

배포 2023. 11. 24.(금) 15:00

보도시점 (인터넷) 2023. 11. 26.(일) 09:00

(지 면) 2023. 11. 27.(월) 조간

2023년 학생 희망직업 조사 결과 발표

- 2023년 「초·중등 진로교육 현황조사」 결과 발표
- 디지털 전환 등 사회 변화에 따라 생명과학자, 컴퓨터공학자 등 희망 순위 상승

교육부(부총리 겸 교육부장관 이주호)와 한국직업능력연구원(원장 류장수)은 ‘2023년 초·중등 진로교육 현황조사’ 결과를 발표한다.

교육부와 한국직업능력연구원은 2007년부터 매년 전반적인 학교급별 진로 교육 현황을 조사하고 있다. 이번 ‘초·중등 진로교육 현황조사’의 주요 결과는 다음과 같다.

초·중등 진로교육 현황조사 개요

- ▶ (조사 근거) 「진로교육법」 제6조
※ 통계청 승인번호 : 112016호 (2015. 7. 24. 승인)
- ▶ (조사 기간/방법) 2023. 6. 5. ~ 7. 18. 온라인 조사
- ▶ (조사 대상) 초·중·고 1,200개교의 학생, 학부모, 교원 총 38,302명
- ▶ (조사 기관) 한국직업능력연구원
- ▶ (조사 내용) 학교 진로교육 환경, 프로그램, 학생·학부모·교사의 인식 및 요구사항 등 268개 항목
- ▶ (자료 공개) 국가통계포털(<https://www.kosis.kr>) 및 진로정보망(www.career.go.kr)

2023년 학생 희망직업 조사 결과, 1~3위 희망직업은 교사, 의사, 간호사, 운동선수 등으로 지난해와 유사하나, 고등학생의 경우 생명과학자·연구원 희망직업 순위가 지난해보다 크게 상승(9위→3위)했다.

- ※ 초 (2022) 1위 운동선수, 2위 교사, 3위 크리에이터 → (2023) 1위 운동선수, 2위 의사, 3위 교사
- 중 (2022) 1위 교사, 2위 의사, 3위 운동선수 → (2023) 1위 교사, 2위 의사, 3위 운동선수
- 고 (2022) 1위 교사, 2위 간호사, 3위 군인 → (2023) 1위 교사, 2위 간호사, 3위 생명과학자 및 연구원

또한 컴퓨터공학자 등 신산업 분야* 관련 직업을 희망하는 초·중·고 학생들도 점차 증가하고 있는데, 이는 디지털 전환, 고령화 등 사회변화가 학생들의 희망직업에 반영된 것으로 보인다.

* (신산업 분야 직업) 입체(3D)프린팅 전문가, 드론전문가, 로봇공학자, 빅데이터·통계 분석 전문가, 생명과학자, 웹 개발 및 운영자, 전기·전자공학자, 정보통신(IT)공학자, 컴퓨터·모바일게임 개발자, 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자, 항공·우주공학자

※ 중 : (2013) 3.5% → (2018) 4.1% → (2023) 5.3% (2013년 대비 1.5배 증가)

고 : (2013) 3.6% → (2018) 6.3% → (2023) 11.6% (2013년 대비 3배 증가)

< 학생의 희망 직업 - 상위 10개 >

(단위: %)

구분	초등학생		중학생		고등학생	
	직업명	비율	직업명	비율	직업명	비율
1	운동선수	13.4	교사	9.1	교사	6.3
2	의사	7.1	의사	6.1	간호사	5.9
3	교사	5.4	운동선수	5.5	생명과학자 및 연구원	3.7
4	창작자(크리에이터)	5.2	경찰관/수사관	3.8	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	3.6
5	요리사/조리사	4.2	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	2.6	의사	3.1
6	가수/성악가	3.6	군인	2.6	경찰관/수사관	2.8
7	경찰관/수사관	3.4	최고경영자(CEO)/경영자	2.6	뷰티디자이너	2.6
8	법률전문가	3.1	배우/모델	2.4	보건·의료분야 기술직	2.4
9	제과·제빵원	3.0	요리사/조리사	2.4	최고경영자(CEO)/경영자	2.4
10	만화가/웹툰작가	2.7	시각디자이너	2.3	건축가/건축공학자	2.3

한편, 2015년 「진로교육법」 제정 및 진로교육 활성화 노력 이후 학생들의 희망직업 관련 업무 내용에 대한 이해 수준은 지속적으로 높아지는 추세이다.

※ 중 : (2015) 46.3% → (2019) 60.0% → (2023) 62.9%

고 : (2015) 45.7% → (2019) 54.2% → (2023) 71.4%

학교 진로교육 현황을 살펴보면, 대다수의 학교에서 진로교육 담당부서 운영, 연간계획 수립 및 예산 편성 등을 통해 안정적으로 진로교육을 운영 중인 것으로 나타났다. 다만, 초등학교의 경우 중학교, 고등학교에 비해 소폭 낮은 수준을 보였다.

※ 진로교육 연간계획 수립 : 초 81.7% / 중 96.1% / 고 97.0%

진로교육 예산 편성 여부 : 초 86.5% / 중 97.2% / 고 96.3%

진로교육 담당 부서 운영 : 초 83.2% / 중 93.9% / 고 95.8%

학교 진로활동 중 만족도가 높은 유형은 초·중학생은 ‘진로체험’(초 4.24점, 중 3.86점), 고등학생은 ‘진로심리검사’(고 3.84점)로 나타났으며, 중·고등학생은 직접적으로 직업 체험할 수 있는 ‘현장직업체험’을 가장 선호하는 것으로 나타났다.

또한 학교에서 창업가정신 함양 교육이 많이 이루어지면서 고등학생의 **창업에 대한 관심**이 높아졌으며, 고등학교 **졸업 후 창업**을 진로계획으로 세운 비율이 **점차 증가하는 추세**를 보였다.

※ 졸업 후 진로계획(창업) : (2015) 1.0% → (2019) 1.9% → (2023) 5.2%

학교 진로교육 활성화를 위한 필수적인 요소로 초·중·고등학교 관리자와 진로전담교사는 ‘다양한 진로체험 기회 제공’, ‘학생 특성을 고려한 진로 활동’ 등을 꼽았다. 또한 학부모가 가장 필요로 하는 진로교육은 초등의 경우 ‘학생의 적성·흥미 파악’, 중·고는 ‘진로·진학 등 상담’으로 나타났다.

교육부와 한국직업능력연구원은 ‘초·중등 진로교육 현황조사’ 결과를 국가통계 포털(<http://www.kosis.kr>)과 진로정보망 누리집 ‘커리어넷’(<http://www.career.go.kr>)에 탑재하여 제공할 계획이다.

사회환경 변화에 따라 미래 직업 세계가 빠르게 변화(미래 직업 전망 자료(한국 고용정보원) 참조)하고 있는 만큼, 교육부는 앞으로도 **학생들이 다양한 미래 직업을 준비**할 수 있도록 학교 진로교육 내실화, 진로정보망 고도화, 진로 체험 다양화 등에 힘쓸 예정이다.

- 【붙임】 1. 2023년 초·중등 진로교육 현황조사 조사 항목
2. 2023년 초·중등 진로교육 현황조사 주요 결과

- 【참고】 1. 미래 직업 전망 관련 참고자료
2. 「진로교육 활성화 방안」 추진 과제

담당 부서	책임교육정책관 기초학력진로교육과	책임자	과 장	유희승 (044-203-6730)
		담당자	서기관	강 현 (044-203-6735)
	한국직업능력연구원 국가진로교육연구센터	책임자	교육연구사	전소영 (044-203-6736)
			센터장	주희정 (044-415-5014)
		담당자	부연구위원	문찬주 (044-415-5324)

□ 학생

영역	내용	비고
학교 진로활동	진로활동 만족도	
	학교 진로활동별 참여 현황 및 만족도	
	학교 진로활동별 향후 참여 희망	
	디지털 기반 진로활동 요구도	신규
진로체험	진로체험 유형별 참여 현황 및 도움 정도	
	진로체험 유형별 향후 참여 희망	
	진로체험 활동시 학생 의사 반영 정도	
	희망한 진로체험 활동 참여 여부	
	창업가정신 및 창업체험 참여 및 만족도	
	창업가정신에 대한 핵심역량 인식	
진로교육 프로그램 및 자료	진로교육 관련 사이트 인지 여부	
	진로교육 관련 정보 획득 경로	
	진로정보 내용별 필요도	
학부모의 관심	부모와의 대화 수준	
진학·취업 지원 프로그램	진학 지원 프로그램 참여 여부	
	취업 지원 프로그램 참여 여부	
외부 진로활동	외부 진로활동별 참여 현황 및 만족도	
	외부 진로체험 유형별 참여 현황 및 도움 정도	
진로계획	학생의 희망 직업과 영향 경로	
	희망직업이 없는 이유	
	고등학생의 진로계획과 준비 수준	
	창업에 대한 인식	
	학생의 희망 교육 수준	
	진로교육 관련 사이트 인식	
진로 인식 및 학교생활	진로개발역량 수준	
	학교생활 만족도	신규
	자율적 학습 동기 수준	
	자기주도학습 수준	
	학업적 자기효능감 수준	신규
요구사항	진로교육 현황조사 만족도	

□ 진로전담교사

영역	내용	비고
진로교육 환경 여건	학교 진로교육 계획 수립	
	학교 진로교육 예산 편성	
	학교 진로교육 조직 설치	
	진로전담교사 지원 전문 인력	
	학교 진로교육 공간 설치	
	진로전담교사 유무	
	초등 진로전담교사 연수 이수 여부	
	진로체험지원센터	
	진로교육 집중 학년 학기제 운영 여부 및 시기	
진로교육 내용	『진로와 직업』 수업 및 과목 채택	
	『진로와 직업』 운영시기	
	교과 연계 진로교육	
	창의적 체험활동 내 진로활동 배당	
	진로심리검사	
	진로심리검사 실시종류	
	진로상담	
	진로상담 주된 방식	
	진로체험	
	진로체험 시 학생 의사 반영 방법	
	학생의 의사가 진로체험에 미반영되는 이유	
	동아리를 통한 진로교육	
	학부모 대상 진로교육	
	창업가정신 함양 및 창업체험 교육	
	진학 지원 프로그램 내용	
진로교육 지역사회 협력	학교 진로교육협의회 운영	
	진로체험처	
진로교육 프로그램 및 자료	진로교육 관련 사이트 활용 여부	
	진로교육 프로그램 자료 습득 경로	
진로전담교사 역할 수행	진로전담교사의 업무별 중요도 및 수행 수준	
	진로교육 관련 필요한 연수 내용	
	디지털 기반 진로교육 운영 및 수행 정도, 어려움 정도	신규
인식 및 요구사항	학교 관리자의 진로교육 인식 및 지원 수준	
	진로전담교사와 담임교사 간의 연계	
	학교 진로교육 활성화 필요 요소	
	학교 진로교육 활성화 및 개선 관련 의견	
	진로교육 현황조사 만족도	

