

학교 진로체험 현황 및 효과 분석¹⁾

장현진 한국직업능력개발원 부연구위원

I. 서론

□ 학교 진로교육의 확대와 정책 활성화

- 오늘날 과학기술의 발달과 사회 변동은 직업생활을 하는 사람들에게 지속적인 경력 개발과 이에 필요한 능력 향상을, 자라는 청소년들에게는 미래의 불확실성에 대비하여 지속적인 진로 개척을 위한 능력 제고를 요구함.
- 특히 최근의 빅데이터, 사물인터넷, 인공지능 등을 기반으로 하는 4차 산업혁명의 물결 속에서 급변하는 직업세계에 발맞추어 사회에서 필요로 하는 직업인으로서 필요한 역할을 수행하기 위하여 청소년들의 진로개발역량을 함양하는 것이 더욱 중요해지고 있음.
- 이에 따라 최근 학교 진로교육의 필요성과 중요성은 더욱 확대되고 있는 추세임. 이와 관련하여 2015년 「진로교육법」의 제정, 2016년 중학교 ‘자유학기제’의 전면 시행, 2016년 ‘제2차 진로교육 5개년 기본계획(2016~2020)’ 수립, 2017년 ‘국가진로교육센터’ 개소 등 국가 정책과 제도적으로 진로교육의 확대 및 활성화가 이루어지고 있음.

□ 진로체험 활동의 중요성

- 학교에서 이루어지는 여러 가지 진로교육 활동 가운데 진로체험은 가장 활발하게 이루어지는

1) 본고는 『진로교육 현황조사(2016)』(장현진 외, 2016)를 재구성한 것임.

활동이며, 학생들의 참여와 학생의 진로에 대한 파급력이 큰 활동의 하나로서 매우 중요함.

- 자유학기제 도입 및 진로교육 활성화 등으로 학교 진로체험을 지원하기 위하여 전국에 2015년 기준으로 203개의 지역별 자유학기제·진로체험지원센터가 설립되었고, 농산어촌 진로체험 버스 운영, 원격영상 진로 멘토링 제공, 진로체험 우수기관 인증 제도 도입 등 다양한 정책 사업들이 지원되고 있음(교육부, 2016).
- 한편, 진로체험이 학생의 진로에 도움이되고 학습 태도에도 유의미한 영향을 줄 것이라는 개연성에 대하여 언급한 문헌들은 다수 있지만, 진로체험이 학생의 진로개발역량이나 학습에 실제로 도움이 되는지를 실증적으로 분석한 연구는 많지 않음(장현진, 2015).

□ 학교 진로체험 현황 파악 및 효과 분석의 필요성

- 최근 학교 현장에서 진로체험이 활성화되고 있다고 하지만, 실제로 학생 입장에서 얼마나 진로체험을 경험할 수 있고, 또 학생에게 얼마나 의미있게 이루어지고 있는지에 대해서는 정확하게 파악하지 못하거나 관심을 두고 있지 못한 실정임.
- 아울러 학교 진로체험이 학생들에게 진로개발역량 향상에 영향을 주고 있는지, 또 진로교육 측면의 효과뿐 아니라 학교 교육의 효과 측면에서 학생의 학습에 대한 태도나 성과에도 기여하는지를 파악할 필요가 있음. 이는 객관적인 분석을 통하여 과학적으로 이루어질 필요가 있음. 이를 통해 정부의 정책 투입이 지속적으로 필요한지 아닌지에 대한 결정을 할 수 있을 것임.
- 여기서 말하는 진로체험은 직업 현장으로 나가서 체험하는 직접적인 체험 뿐 아니라 학교 내에서 이루어지는 각종 강연 및 멘토링, 학교 내 직업 및 학과 체험 활동 등도 포괄할 수 있음. 실제로 이러한 방식의 다양한 활동이 학교 진로체험의 이름으로 이루어지고 있음.

- 따라서 체계적인 조사 결과를 토대로 학교 진로체험의 학생 수혜 현황과 진로체험으로 인한 진로 및 교육적 효과에 대하여 구체적인 분석이 요구되고 있음.

