰 문제를 일으킬 수 있습니다. 자신이 해야할 일에 있어서 책임감이 없어지거나 시청과 비디오 게임 이외에는 신경을 쓰지 않게 될 수도 있습니다. 제 개인적인 의견은 아이들이 TV 시청과 비디오 게임을 하는 것이 무조건적으로 반대되어서는 안된다고 생각합니다. 하지만 보호자가 함께 즐긴다거나 적정선에서 멈출 수 있게 도와준다면 더 건강한 TV 시청과 비디오 게임 활동이 될 수 있다고 생각합니다.</p>

Updated April 2022

Copyright © 2022 Avant Assessment, LLC. All rights reserved.