☐ 담임교사

영역	내용	비고
진로교육 인식	학교 진로교육에 대한 인식 수준	
	창업가정신 함양 및 창업체험교육	
진로지도 내용	담임교사의 진로교육(지도) 내용	
	진로·진학 지도 정도	
	진로전담교사와의 소통 현황	
	교과연계 진로교육 운영 현황	
	창업가정신 및 창업체험 교육 경험	
진로교육 프로그램 및 자료	진로교육 관련 사이트 인지 여부	
요구사항	학교 진로교육 활성화 필요 요소	
	학교 진로교육 활성화 및 개선 관련 의견	
	진로교육 현황조사 만족도	

☐ 학교관리자

영역	내용	비고
진로교육 인식	학교 진로교육에 대한 인식 수준	
	진로교육 정책의 도움도 인식	
	창업가정신 및 창업체험교육에 대한 인식	
진로교육 지역사회 협력	진로교육 지역사회 협력 수준	
진로전담교사 업무 관련 인식	진로전담교사 업무별 중요도 및 수행 수준	
요구사항	학교 진로교육 활성화 필요 요소	
	학교 진로교육 활성화 및 개선 관련 의견	
	진로교육 현황조사 만족도	

☐ 학부모

영역	내용	비고
학교 진로교육 인식	학부모의 진로교육 활동별 필요성 인식	
학교 진로활동	학교 진로활동별 자녀 참여에 대한 인식	
	자녀의 학교생활 및 학교 진로활동 만족도	
	자녀 진로 관련 학교 상담 경험과 만족도	
	학부모의 학교 진로교육 참여	
자녀 진로에 대한 관심	자녀와의 대화 수준	
	자녀에 대한 기대 교육 수준	
	시·도 교육청 및 교육지원청 제공 프로그램 참여 여부	
요구사항	진로정보 내용별 필요도	
	진로교육 프로그램 및 자료 사용/도움 정도	
	진로지도 역량 강화 필요 사항	
	진로교육 현황조사 만족도	

학생 대상 조사 결과

- ◆ 희망직업 [초등학생] 1위 운동선수, [중·고등학생] 1위 교사
- ◆ 신산업 분야 및 생명과학 분야 직업에 대한 관심 증가

□ 2023년 학생 희망직업 조사 결과, 초·중학생의 1~3위 희망직업은 전년도와 거의 유사하였으나, 고등학생의 경우, 생명과학자 및 연구원이 3위로 순위가 상승

※ [초] (2022) 1위 운동선수, 2위 교사, 3위 크리에이터 → (2023) 1위 운동선수, 2위 의사, 3위 교사
 [중] (2022) 1위 교사, 2위 의사, 3위 운동선수 → (2023) 1위 교사, 2위 의사, 3위 운동선수
 [고] (2022) 1위 교사, 2위 간호사, 3위 군인 → (2023) 1위 교사, 2위 간호사, 3위 생명과학자 및 연구원

□ 디지털 전환으로 인한 직업세계 변화가 가속화됨에 따라 AI전문가, 생명과학자 등 신산업 분야 직업*을 희망하는 학생 증가 추세

* 3D프린팅 전문가, 드론전문가, 로봇공학자 및 연구원, 빅데이터·통계분석 전문가, 생명과학자 및 연구원, 웹 개발 및 운영자, 전기·전자공학자 및 연구원, 정보통신(IT)공학자 및 연구원, 컴퓨터·모바일게임 개발자, 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자, 항공·우주공학자 및 연구원

※ [중] (2013) 3.46% → (2018) 4.11% → (2022) 5.45% → (2023) 5.27%
 [고] (2013) 3.61% → (2018) 6.27% → (2022) 8.51% → (2023) 11.57%

○ 중학생의 경우, 크리에이터*의 비율은 감소 추세, 고등학생의 경우, 생명과학자 및 연구원**에 대한 관심이 전년 대비 상승

* [중] (2021) 2.1%(12위) → (2022) 1.6%(17위) → (2023) 1.5%(20위)

** [고] (2021) 2.8%(8위) → (2022) 2.5%(9위) → (2023) 3.7%(3위)

<표 1> 학생의 희망 직업 - 상위 20개

(단위: %)

구분	초등학생		중학생		고등학생	
	직업명	비율	직업명	비율	직업명	비율
1	운동선수	13.4	교사	9.1	교사	6.3
2	의사	7.1	의사	6.1	간호사	5.9
3	교사	5.4	운동선수	5.5	생명과학자 및 연구원	3.7
4	크리에이터	5.2	경찰관/수사관	3.8	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	3.6
5	요리사/조리사	4.2	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	2.6	의사	3.1
6	가수/성악가	3.6	군인	2.6	경찰관/수사관	2.8
7	경찰관/수사관	3.4	CEO/경영자	2.6	뷰티디자이너	2.6
8	법률전문가	3.1	배우/모델	2.4	보건·의료분야 기술직	2.4
9	제과·제빵원	3.0	요리사/조리사	2.4	CEO/경영자	2.4
10	만화가/웹툰작가	2.7	시각디자이너	2.3	건축가/건축공학자	2.3
11	프로게이머	2.4	약사	2.1	군인	1.9
12	수의사	2.2	회사원	2.1	공무원	1.8
13	배우/모델	2.0	작가	1.9	회사원	1.7
14	작가	2.0	뷰티디자이너	1.9	운동선수	1.7
15	회사원	1.9	간호사	1.9	광고·마케팅 전문가	1.6
16	과학자	1.7	제과·제빵원	1.8	감독/PD	1.6
17	뷰티디자이너	1.7	공무원	1.7	시각디자이너	1.6
18	동물사육사/보호/관리사	1.7	법률전문가	1.6	(일반)과학·공학연구원	1.6
19	군인	1.4	만화가/웹툰작가	1.5	법률전문가	1.5
20	CEO/경영자	1.3	크리에이터	1.5	약사	1.5
누계		69.2	누계	57.3	누계	51.5

- 주 1) 희망 직업이 있다고 응답한 학생을 대상으로 조사함.
 2) 기타(세부 분야 없음)와 무응답은 순위에서 제외함.
 3) 희망 직업 비율은 가중치가 적용되지 않음.
 4) 누계는 희망 직업이 있는 학생 수 대비 희망 직업 상위 20개에 응답한 학생 수 비율임.
 5) '교사'는 초등교사, 중등교사, 특수교사 등을 포함함.
 6) '뷰티디자이너'는 헤어디자이너, 메이크업아티스트, 네일아티스트, 뷰티매니저 등을 포함함.
 7) '법률전문가'는 판사, 검사, 변호사, 변리사 등을 포함함.
 8) '크리에이터'는 유튜버, BJ, 스트리머 등을 포함함.
 9) '의료·보건 분야 기술직'은 물리치료사, 치위생사, 임상병리사, 방사선사 등을 포함함.
 10) '생명과학자 및 연구원'은 의과학자, 의약품연구원, 생명공학자 등을 포함함.
 11) '경영·경제 관련 전문직'은 공인회계사, 경영컨설턴트, 애널리스트, 펀드매니저 등을 포함함.

<표 2> 학생의 희망 직업(성별) - 상위 10개

(단위: %)

구분	초등학생				중학생				고등학생			
	남학생	비율	여학생	비율	남학생	비율	여학생	비율	남학생	비율	여학생	비율
1	운동선수	21.8	교사	8.7	운동선수	8.9	교사	11.2	컴퓨터공학자/소프트웨어 개발자	6.1	간호사	9.0
2	크리에이터	8.6	의사	7.8	교사	7.1	의사	7.1	교사	5.6	교사	7.0
3	의사	6.4	가수/성악가	5.9	의사	5.2	시각 디자이너	4.3	CEO/경영자	3.6	뷰티디자이너	4.4
4	요리사/조리사	5.1	제과제빵원	5.5	경찰관/수사관	4.6	뷰티 디자이너	3.6	경찰관/수사관	3.5	생명과학자 및 연구원	4.1
5	프로게이머	4.6	운동선수	4.9	컴퓨터공학자/소프트웨어 개발자	4.2	약사	3.4	건축가/건축공학자	3.3	의사	3.1
6	경찰관/수사관	4.2	만화가/웹툰작가	4.1	CEO/경영자	4.1	간호사	3.1	생명과학자 및 연구원	3.3	보건·의료 분야 기술직	3.0
7	법률 전문가	3.6	요리사/조리사	3.4	군인	3.8	제과·제빵원	3.1	의사	3.0	광고·마케팅 전문가	2.6
8	과학자	2.7	뷰티 디자이너	3.3	요리사/조리사	3.3	경찰관/수사관	2.9	간호사	2.8	시각 디자이너	2.4
9	회사원	2.3	작가	3.2	회사원	2.7	배우/모델	2.8	운동선수	2.6	감독/PD	2.2
10	교사	2.1	수의사	3.2	크리에이터	2.6	만화가/웹툰작가	2.5	군인	2.6	항공기 승무원	2.2
누계		61.2	누계	49.9	누계	46.4	누계	43.9	누계	36.3	누계	40.0

<표 3> 초등학생의 희망 직업 비교(2021~2023년) - 상위 10개

(단위: %)

구분	2021년	2022년	2023년
1	운동선수	운동선수	운동선수
2	의사	교사	의사
3	교사	크리에이터	교사
4	크리에이터	의사	크리에이터
5	경찰관/수사관	경찰관/수사관	요리사/조리사
6	요리사/조리사	요리사/조리사	가수/성악가
7	프로게이머	배우/모델	경찰관/수사관
8	배우/모델	가수/성악가	법률전문가
9	가수/성악가	법률전문가	제과·제빵원
10	법률전문가	만화가/웹툰작가	만화가/웹툰작가
누계	48.8	48.7	51.1

자료: 교육부·한국직업능력연구원(2021, 2022, 2023).

<표 4> 중학생의 희망 직업 비교(2021~2023년) - 상위 10개

(단위: %)

구분	2021년	2022년	2023년
1	교사	교사	교사
2	의사	의사	의사
3	경찰관/수사관	운동선수	운동선수
4	운동선수	경찰관/수사관	경찰관/수사관
5	군인	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자
6	공무원	군인	군인
7	요리사/조리사	시각디자이너	CEO/경영자
8	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자	요리사/조리사	배우/모델
9	뷰티디자이너	뷰티디자이너	요리사/조리사
10	경영자/CEO	공무원	시각디자이너
누계	41.3	41.1	39.4

자료: 교육부·한국직업능력연구원(2021, 2022, 2023).

<표 5> 고등학생의 희망 직업 비교(2021~2023년) - 상위 10개

(단위: %)

구분	2021년	2022년	2023년
1	교사	교사	교사
2	간호사	간호사	간호사
3	군인	군인	생명과학자 및 연구원
4	경찰관/수사관	경찰관/수사관	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자
5	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자	컴퓨터공학자/소 프트웨어개발자	의사
6	공무원	뷰티디자이너	경찰관/수사관
7	의사	의사	뷰티디자이너
8	경영자/CEO	경영자/CEO	보건·의료분야 기술직
9	생명과학자 및 연구원	생명과학자 및 연구원	CEO/경영자
10	보건·의료분야 기술직	요리사/조리사	건축가/건축공학자
누계	37.7	36.4	35.1

자료: 교육부·한국직업능력연구원(2021, 2022, 2023).