II. 분석 설계 및 자료

1. 분석 설계

- 본고에서 분석은 ‘학교 진로체험 현황’과 ‘학교 진로체험 효과’라는 두 가지 측면으로 분석하였음. 학교 진로체험 현황은 학생의 입장에서 학교 진로체험에 대한 참여 현황을 살펴보고, 학교 진로체험 효과는 학생의 ‘진로개발역량’ 함양과 학생의 학습태도 측면에서 ‘자율적 학습 동기’ 수준과 ‘자기주도학습’ 수준으로 살펴보았음. 구체적인 연구 내용은 다음과 같음.
- 첫째, 학생의 학교 진로체험 참여 현황을 분석한다.
 - 학생의 진로체험 유형별 참여율, 참여 만족도, 불만족 이유 등은 어떠한가?
- 둘째, 학생의 성장 측면에서 학교 진로체험의 효과(진로개발역량, 자율적 학습동기, 자기주도학습)를 분석한다.
 - 학생의 진로체험 경험 여부에 따라 진로체험 효과(진로개발역량, 자율적 학습동기, 자기주도학습)에 차이가 있는가?
 - 학생의 진로체험 만족도와 진로체험 효과 변인들 간의 상관관계가 있는가?

2. 분석 자료

□ 『진로교육 현황조사(2016년)』 자료 활용

- (모집단) ‘진로교육 현황조사(2016)’는 초·중등학교의 진로교육 현황, 성과 및 인식 등을

조사하는 국가승인통계로서 모집단은 2016년 기준 전국 11,526개 학교(초등학교 5,978개교, 중학교 3,204개교, 일반고 1,537개교, 자율고 161개교, 특수목적고 148개교, 특성화고 498개교)의 진로전담교사, 담임교사(고등학교), 학교 관리자, 학생, 학부모로 구성됨.

- 학생은 해당 학교급에서 진로교육의 필요와 수요가 가장 높은 초등학교 6학년, 중학교 3학년, 고등학교 2학년을 대상으로 각 학교에 1학급을 조사함.

○ (표본 추출) 표본 추출에 있어서 1차 추출 단위(PSU: Primary Sampling Unit)는 학교이고, 표본으로 선정된 학교에서 2차 추출 단위에 해당하는 학생과 학부모 등은 학급 단위로 추출하였음.

- 목표 표본오차는 2015년과 동일하게 전국 단위 5% 수준이며 초등학교, 중학교, 고등학교 모두 각각 400개교씩 표집하여 총 1,200개교를 표집함.

- 표본 배분은 17개 시·도교육청에 최소 표본 확보를 위해 5개교씩 우선 배분하고 학교 수를 기준으로 비례 배분하였음. 다만, 특수목적고는 전국 단위에서 40개교를 표본 추출하였으며, 4개 특수목적고 유형으로 구분하여 10개교씩 배분함.

○ (조사 기간) 진로교육 현황조사(2016)는 2016년 6월 22일~7월 29일까지 총 38일에 걸쳐 조사하였음.

- 응답 기준 시점은 학교의 진로체험 운영 실적을 제외하고는 주로 조사 시점을 기준으로 응답하도록 하였음.

○ (조사 방법) 전문 조사업체를 활용한 온라인 설문조사 방식을 활용함.

- 웹 조사를 기본으로 모바일에서도 조사 가능하도록 설계함.

- 우선 조사 대상 학교의 관리자에게 연락하여 안내하고 교육부에서 해당 학교에 공문을 보내어 협조 요청을 진행함.

○ (가중치 및 분석) 모집단을 대표할 수 있도록 지역 가중치를 부여하여 분석함. 분석 방법

은 기초통계, t-분석, ANOVA 등의 방법을 활용하였으며, 엑셀과 SPSS Statistics 22.0 프로그램을 활용함.

- (분석 내용 및 문항) 본 분석에서 사용된 진로체험의 효과 변수들은 ‘진로개발역량’, ‘자율적 학습동기’, ‘자기주도학습’이며, 모두 5점 리커트 척도로 구성됨.
 - ‘진로개발역량’은 ‘학교 진로교육 실태조사(2015)’에서 ‘학교 진로교육 목표와 성취기준²⁾(교육과학기술부, 2012)’을 토대로 개발한 문항이며, 초등학생과 중학생은 각각 총 20문항, 고등학생은 총 21문항으로 구성되어 있음.
 - ‘자율적 학습동기’ 문항은 동기의 자율성 수준에 따라 구성된 학습동기를 측정하는 5가지 문항 가운데 자율적 학습동기에 대한 2가지 문항을 활용하였음. 값이 높을수록 자율적 학습동기 수준이 높다고 해석할 수 있음.
 - ‘자기주도학습’ 문항은 총 5문항으로 구성되어 있으며, 결과 값이 클수록 적극적이고 자기주도적인 학습 태도가 높다고 해석할 수 있음.

□ 응답자 현황

- ‘진로교육 현황조사(2016)’는 초등학교 400개교, 중학교 400개교, 고등학교 400개교로 총1,200개교를 조사함. 일부 결측치를 제외하고 최종 응답자 현황은 <표 1>과 같음.

표 1. 진로교육 현황조사(2016)의 응답자 현황

(단위: 명, %)

조사 대상	표본 크기	응답 인원				응답률
		초등학교	중학교	고등학교	계	
진로전담교사	1,200	400	398	398	1,196	99.7
담임교사	400	-	-	397	397	99.3
학교 관리자	1,200	398	399	397	1,194	99.5

<표 계속>

2) ‘학교 진로교육 목표와 성취기준(교육과학기술부, 2012)’은 학교 진로교육을 통해 학생이 성취해야 할 목표와 세부 수행근거를 제시한 것으로 자기이해, 직업이해, 진로탐색, 진로설계 및 준비 등과 관련됨.

학생	24,000	7,346	9,626	10,292	27,264	113.6
학부모	24,000	5,467	6,631	6,590	18,688	77.9
계	0	13,611	17,054	18,074	48,739	95.9

출처: 장현진 외(2016), 진로교육 현황조사(2016).

Ⅲ. 학교 진로체험 현황

1. 학생의 진로체험 참여 비율

- 학생들을 대상으로 학교 진로체험 유형별 참여 여부를 조사하고, 참여 학생의 빈도 및 비율을 제시하였음. 구체적인 진로체험 유형별 현황임을 고려하여 아직 진로체험이 구체적인 유형으로 활성화되지 않은 초등학생은 제외하고 중·고등학생에 대해서만 조사함.
- 중학생들은 지난 1년 동안 학교에서 제공하는 다양한 진로체험 유형 가운데 ‘직업인 특강·멘토링(58.9%)’에 참여해 보았다는 학생이 가장 많았고, 다음으로 ‘현장견학(55.2%)’, ‘현장직업체험(실제직업체험)(41.1%)’순으로 참여비율이 높은 것으로 나타났음.
 - 고등학생의 경우에는 ‘직업인 특강·멘토링(75.2%)’, ‘현장견학(49.4%)’, ‘학과체험(45.7%)’의 순으로 많이 참여한 것으로 나타났음.

표 2. 학생의 진로체험 유형별 참여 비율

(단위: 명, %)

진로체험 유형	중학생		고등학생	
	빈도	비율	빈도	비율
직업인 특강·멘토링	5,669	58.9	7,741	75.2
현장 견학	5,317	55.2	5,089	49.4
직업실무체험(모의직업체험)	3,855	40.1	3,336	32.4
현장직업체험(실제직업체험)	3,955	41.1	3,164	30.7

〈표 계속〉

학과체험	3,132	32.5	4,707	45.7
진로캠프	2,746	28.5	3,670	35.7

주: 1) 각 진로체험 유형별 참여 여부에 대하여 '예(참여해봤다)'라고 응답한 학생의 빈도와 비율을 제시함.
 2) 가장 비율(빈도)이 높은 2개 항목을 음영 처리함.
 출처: 장현진 외(2016), 진로교육 현황조사(2016).