- ◆ 희망 직업에 대한 업무 내용 인지 수준은 [중학생] 62.9%, [고등학생] 71.4%
- ◆ 직업을 선택한 이유는 [초·중·고등학생] 내가 좋아하는 일이라서

□ 지난 3년간 중·고등학생의 희망 직업에 대한 업무 내용 인지 수준은 지속적으로 높아지는 추세

<표 6> 학생의 희망 직업에 대한 업무 내용 인지 수준 변화(2015~2023년)

(단위: %)

구분	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
중학생	46.3	55.4	57.6	61.9	60.0	60.5	59.4	61.2	62.9
고등학생	45.7	53.5	54.4	59.8	54.2	60.7	60.5	64.8	71.4

주 1) '희망 직업에 대한 업무 내용 인지 수준'에서 '잘 알고 있음'과 '매우 잘 알고 있음'을 합한 비율임.

2) 비율에 가중치 적용함.

□ 학생들이 희망직업을 선택할 때 가장 중요하게 고려하는 요소로 '좋아하는 일이라서(초 60.3%, 중 46.6%, 고 39.9%)'를 가장 많이 응답

<표 7> 희망 직업 선택 이유 변화(2021~2023년)

(단위: %)

희망 직업 선택 이유	초등학생			중학생			고등학생		
	2021년	2022년	2023년	2021년	2022년	2023년	2021년	2022년	2023년
내가 좋아하는 일이라서	53.9	50.3	60.3	48.5	46.4	46.6	43.0	42.6	39.9
내가 잘 해낼 수 있을 것 같아서	18.0	15.4	14.6	19.5	20.3	20.8	21.4	22.1	19.8
돈을 많이 벌 수 있을 것 같아서	7.6	15.5	7.7	9.4	8.9	11.3	8.4	9.0	9.5
오래 일할 수 있을 것 같아서	2.6	3.1	1.6	6.7	6.2	4.8	7.0	5.9	6.4
나의 발전 가능성이 클 것 같아서	4.8	5.2	3.0	4.2	4.6	4.5	5.9	5.1	5.6
사회에 봉사할 수 있을 것 같아서	4.8	3.2	3.5	4.3	3.8	3.4	5.7	5.6	6.3
일하는 시간과 방법을 스스로 정할 수 있을 것 같아서	0.5	0.3	0.6	0.9	1.3	1.1	1.0	1.2	0.6
내가 아이디어를 내고 창의적으로 일할 것 같아서	4.9	3.4	3.5	3.6	3.6	3.0	4.6	4.1	6.0
사회적으로 인정을 받을 수 있을 것 같아서	2.8	2.2	2.4	2.8	2.4	1.9	2.7	2.4	1.3
기타	0.0	1.3	2.9	0.2	2.5	2.6	0.3	2.2	4.5

주 1) 희망 직업이 있다고 응답한 학생을 대상으로 조사함.

2) 기타 응답으로는 '부모님/가족/주변 지인의 영향을 받아서', '내 적성/성격에 맞아서', '하고 싶은 일이라서' 등이 있음.

3) 비율에 가중치 적용함.

◆ 희망 직업이 있는 학생 비율

- [초등학생] 전년 대비 소폭 감소 [중학생] 감소 추세 [고등학생] 전년 대비 증가

◆ 희망 직업이 없는 이유

- [초·중·고등학생] 내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서

□ 희망직업이 있다고 응답한 학생의 비율은 초등학생 79.3%, 중학생 59.0%, 고등학생 74.5%이며, 중학생의 경우, 2018년을 기점으로 희망직업이 있다고 응답한 학생의 비율이 감소 추세

<표 8> 희망 직업이 있는 학생 비율 변화(2013~2023년)

(단위: %)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
초등학생	81.4	87.1	91.3	88.8	88.5	89.3	87.2	79.9	79.1	80.7	79.3
중학생	62.8	68.4	73.0	73.4	69.9	72.0	71.9	66.7	63.2	61.8	59.0
고등학생	66.9	70.5	81.7	81.4	79.4	80.6	79.5	76.7	76.3	72.8	74.5

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 희망직업이 없다고 응답한 학생을 대상으로 그 이유를 조사한 결과, 초·중·고등학생 모두 '내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서(초 43.9%, 중 54.6%, 고 40.2%)'라고 응답한 학생이 가장 많이 나타났으며, 다음으로 '내가 잘하는 것(강점)과 못하는 것(약점)을 몰라서(초 20.9%, 중 19.8%, 고 29.7%)'라고 응답함

<표 9> 희망 직업이 없는 이유

(단위: %)

구분	초등학생	중학생	고등학생
내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서	43.9	54.6	40.2
내가 잘하는 것(강점)과 못하는 것(약점)을 몰라서	20.9	19.8	29.7
어떤 종류의 직업이 있는지 잘 몰라서	8.5	3.7	2.6
내 관심 진로 분야를 좁혀나가는 것이 힘들어서	8.1	10.4	16.6
직업을 꼭 가져야 하는 필요를 느끼지 못해서	2.8	1.5	1.7
미래 직업변화를 예측하기 어려워서	7.9	5.1	6.1
기타	7.8	4.9	3.1

주 1) 희망직업이 없다고 응답한 학생을 대상으로 조사함.

2) 기타 응답으로는 '능력이 부족해서, 자신/확신이 없어서', '아직 하고 싶은 일이 없어서', '하고 싶은 일이 너무 많아서' 등이 있음.

3) 비율에 가중치 적용함.

◆ 고등학생 희망 전공 계열

- [남학생] 정보통신기술, 공학, 보건 계열 전공 희망
- [여학생] 예술, 보건, 생물학 및 관련 과학 계열의 전공 희망

□ 고등학생이 희망하는 전공 계열은 보건(14.1%), 예술(13.9%), 공학(13.2%) 순으로 나타났다

- 남학생의 희망 전공 계열은 정보통신기술(21.7%), 공학(19.3%), 보건(12.5%)인 반면, 여학생은 예술(20.3%), 보건(15.7%), 생물학 및 관련 과학(14.1%) 순으로 응답했음

<표 10> 고등학생의 진학 희망 전공 계열(학과 중분류) - 상위 10개(중복응답)

(단위: %)

순위	전체		남학생		여학생	
	학과(계열)	비율	학과(계열)	비율	학과(계열)	비율
1	보건	14.1	정보통신기술(ICTs)	21.7	예술	20.3
2	예술	13.9	공학	19.3	보건	15.7
3	공학	13.2	보건	12.5	생물학 및 관련 과학	14.1
4	정보통신기술(ICTs)	13.0	경영 및 행정	10.6	교육	11.1
5	교육	10.6	교육	10.1	어문학	10.0
6	생물학 및 관련 과학	9.7	예술	7.7	사회과학	9.2
7	경영 및 행정	8.6	사회과학	7.6	개인서비스	8.1
8	사회과학	8.4	건축 및 건설	6.4	공학	6.9
9	어문학	5.8	물리 과학	6.1	경영 및 행정	6.7
10	개인서비스	4.5	생물학 및 관련 과학	5.5	운송 서비스	6.0

주 1) '졸업 후 진로계획'에 '대학 진학'이라고 응답한 대상으로 조사함.

2) 최대 2개까지 선택이 가능한 중복응답 문항임.

3) 상위 10개에 '위의 목록에서 찾을 수 없음'은 제외함.

4) 비율에 가중치 적용함.

◆ 흥미, 적성, 희망직업(꿈)에 대한 부모와의 대화 비율

- 초등학생은 주 2~3회 정도, 중·고등학생은 주 1회 정도가 가장 많아

□ 흥미와 적성, 희망직업(꿈) 등 진로에 관한 부모와의 대화는 초등학생보다는 중·고등학생이 많이 하는 것으로 나타났음

※ 주 1회 이상('주 1회'+ '주 2~3회'+ '거의 매일') : [초] 59.1%, [중] 65.3%, [고] 73.2%

○ '나의 흥미와 적성, 희망 직업(꿈)'에 대한 부모와의 대화 빈도는 초등학생은 주 2~3회 정도(24.8%), 중·고등학생은 주 1회 정도(중 25.9%, 고 29.2%)라고 응답한 비율이 높았음

○ 전년도 대비 '거의 매일' 부모와 대화한다는 학생들의 비율은 초·중·고에서 모두 증가*하였음

* [초] (2022)17.7%→(2023)18.0%, [중] (2022)19.5%→(2023)20.0%, [고] (2022)20.0%→(2023)23.3%

<표 11> 흥미, 적성, 희망직업(꿈)에 대한 부모와의 대화 빈도

(단위: %)

대화 주제	대화 빈도	초등학생	중학생	고등학생
나의 흥미와 적성, 희망 직업 (꿈)	두 달에 1회 이하	19.7	13.8	10.2
	월 1~2회 정도	21.1	20.9	16.6
	주 1회 정도	16.3	25.9	29.2
	주 2~3회 정도	24.8	19.4	20.7
	거의 매일	18.0	20.0	23.3

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ 학교 진로활동 만족도

- 초·중학생 학교 진로활동 만족도 전년 대비 상승, 고등학생은 소폭 하락
- 진로체험[초·중·고]과 진로상담[초·중] 참여율은 전년 대비 상승

□ 초·중학생의 학교 진로활동 만족도*는 전반적으로 증가하는 추세로 나타났으며, 고등학생은 소폭 하락하였음

* [초 (2022) 4.00점 → (2023) 4.10점 [중 (2022) 3.62점 → (2023) 3.71점 [고 (2022) 3.56점 → (2023) 3.54점

<표 12> 학교 진로활동 만족도(2018~2023년)

(단위: 점)

구 분	진로활동 만족도		
	초	중	고
2018	4.16	4.02	3.79
2019	4.09	3.88	3.80
2020	3.87	3.67	3.71
2021	3.89	3.59	3.58
2022	4.00	3.62	3.56
2023	4.10	3.71	3.54

주) 평균에 가중치 적용함.

□ 학교 진로활동 중, 경험 중심의 진로체험(초·중)과 개별 맞춤형 진로상담(초·중) 참여율은 그간 감소 추세였으나 초·중학생 모두 전년 대비 상승하였음

<표 13> 학교 진로체험 및 상담 참여 현황 및 만족도(2020, 2022, 2023년)

(단위: %, 점)

구 분		참여 현황			만족도					
		2020	2022	2023	2020		2022		2023	
진로체험	초등학생	65.5	62.6	73.3	4.07	(0.85)	4.35	(0.83)	4.24	(0.91)
	중학생	82.2	75.6	81.5	3.88	(0.89)	3.84	(0.98)	3.86	(1.00)
	고등학생	67.2	69.3	69.4	3.86	(0.90)	3.81	(0.98)	3.79	(1.03)
진로상담	초등학생	36.7	34.8	41.6	3.98	(0.87)	3.92	(0.87)	3.98	(0.94)
	중학생	59.5	57.5	59.7	3.86	(0.92)	3.80	(0.98)	3.82	(1.04)
	고등학생	64.7	65.8	64.1	3.87	(0.87)	3.82	(0.98)	3.70	(1.05)

주 1) 만족도는 '학교 진로활동별 참여 현황'에 '예'라고 응답한 학생을 대상으로 조사함.

2) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

3) 괄호 안의 값은 표준편차임.

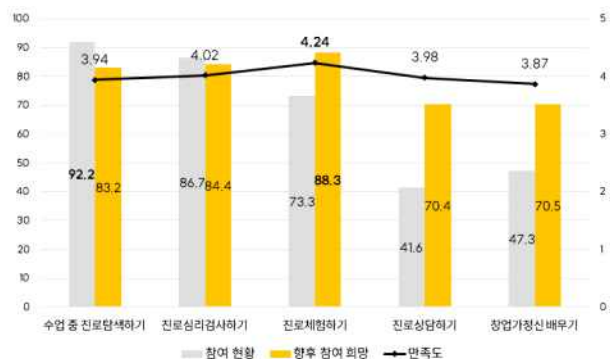
◆ [초·중·고] 모두 향후 참여 희망 1순위로 진로체험 선호

- 만족도가 높은 진로활동은 진로체험[초·중], 진로심리검사[고]으로 나타나

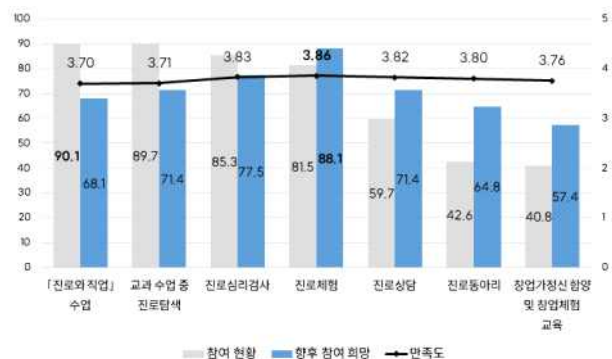
- 초·중학생은 '진로체험(초 4.24점, 중 3.86점)'의 만족도가 높았으며, 고등학생은 '진로심리검사(고 3.84점)'이 높은 것으로 나타났음
- 학교급별 진로활동 참여에서 초등학생은 '수업 중 진로탐색하기(92.2%)', 중학생은 '진로와 직업 수업(90.1%)', 고등학생은 '진로심리검사(84.6%)'가 가장 높게 나타남
- 향후에 참여 희망을 원하는 진로활동으로 초·중·고등학생 모두 진로체험을 1순위로 응답하였음

※ 향후 참여 희망(진로체험) : [초] 88.3%, [중] 88.1%, [고] 84.2%

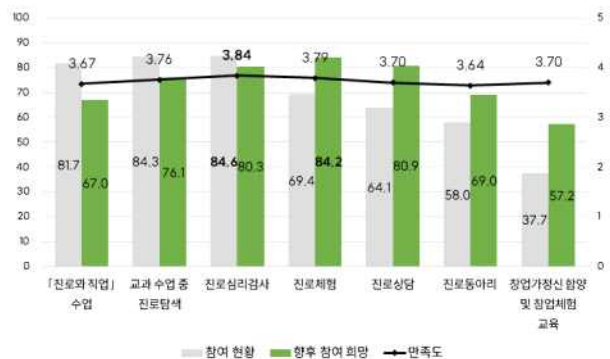
[그림 1] 학교 진로활동별 참여현황 및 만족도, 향후 참여희망(초등학교) (단위: %, 점)



[그림 2] 학교 진로활동별 참여현황 및 만족도, 향후 참여희망(중학교) (단위: %, 점)



[그림 3] 학교 진로활동별 참여현황 및 만족도, 향후 참여희망(고등학교) (단위: %, 점)



◆ [중·고] 현장직업체험형, 도움정도와 향후 참여 희망 가장 높아
- 강연형·대화형 진로체험 참여율은 높지만 도움정도는 가장 낮아

□ 중·고등학생 모두 진로체험 유형 중 현장직업체험형이 도움정도* 및 향후 참여희망 비율**이 가장 높게 나타났음

* 도움정도 : [중] 4.01점, [고] 4.08점, ** 향후 참여희망 비율 : [중] 58.9%, [고] 59.3%

○ 중·고등학생 모두 진로체험 유형 중에서 '강연형·대화형(중 64.7%, 고 67.2%)' 참여 비율이 가장 높게 나타남

○ 도움정도가 높게 나타난 체험은 중학생의 경우 '현장직업체험형(4.01점)', '진로캠프형(3.96점)', '학과체험형(3.93점)' 순이었으며, 고등학생은 '현장직업체험형(4.08점)', '직업실무체험형(4.02점)', '현장견학형(3.99점)' 순으로 나타났음

○ 향후 참여희망* 비율이 높게 나타난 체험은 중·고등학생 모두 '현장직업체험형', '현장견학형', '학과체험형' 순인 것으로 나타났음

* 현장직업체험형 : (중) 58.9%, (고) 59.3%, 현장견학형 : (중) 48.6%, (고) 47.5%
학과체험형 : (중) 26.7%, (고) 30.4%

<표 14> 진로체험 유형별 참여 및 도움 정도(중·고등학생)

(단위: %, 점)

진로체험 유형	중학생			고등학생		
	참여 현황	도움 정도	향후 참여희망	참여 현황	도움 정도	향후 참여희망
강연형·대화형	64.7	3.69 (0.98)	14.5	67.2	3.68 (0.91)	17.8
현장견학형	39.2	3.92 (0.95)	48.6	31.0	3.99 (0.89)	47.5
직업실무체험형 (모의직업체험)	37.6	3.91 (0.94)	18.0	27.9	4.02 (0.86)	19.8
현장직업체험형 (실제직업체험)	34.3	4.01 (0.95)	58.9	23.6	4.08 (0.89)	59.3
학과체험형	38.2	3.93 (0.97)	26.7	42.3	3.94 (0.90)	30.4
진로캠프형	28.3	3.96 (0.97)	22.0	30.1	3.94 (0.86)	16.9

주 1) 도움 정도는 '진로체험 유형별 참여 현황'에 '예'라고 응답한 대상으로 조사함.

2) '향후 참여 희망'은 중복 응답이 이루어진 문항이며, 비율은 전체 응답 인원 대비 각 항목별 응답 빈도로 계산함.

3) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

4) 괄호 안의 값은 표준편차임.

- 중학생의 ‘현장직업체험형’ 진로체험 참여 희망 비율은 전년 대비 소폭 감소하였으나, 고등학생의 ‘현장직업체험형’ 진로체험 참여 희망 비율은 전년 대비 증가하였음

<표 15> 진로체험 유형별 향후 참여 희망 변화 추이(중·고등학생) (2020~2023년)

(단위: %)

진로체험 유형	중학생				고등학생			
	2020년	2021년	2022년	2023년	2020년	2021년	2022년	2023년
강연형·대화형	17.6	14.6	13.0	14.5	18.0	16.5	15.6	17.8
현장견학형	45.0	46.8	49.5	48.6	41.9	45.5	46.9	47.5
직업실무체험형 (모의직업체험)	17.1	16.7	15.4	18.0	18.9	20.5	21.2	19.8
현장직업체험형 (실제직업체험)	58.1	60.1	62.0	58.9	57.7	57.8	55.9	59.3
학과체험형	23.0	20.6	21.0	26.7	33.6	31.0	28.5	30.4
진로캠프형	24.0	24.8	23.2	22.0	18.3	17.0	16.8	16.9

주) 비율에 가중치 적용함.

- 진로체험 프로그램에 대한 수요(희망)조사를 중학생 62.5%, 고등학생 67.3%가 실시했다고 응답했음

- 수요조사에 응답한 학생 중 중학생 67.3%, 고등학생 77.0%는 희망한 진로체험활동에 참여한 것으로 나타났음

<표 16> 진로체험 프로그램 수요(희망)조사 여부 및 참여 여부(중·고등학생)

(단위: %)

진로체험 유형		중학생	고등학생
진로체험 프로그램 수요(희망)조사 여부		62.5	67.3
희망한 진로체험활동 참여 여부	그렇다	67.3	77.0
	보통이다	27.3	20.1
	그렇지 않다	5.4	2.9

주 1) ‘진로체험 프로그램 수요(희망)조사 여부’에 ‘예’라고 응답한 대상으로 조사함.

2) 희망한 진로체험활동 참여여부의 ‘그렇지 않다’는 ‘전혀 그렇지 않다’와 ‘그렇지 않다’의 비율의 합임.

3) 희망한 진로체험활동 참여여부의 ‘그렇다’는 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’의 비율의 합임.

4) 비율에 가중치 적용함.

◆ 학생의 디지털 기반 진로활동 요구도

- 모든 학교급에서 '진로체험' 요구도 높아

- 초·중·고등학생 모두 진로활동 유형 중 '진로체험'의 디지털 기반 진로활동* 요구도가 가장 높게 나타남(초 78.5%, 중 68.9%, 고 60.7%)

* 디지털 기반 진로활동: 디지털 교과서, AR, VR, 메타버스 등 디지털 자료와 도구, 매체 등을 활용한 활동을 의미함. 단, 감염병 상황으로 인한 화상수업은 제외함.

- 다음으로 '진로심리검사'(초 50.7%, 중 43.4%, 고 48.5%)가 높은 비율을 차지했으며, '수업 중 진로탐색'(초 27.2%, 중 36.9%, 고 38.9%)도 높은 수치를 보임

<표 17> 디지털 기반 진로활동 요구도

(단위: %)

진로체험 유형	초등학생			중학생			고등학생		
	1순위	2순위	전체	1순위	2순위	전체	1순위	2순위	전체
수업 중 진로탐색	11.8	15.4	27.2	18.5	18.4	36.9	20.6	18.3	38.9
진로심리검사	14.3	36.4	50.7	19.9	23.5	43.4	19.3	29.1	48.5
진로체험	61.2	17.3	78.5	45.8	23.2	68.9	38.7	22.0	60.7
진로상담	6.7	14.5	21.2	11.2	20.9	32.2	14.8	18.3	33.1
창업가정신 함양 및 창업체험 교육	6.0	16.4	22.4	4.6	14.0	18.6	6.5	12.3	18.9

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ 학생의 진로정보 주요 획득 경로

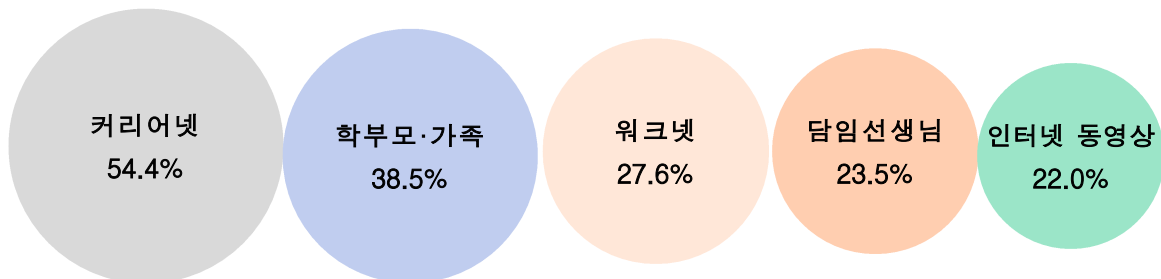
- [중·고등학생] '커리어넷' 활용 비율 높아

- 중학생들은 진로 관련 정보를 획득하는 경로로 '커리어넷'을 54.4%, '학부모·가족'은 38.5%로 응답하였음
 - 다음으로 중학생들은 '워크넷' 27.6%, '담임선생님' 23.5%, '인터넷 동영상 서비스' 22.0%의 비율로 여러 경로를 통해 진로정보를 획득하였음
- 고등학생들의 진로정보 획득 경로는 '커리어넷' 63.5%, '워크넷' 45.6%, '어디가' 37.6%, '인터넷 동영상 서비스' 23.9%, '학부모·가족' 17.8% 등으로, 온라인 매체로 진로정보를 획득하는 비율이 높게 나타남