2. 학생의 진로체험 참여 만족도

- 학교 진로체험을 유형별로 참여해 본 학생이 느끼는 만족도를 5점 리커트 척도로 조사한 결과, 전반적으로 모든 유형의 진로체험 만족도가 보통 이상으로 높은 편이었음.
 - 학교 진로체험 유형 가운데 가장 높은 만족도를 보인 유형은 중학생의 경우 '진로캠프 (3.95점)'와 '학과체험(3.92점)' 및 '현장직업체험(실제직업체험)(3.92점)'이었고, 고등학생의 경우 '현장직업체험(실제직업체험)(3.89점)'과 '학과체험(3.85점)'이었음.
- 한편, 학생들의 참여 비율이 높았던 '직업인 특강·멘토링'의 만족도는 중학생 3.75점, 고등학생 3.70점으로 '현장직업체험(실제직업체험)', '학과체험', '진로캠프' 등 다른 유형의 진로체험 활동에 비해 상대적으로 낮은 만족도를 나타내었음.
 - 이는 학생들이 여러 유형의 진로체험 가운데 직접 참여 및 소통할 수 있고 현장에서 직접적인 경험을 하는 활동에 대하여 보다 더 흥미와 만족을 느끼기 때문인 것으로 파악됨.
- 진로체험 만족도는 전반적으로 중학생이 고등학생에 비해 높은 것으로 나타남.
 - 이는 중학생이 자유학기를 경험하면서 고등학생보다 다양한 진로탐색 활동 및 진로체험 프로그램을 경험하고 있으며, 대학입시로 인한 부담 또한 상대적으로 덜하기 때문인 것으로 보임.

표 3. 학생의 진로체험 유형별 만족도

(단위: 점)

진로체험 유형	중학생		고등학생	
	평균	표준편차	평균	표준편차
직업인 특강·멘토링	3.75	0.95	3.70	0.89
현장 견학	3.84	0.94	3.80	0.89
직업실무체험(모의직업체험)	3.87	0.93	3.82	0.89
현장직업체험(실제직업체험)	3.92	0.92	3.89	0.90
학과체험	3.92	0.94	3.85	0.88
진로캠프	3.95	0.93	3.83	0.90

주: 가장 만족도가 높은 2개 항목을 음영 처리함.
출처: 장현진 외(2016), 진로교육 현황조사(2016).

3. 학생의 진로체험 불만족 이유

- 한편 학교 진로체험 활동에 대하여 ‘불만족’ 한다고 응답한 학생을 대상으로 그 이유를 조사한 결과, 중·고등학생들 모두 ‘내가 원하는 체험처가 아니다(중학생 40.6%, 고등학생 42.3%)’, ‘체험 내용이 재미가 없다(중학생 29.1%, 고등학생 25.4%)’ 등의 의견이 많았음.
- 이같은 불만 요소들을 반영하여 학교 진로체험이 개선될 수 있도록 지속적인 정책적 지원과 관계 부처 및 학교의 노력이 요구됨.

표 4. 학교 진로체험 불만족 이유(학생)

(단위: %)

학교 진로활동	중학생	고등학생
내가 원하는 체험처가 아니라서	40.6	42.3
체험 내용이 재미가 없어서	29.1	25.4
참여 인원이 너무 많아 직접 해보기가 어려워서	9.8	11.1
체험 시간이 짧아서	9.3	8.8
기타	7.9	10.9

주: 1) 기타 의견: 실질적이지 않고 유익하지 않아서, 체험기회가 적거나 없어서 등
2) 번외 응답: 이유 없음(중학생 0.5%, 고등학생 0.1%), 모름/무응답(중학생 2.8%, 고등학생 1.3%)
출처: 장현진 외(2016), 진로교육 현황조사(2016).

IV. 학교 진로체험 효과

1. 학생의 진로체험 경험에 따른 진로체험 효과의 차이

□ 진로체험 경험 여부에 따른 진로개발역량 수준 차이

- 학교 진로체험 유형별로 학생의 경험(참여) 여부에 따라 ‘진로개발역량’ 수준에 차이가 있는지 분석한 결과, 모든 진로체험 유형에 대하여 중학생과 고등학생 모두 진로체험을 경험한 학생의 진로개발역량 수준이 경험하지 않은 학생에 비하여 높았음.
- 여기서 학생의 진로개발역량은 자존감, 사회성, 직업이해, 진로탐색, 진로설계 및 준비 등을 측정하는 여러 가지 문항을 합산하여 5점 만점으로 분석하였음.
- 예를 들어, ‘직업인 특강·멘토링’을 경험한 중학생의 진로개발역량 수준은 3.99점으로 경험하지 않은 학생(3.76점)에 비해 높은 수준을 보였으며, 나머지 진로체험 유형과 고등학생에 대해서도 같은 경향을 보임.
- 이를 통해 학교에서의 진로체험 활동이 학생의 진로개발역량 수준 제고에 긍정적인 역할을 하는 것으로 볼 수 있음.

표 5. 학생의 진로체험 유형별 경험 여부에 따른 진로개발역량 수준 차이

(단위: 점)

학교 진로체험 유형		중학생			고등학생		
		평균	표준편차	t 값	평균	표준편차	t 값
직업인 특강·멘토링	예	3.99	0.66	16,792 (0.000)***	3.77	0.67	18,767 (0.000)***
	아니요	3.76	0.66		3.48	0.66	
현장견학	예	4.00	0.67	16,164 (0.000)***	3.81	0.69	16,884 (0.000)***
	아니요	3.78	0.65		3.59	0.64	
직업실무체험 (모의직업체험)	예	4.03	0.68	16,169 (0.000)***	3.85	0.72	15,871 (0.000)***
	아니요	3.81	0.64		3.62	0.64	
현장직업체험 (실제직업체험)	예	4.00	0.69	13,162 (0.000)***	3.85	0.73	15,218 (0.000)***
	아니요	3.82	0.64		3.63	0.64	

<표 계속>

학과체험	예	4.06	0.71	16,686 (0,000)***	3.83	0.68	19,055 (0,000)***
	아니요	3.82	0.63		3.58	0.65	
진로캠프	예	4.05	0.72	14,174 (0,000)***	3.86	0.70	18,602 (0,000)***
	아니요	3.84	0.63		3.61	0.64	

주: *p<.05, **p<.01, ***p<.001
출처: 장현진 외(2016), 진로교육 현황조사(2016).

□ 진로체험 경험 여부에 따른 자율적 학습동기 수준 차이

- 학교 진로체험 유형별로 학생의 경험(참여) 여부에 따라 ‘자율적 학습동기’ 수준에 차이가 있는지 분석한 결과, 모든 진로체험 유형에 대하여 중학생과 고등학생 모두 진로체험을 경험한 학생의 자율적 학습동기 수준이 경험하지 않은 학생에 비하여 높았음.
- 여기서 자율적 학습동기는 학생이 스스로 배우는 것이 즐겁고 자기 자신에게 도움이 되기 때문에 자발적으로 학습하고자 하는 의지와 태도를 측정하는 것으로 5점 만점으로 분석하였음.
- 예를 들어, ‘진로캠프’를 경험한 중학생의 자율적 학습동기 수준은 3.99점으로 경험하지 않은 학생(3.77점)에 비해 높은 수준이며, 나머지 진로체험 유형과 고등학생에 대해서도 같은 경향을 보임.
- 이를 통해 학교에서의 진로체험 활동이 학생의 자율적 학습동기 수준 제고에 긍정적인 역할을 하는 것으로 볼 수 있음.

표 6. 학생의 진로체험 유형별 경험 여부에 따른 자율적 학습동기 차이

(단위: 점)

학교 진로체험 유형		중학생			고등학생		
		평균	표준편차	t 값	평균	표준편차	t 값
직업인 특강·멘토링	예	3.93	0.82	13,501 (0,000)***	3.83	0.77	16,133 (0,000)***
	아니요	3.70	0.81		3.54	0.79	
현장견학	예	3.94	0.81	14,128 (0,000)***	3.85	0.79	11,427 (0,000)***
	아니요	3.70	0.82		3.67	0.77	
직업실무체험 (모의직업체험)	예	3.96	0.83	12,898 (0,000)***	3.86	0.82	9,194 (0,000)***
	아니요	3.74	0.80		3.71	0.77	

〈표 계속〉

현장직업체험 (실제직업체험)	예	3.95	0.82	11,734 (0,000)***	3.85	0.83	8,181 (0,000)***
	아니요	3.75	0.82		3.71	0.76	
학과체험	예	4.00	0.84	13,859 (0,000)***	3.88	0.79	14,297 (0,000)***
	아니요	3.75	0.80		3.66	0.77	
진로캠프	예	3.99	0.85	12,275 (0,000)***	3.89	0.81	12,877 (0,000)***
	아니요	3.77	0.80		3.68	0.77	

주: *p<.05, **p<.01, ***p<.001
출처: 장현진 외(2016), 진로교육 현황조사(2016).

□ 진로체험 경험 여부에 따른 자기주도학습 수준 차이

○ 다음은 각 진로체험 유형별로 학생의 경험 여부에 따라 ‘자기주도학습’ 수준에 차이가 있는지 분석한 결과, 모든 진로체험 유형에 대하여 중학생과 고등학생 모두 진로체험을 경험한 학생의 자기주도학습 수준이 경험하지 않은 학생에 비하여 높았음.