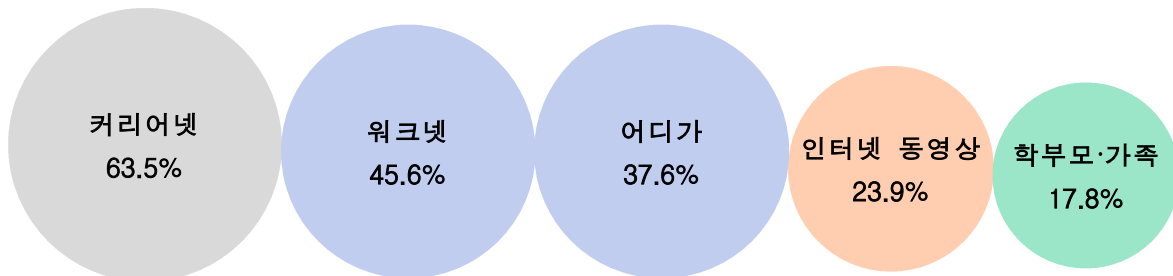
[그림 4] 진로정보 주요 획득경로(중·고등학생)

(단위: %)

중학생



고등학생



주) '진로정보 주요 획득경로'는 중복 응답이 이루어진 문항이며, 비율은 전체 응답 인원 대비 각 항목별 응답 빈도로 계산함.

□ 중·고등학생 모두 ‘커리어넷’으로 진로정보를 획득하는 비율이 가장 높게 나타났음

○ ‘인터넷 동영상 서비스’의 진로정보 획득 비율은 감소 추세로 나타나며, ‘SNS(페이스북, 인스타그램 등)’ 비율도 감소 추세로 나타남

<표 18> 온라인 진로정보 획득경로(중·고등학생) (2020~2023년)

(단위: %)

구 분		2020	2021	2022	2023
중학생	커리어넷	42.6	44.6	46.2	54.4
	인터넷 동영상 서비스(유튜브 등)	26.9	25.4	24.0	22.0
	SNS(페이스북, 인스타그램 등)	24.8	23.3	24.7	21.2
고등학생	커리어넷	48.9	54.0	54.4	63.5
	인터넷 동영상 서비스(유튜브 등)	27.8	26.3	25.4	23.9
	SNS(페이스북, 인스타그램 등)	22.9	21.3	19.7	16.1

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ **고등학생의 졸업 후, 창업 희망은 증가 추세**

- 창업과 관련하여 학교 내 필요한 지원 요구는 다양하게 나타나

□ 고등학생의 졸업 후 창업을 희망하는 비율은 증가 추세를 보임

<표 19> 고등학생의 졸업 후 창업 희망 비율(2015~2023년)

(단위: %)

학교급	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
고등학교	1.0	1.5	1.6	1.5	1.9	1.3	1.6	2.9	5.2

주) 비율에 가중치 적용함.

- 고등학교 졸업 후 창업을 계획하는 학생은 학교 내 필요한 지원으로 '창업자금 지원' 59.5%, '창업동아리 지원' 17.3%, '창업가와의 만남 및 멘토링 연계' 11.4% 순으로 응답하였음

<표 20> 창업과 관련하여 학교 내 필요한 지원

(단위: %)

구분	창업 관련 정보 제공	창업가정신 함양을 위한 교육 프로그램 운영	창업가와의 만남 및 멘토링 연계	창업동아리 지원	창업경진 대회 지원	창업자금 지원	기타
2023	8.7	2.2	11.4	17.3	1.0	59.5	0.0

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ 고등학생의 창업 관심 정도가 증가 추세

- 창업에 관심을 갖는 이유 '나의 아이디어를 실현하고, 주도적으로 일을 하고 싶어서'

□ 고등학생의 창업에 대해 관심있음* 비율이 증가 추세로 나타남

* 창업에 대해 관심있음('관심있음' + '매우 관심이 있음')

: (2019) 32.4% → (2020) 35.9% → (2021) 35.1% → (2022) 35.7% → (2023) 41.5%

** 창업에 대해 관심없음('관심없음' + '전혀 관심이 없음')

: (2019) 31.9% → (2020) 26.0% → (2021) 28.1% → (2022) 29.7% → (2023) 24.5%

<표 21> 창업에 대한 관심 정도

(단위: %)

구 분	전혀 관심이 없음	관심이 없음	보통	관심이 있음	매우 관심이 있음
2019	13.7	18.2	35.8	23.3	9.1
2020	7.4	18.6	38.1	24.6	11.3
2021	7.9	20.2	36.8	23.6	11.5
2022	8.4	21.3	34.7	23.6	12.1
2023	6.7	17.8	34.1	20.3	21.2

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 창업에 관심을 갖는 이유로 '나의 아이디어를 실현하고 주도적으로 일을 하고 싶어서'라고 응답한 비율이 32.6%로 가장 높았음

<표 22> 창업에 관심을 갖는 이유

(단위: %)

구 분	나의 아이디어를 실현하고 주도적으로 일을 하고 싶어서	높은 수익을 올릴 수 있을 것 같아서	사회에 도움이 되는 일을 하고 싶어서	새로운 기회를 창출하기 위해	취업이 어려워서	기타
2020	25.6	8.3	30.8	22.3	9.9	3.1
2021	37.3	23.7	8.1	19.5	10.4	1.1
2022	38.1	25.2	7	19.4	8.6	1.7
2023	32.6	31.7	7.2	21.4	4.9	2.2

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ **창업가정신 함양 및 창업체험 교육의 참여 여부에 따른 진로교육 성과**
 - **창업 관련 교육을 경험한 학생들은 진로개발역량이 상대적으로 높아**

□ 중·고등학생 모두 ‘교과수업 중 창업가정신 함양 및 창업체험 교육 (중 39.7%, 고 37.1%)’에 참여한 비율이 가장 높은 것으로 나타났음

※ 창업가정신 함양 및 창업체험 교육의 5개 유형 중, 1개 이상 경험한 학생 비율 [중] 46.8%, [고] 42.3%

<표 23> 창업가정신 함양 및 창업체험 교육을 경험한 학생 비율(중·고등학생)

(단위: %)

구분	중학교	고등학교
교과수업 중 창업가정신 함양 및 창업체험 교육	39.7	37.1
창업가 정신에 관한 특강 및 창업 관련 멘토링	32.6	28.7
창업동아리 활동	23.0	19.5
창업경진대회 참가	19.0	14.6
학교 밖 창업교육 프로그램(창업캠프)	22.0	15.9

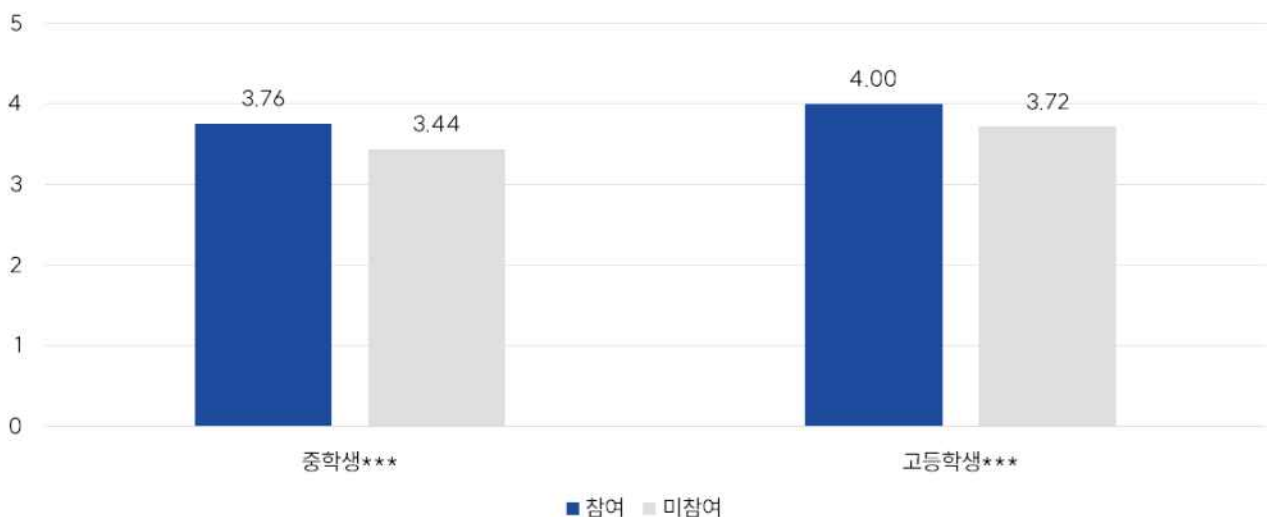
주) 비율에 가중치 적용함.

□ 창업가정신 함양 및 창업체험 교육 참여 경험에 있는 학생은 경험이 없는 학생보다 진로개발역량이 상대적으로 높게 나타남

※ 창업가정신 함양 및 창업체험 교육 참여 여부에 따른 진로개발역량 차이 중 : [참여] 3.76점, [미참여] 3.44점, 고 : [참여] 4.00점, [미참여] 3.72점

[그림 5] 창업가정신 함양 및 창업체험 교육참여와 진로교육 성과 차이(중·고등학생)

(단위: 점)



주 1) 평균 차이를 통계적으로 검정하였으며, ***는 1% 유의수준을 의미함.

교원(학교관리자 및 교사) 대상 조사 결과

- ◆ [중·고] 진로교육 연간계획 및 예산 편성 비율 90% 이상
- ◆ [중·고] 진로교육 조직(부서) 운영 비율 90% 수준
- ◆ [중·고] 진로상담실 운영 비율 각각 76.2%, 77.2%

- 대부분의 중·고등학교에서 진로교육 연간계획을 수립하고, 진로교육 예산을 편성하는 것으로 나타났음
 - 다만, 초등학교 진로교육 연간 계획 및 예산 편성은 80%대인 것으로 나타났음
- 중·고등학교 진로교육 부서(조직)는 90%대 수준으로 나타났음
 - 중·고등학교는 주로 진로교육 전담부서(중 43.1%, 고 47.4%)로 운영되는 반면, 초등학교는 진로교육 전담부서가 4.0%인 것으로 나타났음
- 중·고등학교 진로상담 공간 비율은 70%대 중후반 수준으로 높은 것으로 나타났음(중 76.2%, 고 77.2%)
 - 초등학교의 진로교육 공간 마련 비율은 34.3%로 나타남
 - ※ 중: 진로활동실(69.1%), 진로상담실(76.2%)
 - 고: 진로활동실(58.9%), 진로상담실(77.2%)

<표 24> 학교 진로교육 환경 여건 종합

(단위: %)

구분	진로교육 연간계획	진로교육 예산 편성	진로교육 부서(조직)		진로교육 공간	
			전체	진로교육만 전담	진로활동	진로상담
초등학교	81.7	86.5	83.2	4.0	34.3	
중학교	96.1	97.2	93.9	43.1	69.1	76.2
고등학교	97.0	96.3	95.8	47.4	58.9	77.2

주 1) 진로교육 부서(조직)는 '진로교육만 전담', '진로교육이 주 업무 + 타 업무 겸함', '타 업무가 주 업무 + 진로교육 겸함' 항목을 합한 비율임.