- 자기주도학습은 학생이 스스로 적극적으로 학습을 계획하고, 효율적인 방법을 찾아내며, 결과에 따라 계획과 방법을 수정하는 등 주도적으로 학습을 해나가는 것을 측정하는 것으로 5점 만점으로 분석하였음.
- 예를 들어, 학과체험을 경험한 중학생의 자기주도학습 수준은 3.84점으로 경험하지 않은 학생(3.53점)에 비해 높은 수준을 보였으며, 나머지 진로체험 유형과 고등학생에 대해서도 같은 경향을 보임.
- 이를 통해 학교에서의 진로체험 활동이 학생의 자기주도학습 수준 제고에 긍정적인 역할을 하는 것으로 볼 수 있음.

표 7. 학생의 진로체험 유형별 경험 여부에 따른 자기주도학습 수준 차이

(단위: 점)

학교 진로체험 유형		중학생			고등학생		
		평균	표준편차	t 값	평균	표준편차	t 값
직업인 특강·멘토링	예	3.72	0.83	13,647 (0,000)***	3.61	0.78	18,941 (0,000)***
	아니요	3.49	0.84		3.27	0.80	
현장견학	예	3.74	0.84	14,173 (0,000)***	3.64	0.82	14,155 (0,000)***
	아니요	3.49	0.83		3.41	0.77	

<표 계속>

직업실무체험 (모의직업체험)	예	3.78	0.85	14,907 (0.000)***	3.66	0.85	11,780 (0.000)***
	아니요	3.52	0.82		3.46	0.77	
현장직업체험 (실제직업체험)	예	3.75	0.86	12,259 (0.000)***	3.66	0.85	11,568 (0.000)***
	아니요	3.54	0.82		3.46	0.77	
학과체험	예	3.84	0.86	17,223 (0.000)***	3.67	0.81	16,863 (0.000)***
	아니요	3.53	0.81		3.40	0.78	
진로캠프	예	3.81	0.88	13,244 (0.000)***	3.70	0.83	16,259 (0.000)***
	아니요	3.56	0.82		3.43	0.77	

주: *p<.05, **p<.01, ***p<.001
출처: 장현진 외(2016), 진로교육 현황조사(2016).

2. 학생의 진로체험 만족도와 진로체험 효과 변인 간의 상관관계

- 진로체험의 질적인 수준과 진로체험 효과 변인 간의 관계를 살펴보기 위하여 ‘학생의 진로 체험 만족도’와 ‘진로체험 효과 변인(진로개발역량, 자율적 학습동기, 자기주도학습)’간의 상관관계를 살펴보았음.
- 학교 진로체험 유형별로 학생의 만족도와 진로체험 효과 변인들 간의 상관관계는 모두 통계적으로 유의미한 양(+)의 상관관계를 보였음.
 - 학교 진로체험 유형별 학생의 만족도와 진로개발역량 수준의 상관계수는 중학생이 0.441~0.529점, 고등학생이 0.406~0.476점으로 양호한 수준의 상관을 보임.
 - 학교 진로체험 유형별 학생의 만족도와 자율적 학습동기 및 자기주도학습 간의 상관관계도 중학생과 고등학생 모두에서 0.3점 이상으로 양호한 수준의 상관을 보임.
- 이와 같은 상관관계 분석 결과, 학생들이 진로체험 프로그램에 만족할수록 진로체험의 효과로 나타나는 진로개발역량, 자율적 학습동기, 자기주도학습 수준이 높아지는 것을 알 수 있음.
 - 이는 학생이 진로체험 활동을 경험(참여) 했는지 자체도 중요할 수 있지만, 더 나아가 진

로체험 프로그램이 질적으로 잘 구성되어 학생들에게 만족감을 줄수록 진로체험으로 인한 효과도 더 높아질 수 있음을 시사함.

표 8. 학생의 진로체험 유형별 만족도와 진로체험 효과 변인의 상관관계

(단위: 점)

진로체험 만족도	진로개발역량		자율적 학습동기		자기주도학습	
	중학생	고등학생	중학생	고등학생	중학생	고등학생
직업인 특강·멘토링	0.448**	0.406**	0.387**	0.342**	0.369**	0.334**
현장견학	0.441**	0.431**	0.381**	0.366**	0.344**	0.354**
직업실무체험(모의직업체험)	0.492**	0.473**	0.406**	0.389**	0.397**	0.397**
현장직업체험(실제직업체험)	0.484**	0.475**	0.412**	0.397**	0.387**	0.370**
학과체험	0.511**	0.445**	0.425**	0.354**	0.394**	0.367**
진로캠프	0.529**	0.476**	0.447**	0.392**	0.396**	0.381**

주: 1) pearson의 상관계수를 나타냄.

2) *p<.05, **p<.01, ***p<.001

출처: 장현진 외(2016), 진로교육 현황조사(2016).

V. 결론 및 제언

1. 결론

- 본고에서는 학생의 진로탐색 및 설계에 도움을 주기 위하여 학교 현장에서 활발하게 추진되고 있는 학교 진로체험의 현황과 학생의 성장 측면에서의 진로체험 효과를 살펴보기 위하여 『진로교육 현황조사(2016)』의 자료를 분석하였음. 분석에 따른 주요 결과를 요약하면 다음과 같음.
- 첫째, 학교 진로체험 유형별 학생의 참여 비율은 중·고등학생 모두 ‘직업인 특강·멘토링’, ‘현장견학’ 등의 순으로 높은 편이었음. 이를 토대로 한 번의 체험 활동으로 다수의 학

생들이 참여할 수 있으며, 학교 내에서 운영이 용이한 체험활동 위주로 진로체험이 많이 이루어지는 것으로 볼 수 있음. 이는 중·고등학교에 있어 급격한 진로체험 확대로 인해 충분한 체험처가 확보되지 않고 소규모로 직업 현장에 나가는 체험활동을 하기에는 아직까지 직업 현장이나 학교의 여건이 성숙하지 않은 상황에서 발생하는 과도기적 현상으로 이해할 수 있음.

- 둘째, 진로체험에 대한 학생의 만족도는 대체로 높은 편이었으나 보다 높은 만족도를 보이는 유형은 ‘진로캠프’, ‘현장직업체험(실제직업체험)’, ‘학과체험’ 등이었음. 학생의 만족도가 높은 진로체험 유형은 체험 방법이나 운영이 얼마나 수요자 맞춤형으로 이루어지는가와 관련이 있을 것으로 보임. 따라서 학생들은 보다 직접적인 체험 활동을 선호하며, 단순한 체험 자체보다는 자신의 진로 특성이나 방향과 연관된 체험을 선호한다고 할 수 있음. 이는 학생들이 학교 진로체험에 불만족하는 이유가 ‘자신이 원하는 체험처가 아니라서’, ‘체험 내용이 재미가 없어서’, ‘참여 인원이 너무 많아 직접 해보기가 어려워져서’ 등이 높은 응답을 나타낸 것과 연관성이 높음.
- 셋째, 중·고등학생의 진로체험 활동 경험은 학생의 진로개발역량과 학습동기 및 태도에도 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석됨. 모든 유형의 진로체험 활동에 대하여 이를 경험한 중·고등학생의 ‘진로개발역량’, ‘자율적 학습동기’, 그리고 ‘자기주도학습’ 수준은 진로체험을 경험하지 않은 학생에 비해 통계적으로 높은 경향을 보임. 여기서 진로개발역량은 학교 진로교육의 최종적인 목표로서 학생의 자존감, 사회성, 직업이해, 진로탐색능력, 진로설계 및 준비 수준을 말하며 자율적 학습동기는 학생 스스로 즐겁거나 미래를 위하여 학습하고자 하는 의지를 말하고, 자기주도학습은 학생 스스로 학습을 계획하고 적합한 방법과 전략을 찾아가며 자율적으로 학습해가는 태도를 말함. 학교의 다양한 진로체험 활동이 학생의 미래와 진로에 대한 의지를 높이고 스스로 진로를 개발하는 능력 외에도 자율적인 학습에 대한 의지를 높이는 것으로 볼 수 있음.

- 넷째, 학생의 진로체험 만족도가 높을수록 진로체험으로 인해 나타나는 효과 변인(진로개발역량, 자율적 학습동기, 자기주도학습)의 수준도 높아지는 것으로 분석됨. 진로체험 유형별로 학생의 만족도가 높을수록 진로개발역량 수준, 자율적 학습동기 수준, 자기주도학습 수준이 높은 양(+)의 상관관계를 보임. 이는 학생이 진로체험에 참여하는 것 외에도 학생이 만족을 느낄 수 있도록 진로체험이 효과적이고 의미있게 운영되어야 진로체험의 효과를 나타낼 수 있음을 의미함.