2) 2021년부터 진로교육 공간을 진로활동실 및 진로상담실로 구분하여 조사함.

3) 비율에 가중치 적용함.

- ◆ 학생 1인당 예산 평균 : [초] 2.56만원, [중] 7.90만원, [고] 6.14만원
- ◆ [초·중·고 모두] ‘진로체험’ 에 가장 많은 예산 투입

□ 중학교의 학생 1인당 평균 예산은 전년 대비 증가하였으나, 초등학교와 고등학교의 학생 1인당 평균 예산은 전년 대비 감소하였음

※ 학생 1인당 평균 예산 : [초] 2.56만원, [중] 7.90만원, [고] 6.14만원

<표 25> 학교 진로교육 연간 예산 편성 규모 변화 추이

(단위: 만원)

학교급 및 학교 유형		학생 1인당 평균 예산			
		2019년	2021년	2022년	2023년
초등학교		2.99	2.44	3.26	2.56
중학교		6.76	6.75	7.20	7.90
고등학교	전체	4.62	4.96	6.55	6.14
	일반고	3.91	4.20	6.10	5.79
	특성화고	6.72	7.90	8.01	7.64
	특수목적고	과학고	5.70	14.81	11.67
		국제고, 외교	2.71	3.08	3.24
		마이스터고	12.31	4.16	9.10
		예체능고	3.59	3.01	4.02

주 1) ‘학교 진로교육 연간 예산 편성 여부’에 ‘예’라고 응답한 대상으로 조사함.

2) 학생 1인당 평균 예산을 계산하기 위한 전교생 수는 학교알리미(<https://www.schoolinfo.go.kr/>)의 학교별 공시(2022년) 자료를 활용하였음.

3) 평균에 가중치 적용함.

- 학교 진로교육 예산이 가장 많이 투입되는 부문은 ‘진로체험’이며, 진로체험에 예산을 가장 많이 투입하는 학교(초 63.8%, 중 92.4%, 고 69.8%)의 비율이 전년 대비 증가하였음

<표 26> 학교 진로교육 예산이 가장 많이 투입되는 부문(1순위)

(단위: %)

구분	초등학교		중학교		고등학교	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023
진로수업에 필요한 교재 및 재료비	16.6	12.3	3.7	2.4	8.0	5.6
진로체험	58.3	63.8	87.8	92.4	68.2	69.8
진로심리검사	23.2	19.1	5.1	2.8	9.8	12.0
진로상담	-	0.3	-	0.0	3.6	3.9
진로동아리	0.9	1.8	0.8	0.0	1.5	0.4
교내 교원 진로교육 연수	-	0.3	-	0.0	0.3	0.0
학부모 진로교육 연수 및 설명회	-	0.0	0.6	0.3	0.8	1.5
진로활동실 운영비	-	0.3	-	0.3	1.4	0.0
창업가정신 함양 및 창업체험 교육	-	-	0.6	1.0	2.2	1.9
기타	0.9	1.9	1.5	0.8	4.2	4.7

주 1) ‘학교 진로교육 연간 예산 편성 여부’에 ‘예’라고 응답한 학교를 대상으로 조사함.

2) 비율에 가중치 적용함.

- ◆ **진로체험지원센터를 활용 [중 > 고 > 초] 순으로 나타나**
- ◆ **[중·고] 지역 진로체험지원센터의 진로교육 협조·지원 수준은 높은편**

□ 진로체험지원센터 활용은 중학교(80.2%)에서 가장 높게 나타났고, 다음은 고등학교(50.8%), 초등학교(31.3%) 순으로 나타났음

○ 또한, 진로체험 도움 정도도 4.07 이상으로 높게 나타났음

※ 진로체험지원센터 도움 정도 : [초] 4.39점, [중] 4.51점, [고] 4.07점

<표 27> 진로체험지원센터의 활용 현황 및 진로체험 도움 정도

(단위: %, 점)

구분	활용 여부		도움 정도
	예	아니요	
초등학교	31.3	68.7	4.39(0.76)
중학교	80.2	19.8	4.51(0.68)
고등학교	50.8	49.2	4.07(0.87)

주 1) '도움 정도'는 '진로체험지원센터의 활용 현황'에 '활용'이라고 응답한 학교를 대상으로 조사함.

2) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

3) 괄호 안의 값은 표준편차임.

□ 지역 진로체험지원센터의 협조·지원 수준은 중·고에서 '학교 내 구성원'과 '시·도교육청'에 이어 3순위로 높은 편이며, 초등학교에서는 '학교 내 구성원'과 '시·도교육청', '학부모'에 이어 4순위로 나타남

<표 28> 진로교육 관련 지역사회의 협조와 지원 수준

(단위: 점)

구분	초등학교	중학교	고등학교
학교 내 구성원들의 협조 및 지원	4.06(0.74)	4.21(0.70)	3.89(0.79)
학부모들의 협조 및 지원	3.54(0.97)	3.66(0.91)	3.44(0.86)
민간기업 및 체험처의 협조 및 지원	3.01(1.10)	3.32(1.00)	3.08(0.99)
지역 유관 공공기관의 협조 및 지원	3.26(1.05)	3.57(0.97)	3.26(1.03)
시·도교육청의 협조 및 지원	3.70(0.89)	3.91(0.85)	3.75(0.86)
지역 진로체험지원센터의 협조 및 지원	3.50(1.01)	3.83(0.87)	3.51(0.92)
지역사회 네트워크(마을지역 공동체, 사회적 기업 등)	3.40(1.07)	3.54(0.95)	3.22(0.96)

주 1) 괄호 안의 값은 표준편차임.

2) 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

◆ 진로교육 집중 학년·학기제 운영 여부 및 시기

- 운영 비율 : [중] 61.8%로 가장 높아
- 운영 시기 : 주로 [초] 6학년, [중·고] 1학년

□ 진로교육 집중 학년·학기제는 중학교에서 가장 높은 비율로 운영 하는 것으로 나타남

<표 29> 진로교육 집중 학년·학기제 운영 여부

(단위: %)

구분	예(운영)	아니요(미운영)	계
초등학교	19.7	80.3	100.0
중학교	61.8	38.2	100.0
고등학교	17.1	82.9	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

○ 진로교육 집중 학년·학기제는 주로 초등학교는 6학년, 중·고등학교는 1학년 시기에 운영하고 있는 것으로 나타났음

※ [초] 6학년 2학기(77.0%), 6학년 1학기(51.0%), 5학년 2학기(35.5%) 순
 [중] 1학년 1학기(70.3%), 1학년 2학기(45.1%), 3학년 2학기(24.2%) 순
 [고] 1학년 1학기(90.8%), 1학년 2학기(48.4%), 2학년 1학기(13.1%) 순

<표 30> 진로교육 집중 학년·학기제 운영 시기(중복응답)

(단위: %)

구분	초등학교	중학교	고등학교
1학년 1학기	22.8	70.3	90.8
1학년 2학기	20.5	45.1	48.4
2학년 1학기	20.2	3.6	13.1
2학년 2학기	20.5	3.5	11.1
3학년 1학기	22.5	6.3	5.8
3학년 2학기	25.4	24.2	4.5
4학년 1학기	23.0	-	-
4학년 2학기	25.8	-	-
5학년 1학기	31.1	-	-
5학년 2학기	35.5	-	-
6학년 1학기	51.0	-	-
6학년 2학기	77.0	-	-

주 1) '진로교육 집중 학년·학기제 운영 여부'에 '예'라고 응답한 학교를 대상으로 조사함.
 2) 비율에 가중치 적용함.

◆ [초] 진로전담교사 배치 90% 수준

- 초등학교 진로교육 부서는 진로교육을 겸하는 경우가 73.4% 수준

◆ [중·고] 진로교육 부서의 40% 이상은 진로교육만 전담

□ 초등학교의 진로전담교사 배치는 약 90% 수준으로 나타났다

- 초등학교의 진로전담교사 배치 비율은 89.7% 수준이며, 그 중 73.4%는 타 업무가 주 업무이며 진로교육을 겸하는 것으로 확인되었음

<표 31> 초등학교의 진로전담교사 배치 여부

(단위: %)

구분	있음			없음	전체
	보직 진로전담교사	진로업무 담당교사	소계		
초등학교	16.3	73.4	89.7	10.3	100.0

주 1) 비율에 가중치 적용함.

2) '보직 진로전담교사'는 진로 관련 부서 등의 부장 보직을 맡고 있는 교사를 뜻하며, '진로업무 담당교사'는 부장 보직을 맡고 있지 않지만 학교의 진로 관련 업무를 담당하는 교사를 뜻함.

□ 중·고등학교 진로교육 담당부서 비율은 90% 수준이며, 진로교육만 전담하는 비율은 40% 이상으로 확인되었음

<표 32> 학교 진로교육 담당 부서(조직) 유무

(단위: %)

구분	있음				없음	전체
	진로교육만 전담	진로교육이 주 업무 + 타 업무 겸함	타 업무가 주 업무 + 진로교육 겸함	소계		
초등학교	4.0	13.7	65.4	83.2	16.8	100.0
중 학 교	43.1	29.4	21.4	93.9	6.1	100.0
고등학교	47.4	26.2	21.8	95.4	4.6	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

- ◆ 「진로와 직업」 교양선택과목 채택 현황 : [중] 78.3%, [고] 50.5%
- ◆ 창의적 체험활동 내 「진로와 직업」 교과서 사용 비율 :
[중] 43.1%, [고] 28.9%

□ 중·고등학교에서 「진로와 직업」 과목을 교양선택과목으로 채택하여 수업하고 있는 비율은 중학교 78.3%, 고등학교 50.5%로 나타났다

<표 33> 「진로와 직업」 과목의 교양선택과목 채택 여부

(단위: %)

구분	예(채택하고 있음)	아니요(채택하고 있지 않음)	계
중학교	78.3	21.7	100.0
고등학교	50.5	49.5	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

- 「진로와 직업」 과목을 교양선택과목으로 채택한 학교는 주로 중·고등학교 모두 1학년 시기에 주로 운영하고 있는 것으로 나타났다

※ [중] (중복응답) : 1학년 1학기(65.8%), 1학년 2학기(63.2%), 3학년 1학기(46.7%), 3학년 2학기(45.9%) 순

[고] (중복응답) : 1학년 1학기(75.3%), 1학년 2학기(75.2%), 3학년 1학기(27.6%), 3학년 2학기(27.6%) 순

□ 「진로와 직업」 과목을 교양선택과목으로 채택하지 않은 학교 중에서, 창의적 체험활동 중 진로활동에서 「진로와 직업」 교과서를 사용하여 수업을 실시하는 비율은 중학교 43.1%, 고등학교 28.9%로 나타남

<표 34> 창의적 체험활동 중 진로활동에서 「진로와 직업」 교과서 사용 수업 여부 (단위: %)

구분	예(수업하고 있음)	아니요(수업하지 않음)	계
중학교	43.1	56.9	100.0
고등학교	28.9	71.1	100.0

주 1) 「진로와 직업」 과목을 교양선택과목으로 채택하여 수업하고 있지 않다고 응답한 학교를 대상으로 조사함.

2) 비율에 가중치 적용함.

◆ 교과연계(교과 통합) 진로교육 실시 비율 : 초 > 중 > 고 순
- [초·중] 과학, [고] 사회/도덕 가장 많이 연계

□ 교과연계 진로교육 실시 비율은 초등학교(94.1%), 중학교(78.0%), 고등학교(65.9%) 순으로 나타났음

<표 35> 교과 연계(교과 통합) 진로교육 실시 여부

(단위: %)

구 분	초등학교	중학교	고등학교
실시함	94.1	78.0	65.9
실시하지 않음	5.9	22.0	34.1
전체	100.0	100.0	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 교과연계 진로교육을 실시하는 주된 교과*는 초등학교와 중학교는 과학, 고등학교는 사회/도덕으로 확인되었음

* [초] 과학(69.2%), [중] 과학(66.8%), [고] 사회/도덕(53.7%)

<표 36> 교과 연계(교과 통합) 진로교육 실시 주요 교과(2순위까지 선택)

(단위: %)

구분	초등학교			중학교			고등학교		
	1순위	2순위	전체	1순위	2순위	전체	1순위	2순위	전체
국어	9.1	7.9	17.0	15.0	10.0	25.0	12.1	10.7	22.7
사회/도덕(중학교: 역사 포함)	24.2	26.1	50.3	4.7	12.6	17.3	24.1	29.8	53.7
수학	0.3	0.3	0.6	2.1	1.4	3.5	1.2	3.5	4.7
과학(초등학교: 실과 포함)	43.5	25.7	69.2	44.0	22.9	66.8	19.5	18.1	37.5
체육	0.8	3.5	4.4	1.4	2.4	3.8	2.0	3.8	5.8
예술(음악, 미술)	22.0	35.4	57.5	12.4	23.1	35.6	5.5	7.1	12.5
영어	0.0	1.1	1.1	18.6	24.9	43.5	2.5	7.4	9.8
기술·가정(중학교: 정보 포함)	-	-	-	1.8	2.7	4.5	9.6	3.6	13.1
한국사	-	-	-	-	-	-	1.6	2.8	4.4
제2외국어, 한문	-	-	-	-	-	-	1.5	3.0	4.5
(특성화고·마이스터고) 전문교과	-	-	-	-	-	-	15.5	5.9	21.3
기타	-	-	-	-	-	-	5.1	4.3	9.4

주 1) '교과 연계(교과 통합) 진로교육 실시 여부'에 '예'라고 응답한 학교를 대상으로 조사함.

2) 기타 응답으로는 '정보', '창의적 체험활동', '진로' 등이 있음.

3) 비율에 가중치 적용함.

4) 전체 비율은 순위 구분 없이 중복응답으로 계산함.

◆ 창의적 체험활동 중 진로활동 배당 시수

- [중·고] 체험활동 중 진로활동 배당 비율 1학년 > 3학년 > 2학년 순으로 나타나

□ 창의적 체험활동 중 진로활동 배당 비율*은 중학교 23.33%, 고등학교 28.84%로 나타났음

* 창의적 체험활동 및 진로활동 배당 시수 : [중] (263.45, 51.09 시수), [고] (299.69, 74.97 시수)

<표 37> 창의적 체험활동 및 진로활동 배당 시수(중·고등학교)

(단위: 시수, %)

구 분		창의적 체험활동 전체 배당 시수(a)	창의적 체험활동 중 진로활동 배당 시수(b)	창의적 체험활동 중 진로활동 배당 비율 (b/a*100)
중학교	1학년	86.05	19.97	26.52
	2학년	88.39	15.66	20.82
	3학년	89.01	15.46	21.23
중학교 전체		263.45	51.09	23.33
고등학교	1학년	94.56	24.28	29.70
	2학년	105.28	25.36	27.89
	3학년	99.85	25.33	28.70
고등학교 전체		299.69	74.97	28.84

주 1) 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

2) 중, 고등학교 전체 값은 개별학교의 1, 2, 3학년 배당 시수의 합으로 계산함.

3) 진로활동 배당 비율은 각 학교의 학년별 비율의 평균값임.

4) 괄호 안의 값은 표준편차임.

○ 초등학교의 창의적 체험활동 중 진로활동 배당 시수는 6학년(9.22 시수), 5학년(8.80 시수) 순으로 높게 응답했음

<표 38> 창의적 체험활동 중 진로활동 배당 시수(초등학교)

(단위: 시수)

구 분		창의적 체험활동 중 진로활동 배당 시수
초등학교	1학년	7.01(6.46)
	2학년	7.26(5.57)
	3학년	7.69(5.24)
	4학년	7.90(5.20)
	5학년	8.80(5.73)
	6학년	9.22(5.82)
초등학교 전체		47.88

주 1) 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

2) 괄호 안의 값은 표준편차임.

◆ 학교 소재지 및 규모별 디지털 기반 진로교육 운영 현황

- [중] 대도시, 대규모 학교의 디지털 기반 진로교육 수행 정도가 높음
- [고] 소규모 학교의 디지털 기반 진로교육 수행 정도가 높음

□ 중학교의 경우, 소재지와 규모별로 디지털 기반 진로교육* 운영 비율이 비슷하게 나타났으나, 고등학교의 경우, 읍·면지역 소재, 중규모 학교가 운영 비율이 상대적으로 낮은 것으로 나타남

* 디지털 기반 진로교육 : 원격교육(강의, 멘토링 등), 디지털 교과서, AR, VR, 메타버스 등 디지털 자료와 도구, 매체 등을 활용한 활동을 의미함. 단, 감염병 상황으로 인한 화상수업은 제외함.

※ 디지털 기반 진로교육 운영 경험 비율 : [중] 47.5%, [고] 39.8%

<표 39> 학교 소재지 및 규모별 디지털 기반 진로교육 운영 비율

(단위: %)

구 분		중학교	고등학교
학교 소재지	대도시	47.3	42.7
	중소도시	48.7	42.2
	읍·면지역	46.3	32.6
학교 규모	대규모	46.8	44.5
	중규모	46.8	30.0
	소규모	49.0	40.6

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 중학교는 대도시, 대규모 학교, 고등학교는 소규모 학교의 디지털 기반 진로교육 수행정도가 상대적으로 높았으며, 중·고등학교 모두 중소도시, 중규모 학교의 어려움 정도가 높았음

<표 40> 학교 소재지 및 규모별 디지털 기반 진로교육 수행 정도

(단위: 점)

구 분		중학교		고등학교	
		수행정도	어려움 정도	수행정도	어려움 정도
학교 소재지	대도시	4.12	2.61	3.93	2.58
	중소도시	3.88	2.82	3.93	2.73
	읍·면지역	3.97	2.71	3.96	2.71
학교 규모	대규모	4.07	2.60	3.94	2.67
	중규모	3.93	2.84	3.76	2.80
	소규모	3.99	2.67	4.25	2.42

주 1) 평균에 가중치 적용함.

2) 괄호 안의 값은 표준편차임.

◆ [중·고] 진로심리검사 실시율 99% 이상 실시

- 진로심리검사 주로 오프라인 유료 검사와 온라인 무료 방식으로 진행
- 전년도에 비해 온라인 무료 방식 증가

□ 진로심리검사는 중·고등학교에서 99% 이상의 높은 실시율(중 99.5%, 고 99.6%)을 보였음

- 진로심리검사 실시 방식은 오프라인 유료방식(중 1.0%p, 고 4.5%p)이 전년 대비 감소하였으며, 고등학교에서 온라인 무료방식이 전년 대비 소폭 상승하였음(고 2.4%p)

<표 41> 진로심리검사 실시 방식(중·고등학교)

(단위: %)

진로심리검사 실시 방식	중학교		고등학교	
	2022	2023	2022	2023
온라인 무료	47.1	46.7	51.2	53.6
온라인 유료	6.2	5.0	7.9	9.9
오프라인 무료	11.8	14.5	11.9	10.2
오프라인 유료	85.9	84.9	86.6	82.1

주 1) '진로심리검사 실시방식'은 중복 응답이 이루어진 문항이며, 비율은 전체 응답 인원 대비 각 항목별 응답 빈도로 계산함.

2) 진로심리검사를 실시하는 학교를 대상으로 조사함.

3) 비율에 가중치 적용함.

- 진로심리검사 이후 추가 활동에서 중학교와 고등학교 모두 '검사 결과를 담임교사에게 공유'(중 59.7%, 고 60.3%), '개별 진로상담'(중 48.0%, 고 45.1%) 순으로 나타났음

<표 42> 진로심리검사 이후 추가 활동(중·고등학교)

(단위: %)

추가 활동	중학교	고등학교
검사 결과에 대한 단체 설명	46.0	44.6
검사 결과 관련 진로교육 활동(모둠 또는 단체)	39.2	38.9
검사 결과를 토대로 개별 진로상담	48.0	45.1
검사 결과를 토대로 소규모 모둠 진로상담	4.3	7.8
학부모와의 상담	1.8	2.3
검사 결과를 담임교사에게 공유	59.7	60.3

주 1) '진로심리검사 결과 제공 방식'에서 '결과지 제공 후 추가 활동 진행'이라고 응답한 대상으로 조사함.

2) 최대 2개까지 선택이 가능한 중복응답 문항임.

3) 비율에 가중치 적용함.