2. 제언

- 본고의 분석 결과를 토대로 향후 학교 진로체험의 활성화와 효과성 제고를 위해 몇 가지 제언을 하면 다음과 같음.
- 첫째, 학교 교육과정을 통해 학생에게 다양한 진로체험이 가능한 기회를 확대할 필요가 있음. 본고의 분석을 통해 학생이 진로체험 활동에 참여하는 것이 학생의 진로개발역량 뿐 아니라 학습에 관한 동기 및 태도에도 긍정적인 영향을 주었으며, 이는 모든 진로체험 활동의 유형에 있어서 마찬가지로 결과를 나타내었음. 그런데 학생의 진로체험 경험 비율은 체험 유형에 따라 50%가 안 되는 경우가 많았으며, 특히 학교 밖으로 나가는 체험활동이나 소규모 학생 모듬으로 운영되는 진로체험 활동은 더욱 참여 기회가 적은 것으로 나타났음. 따라서 우선적으로 학생들이 학교 교육과정에서 원하는 대로 진로체험을 할 수 있도록 다양한 진로체험의 기회가 활성화되도록 지원할 필요가 있음.
- 둘째, 학교 진로체험이 학생의 수요에 맞춤형으로 내실화될 필요가 있음. 학교 진로체험 활동에 불만족하는 학생들은 대체로 자신이 원하는 체험처가 아니라는 이유가 많았고, 체험 내용이 재미가 없다는 의견이 많았음. 이는 우선적으로 학교 진로체험이 학교라는 공급자 입장에서 이루어지고 학생이라는 수요자 맞춤형으로 이루어지지 않는다는 것을 의미함. 체험처의 분야, 체험하는 방식 등에 있어서 학생의 트렌드와 수요를 반영하여 내실화된 운

영이 필요함. 특히, 학생의 진로체험 활동에 대한 만족도가 진로체험으로 인한 효과 변인과 연관성이 높은 것으로 나타났기 때문에 진로체험의 양적인 측면 뿐 아니라 진로체험 운영의 질적인 향상이 요구된다고 할 수 있음. 따라서 진로체험이 하나의 체험 활동 자체로 행사성 운영이 아니라 학생의 진로특성 분석과 연계되어 진로탐색 시간이 되고 체험활동 이후에 연관된 진로개발이 사후 활동으로 이루어지도록 체계적으로 운영되어야 할 것임.

- 셋째, 학교 진로체험의 효과에 대해 보다 체계화된 연구와 분석이 요구됨. 본 연구에서는 『진로교육 현황조사(2016)』라는 체계화된 조사 방법과 경로를 통해 수집된 자료를 분석하여 나름대로 학교 진로체험의 학생 참여 현황과 효과에 대하여 분석하였다는 점에서 의미가 있었음. 하지만 학교 진로체험만의 구체적인 효과를 보다 더 정교하게 파악하기 위해서는 보다 더 체계화된 연구 설계가 필요할 수 있고, 또한 진로체험이 효과를 나타내기 위해서는 어떠한 환경과 조건이 갖추어져야 하는지에 대한 후속 연구가 요구됨. 예를 들어, 균질한 집단을 대상으로 별도의 실험 설계를 하는 방법을 적용하거나, 또는 현재와 같은 조사 결과의 분석에 의존하더라도 학생이나 학교의 다른 배경적인 변인들을 통제하고 분석하는 방법이 요구될 수 있음. 이에 대해 별도의 후속적인 연구를 통해서 타당성을 높이고 보다 구체적인 효과에 대해서도 판단해볼 필요가 있음. 

참고문헌

- 교육과학기술부(2012). 학교 진로교육 목표와 성취기준.
 교육부(2016). 제2차 진로교육 5개년 기본계획(2016~2020) 보도자료(2016.04.05.).
 장현진(2015). 자유학기제와 진로체험의 효과성 제고 방안, 한국잡월드 자유학기제 포럼 발표자료집.
 장현진·윤형한·김민경·류지영·이지은·유미애(2016). 진로교육 현황조사(2016), 교육부·한국
 직업능력개발원.