◆ **진로상담은 일대일 대면상담, 집단상담, 전화상담을 주로 이용**
 - 온라인 진로상담 방식은 대체로 약 30~40%대 수준으로 나타나

□ 모든 학교급에서 진로상담은 일대일 대면상담 방식으로 실시하는 비율(초 99.1%, 중 99.6%, 고 97.6%)이 가장 높았음

- 다음으로는 집단상담(초 94.0%, 중 86.5%, 고 67.7%)이 높았으며, 전화상담(초 56.1%, 중 72.0%, 고 70.2%)도 다음으로 높게 나타났음
- 온라인 상담(실시간+비실시간)* 실시 비율은 초등학교 31.6%, 중학교 28.6%, 고등학교 48.9%로 나타남

* 실시간 온라인 상담 실시 비율 : [초] 13.6%, [중] 13.1%, [고] 30.4%

비실시간 온라인 상담 실시 비율 : [초] 18.0%, [중] 15.5%, [고] 18.5%

<표 43> 학생 진로상담 실시 방식

(단위: %)

학교급	초등학교				중학교				고등학교			
	1순위	2순위	3순위	전체	1순위	2순위	3순위	전체	1순위	2순위	3순위	전체
일대일 대면상담	65.7	24.5	8.8	99.1	93.9	5.0	0.8	99.6	93.8	3.1	0.8	97.6
전화상담	1.2	18.3	36.6	56.1	0.6	34.8	37.5	72.0	0.6	39.9	31.8	70.2
실시간 온라인 상담 (SNS, 채팅상담, 화상상담 등)	0.0	4.7	8.8	13.6	0.0	2.4	10.9	13.1	0.3	9.4	21.6	30.4
비실시간 온라인 상담 (이메일 상담, 게시판상담 등)	3.0	2.6	12.4	18.0	0.3	2.6	12.9	15.5	0.5	4.2	14.3	18.5
집단상담	26.7	49.9	17.4	94.0	4.9	54.7	27.8	86.5	2.7	42.4	24.3	67.7
기타	3.4	0.0	15.9	19.3	0.4	0.5	10.1	10.8	2.1	0.9	7.2	9.9

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ **진로체험 행사 실시 횟수 : [초] 5.51회, [중] 32.09회, [고] 28.99회**
- 진로체험 행사는 주로 오프라인으로 실시

□ 진로체험 행사 실시 횟수는 초등학교 5.51회, 중학교 32.09회, 고등학교 28.99회로 나타났음

- 중·고등학교는 온라인 방식(중 2.20회, 고 1.59회)보다는 오프라인 방식(중 29.89회, 고 27.41회)으로 실시하는 횟수가 많은 것으로 나타났음
- 중·고등학교 모두 온라인 방식 중에서 ‘강연형·대화형’ 방식의 진로체험 횟수가 가장 많았음(중 1.08회, 고 0.76회)
- 중학교는 오프라인 방식 중에서 ‘직업실무체험형(7.18회)’, 고등학교는 ‘강연형·대화형(8.30회)’의 진로체험 횟수가 가장 많았음

<표 44> 진로체험 행사 실시 횟수 (초·중·고등학교)

(단위: 회)

구분		초등학교	중학교			고등학교		
			온라인	오프라인	소계	온라인	오프라인	소계
전체		5.51 (8.54)	2.20 (12.97)	29.89 (112.56)	32.09 (115.12)	1.59 (5.49)	27.41 (84.18)	28.99 (84.22)
진로체험 유형	강연형·대화형	-	1.08 (7.43)	6.73 (21.61)	7.81 (22.80)	0.76 (2.22)	8.30 (17.01)	9.06 (17.15)
	현장견학형	-	0.15 (0.99)	2.84 (10.38)	2.99 (10.45)	0.12 (0.78)	3.37 (11.18)	3.49 (11.19)
	직업실무체험형 (모의 직업체험)	-	0.17 (0.97)	7.18 (41.36)	7.53 (41.35)	0.13 (0.76)	2.97 (10.81)	3.10 (10.86)
	현장직업체험형 (실제 직업체험)	-	0.36 (3.66)	5.05 (42.87)	5.42 (42.99)	0.16 (1.27)	2.29 (6.99)	2.45 (7.11)
	학과체험형	-	0.24 (3.01)	3.77 (16.59)	4.01 (16.84)	0.28 (1.50)	5.58 (44.53)	5.86 (44.54)
	진로캠프형	-	0.20 (2.20)	4.32 (23.92)	4.52 (23.99)	0.14 (0.69)	4.89 (27.56)	5.03 (27.56)

주 1) 평균, 표준편차에 가중치 적용함.
 2) 2022년 진로체험 행사 실적 기준임.
 3) 괄호 안의 값은 표준편차임.

◆ [중·고] 진로체험 편성·운영시 학생 의사 반영 여부 및 미반영 이유

- 학생의 의사를 반영하되, 일부 조정하여 편성·운영하는 것으로 나타나
- 학생 의사 미반영 이유는 [중] 체험처 수용 인원 초과, [고] 체험처 미확보

□ 진로체험 편성·운영 시, 학생의 희망대로 반영하되 일부 학생의 경우 학교 차원에서 일부 조정하여 편성·운영(중 66.3%, 고 59.2%) 하는 것으로 나타났음

<표 45> 진로체험 편성·운영할 시 학생의 의사 반영 여부(중·고등학교)

(단위: %)

구분	중학교	고등학교
희망조사 후 학생 희망대로 편성·운영	20.6	30.8
희망조사 후 학생 희망대로 편성하되, 일부 학생의 경우 학교차원에서 조정하여 편성·운영	66.3	59.2
희망조사 없이 학교차원에서 편성·운영	13.1	10.0
계	100.0	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 진로체험 편성·운영 시 학생의 의사 미반영되는 가장 큰 이유는 '체험처가 수용할 수 있는 인원 규모를 초과해서(중 29.9%, 고 23.2%)', '희망조사수요를 충족하는 체험처를 확보하지 못해서(중 26.4%, 고 33.9%)' 등으로 나타났음

<표 46> 진로체험 편성·운영할 시 학생의 의사 미반영 이유(중·고등학교)

(단위: %)

구분	중학교	고등학교
희망조사 수요를 충족하는 체험처를 확보하지 못해서	26.4	33.9
체험처가 수용할 수 있는 인원 규모를 초과해서	29.9	23.2
소규모 그룹별 진로체험 운영(인솔) 인력(교사, 지원인력 등)이 부족해서	19.6	19.8
체험처까지의 이동 시간, 이동 수단 등이 부족해서	8.6	8.5
체험활동비 부족 등 예산상의 제약으로 인해서	12.2	7.8
기타	3.4	6.8
계	100.0	100.0

주 1) '진로체험 편성·운영 시 학생의 의사 반영 여부'에 '희망조사 후 학생 희망대로 편성하되, 일부 학생의 경우 학교 차원에서 조정하여 편성·운영' 또는 '희망조사 없이 학교 차원에서 편성·운영'이라고 응답한 학교를 대상으로 조사함.

2) 비율에 가중치 적용함.

◆ **학부모 대상 자녀 진로교육 연수 실시는 [고 > 중 > 초] 순으로 나타나**

- ‘진로상담 및 자료 제공’ 고등학교에서 가장 높아 (7.88회)

□ **학부모 대상 자녀 진로교육 연수 실시 비율은 고등학교(80.1%), 중학교(76.5%), 초등학교(42.0%) 순으로 나타났음**

○ **중·고등학교 모두 오프라인 방식 실시 횟수가 높게 나타남**

※ 자녀 진로교육 오프라인 연수 실시 횟수(소계) : [중] 3.29회, [고] 2.27회

<표 47> 학부모 대상 자녀 진로교육 연수 실시 여부

(단위: %, 회)

구분	연수 실시	연수 실시 횟수					
		온라인		오프라인		소계	
초등학교	42.0	-					
중학교	76.5	2.21	(24.82)	3.29	(23.33)	5.50	(47.88)
고등학교	80.1	0.78	(2.10)	2.27	(1.81)	3.05	(2.66)

주 1) 초등학교는 학부모 대상 자녀 진로교육 관련 연수 실시 여부를 선택하는 문항이며, 중·고등학교는 실시 횟수를 입력하는 문항임(횟수가 0인 경우 미 실시).

2) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

3) 2022년 학부모 대상 자녀 진로교육 연수 실시 실적 자료, 괄호 안의 값은 표준편차임.

□ **중·고등학교의 학부모 대상 자녀 진로교육 상담 및 자료 제공*은 90% 수준으로 나타났음**

* 학부모 대상 자녀 진로교육 자료 제공 횟수 : [중] 7.49회, [고] 7.88회

○ **초등학교의 학부모 대상 자녀 진로교육 상담 및 자료 제공은 각각 62.6%, 83.3% 수준으로 나타났음**

<표 48> 학부모 대상 자녀 진로교육을 위한 상담 및 자료 제공 여부

(단위: %, 회)

구분	상담 제공	자료 제공	
		비율	횟수
초등학교	62.6	83.3	-
중학교	90.3	92.8	7.49 (11.80)
고등학교	91.9	92.6	7.88 (14.36)

주 1) 초등학교는 학부모 대상 자녀 진로교육 관련 연수 실시 여부를 선택하는 문항이며, 중·고등학교는 실시 횟수를 입력하는 문항임(횟수가 0인 경우 미 실시).

2) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

3) 2022년 실적 기준, 괄호 안의 값은 표준편차임.

◆ 진로교육 관련 사이트 활용

- [초] 주니어 커리어넷, [중] 꿈길, 커리어넷을 주로 활용
- [고] 커리어넷, 어디가, 꿈길을 주로 활용

□ 진로전담교사는 진로교육 관련 사이트 중 ‘커리어넷(초 83.1%, 중 97.0%, 고 97.8%)’을 주로 활용하고 있는 것으로 조사되었음

- 다음으로 초등학교 진로전담교사는 ‘ 시도교육청 운영 진로교육 관련 사이트(65.2%)’, ‘꿈길(62.9%)’ 순으로 응답하였음
- 중학교 진로전담교사는 ‘꿈길(98.7%)’을 가장 많이 활용하는 것으로 나타났으며, 다음으로 ‘커리어넷(97.0%)’, ‘고입정보포털(88.2%)’ 순으로 응답하였음
- 고등학교 진로전담교사는 ‘어디가(91.9%)’, ‘꿈길(90.3%)’ 순으로 응답하였음

<표 49> 진로교육 관련 사이트 활용 현황(진로전담교사)

(단위: %)

구 분	초등학교	중학교	고등학교
커리어넷·주니어 커리어넷(진로정보망)	83.1	97.0	97.8
워크넷(취업정보망)	-	84.4	89.6
고입정보포털	-	88.2	-
하이파이브(특성화고·마이스터고 포털)	-	68.2	24.7
어디가(대입정보포털)	-	49.5	91.9
프로칼리지(전문대학포털)	-	11.1	50.0
꿈길(진로체험망)	62.9	98.7	90.3
YEEP(온라인 창업체험교육 플랫폼)	7.7	31.7	31.0
원격 영상 진로멘토링	17.2	37.7	31.1
크레존(창의인성교육넷)	20.3	14.5	17.5
시도교육청 운영 진로교육 관련 사이트 (진로진학지원(정보)센터, 진로교육원 등)	65.2	80.9	88.4

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소

- 다양한 진로체험 기회 제공
- 다양한 학생의 특성 및 유형을 고려한 진로활동 등으로 확인

□ 초·중·고 진로전담교사와 학교 관리자 모두 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소로 ‘다양한 진로체험 기회 제공’ 및 ‘다양한 학생의 특성 및 유형을 고려한 진로활동’을 꼽았음

※ 다양한 진로체험 기회 제공

[진로전담교사] 초 84.0%, 중 63.5%, 고 48.3% [학교관리자] 초 67.3%, 중 55.0%, 고 43.4%

※ 다양한 학생의 특성 및 유형을 고려한 진로활동

[진로전담교사] 초 48.3%, 중 46.8%, 고 49.3% [학교관리자] 초 52.2%, 중 55.1%, 고 58.1%

<표 50> 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소(진로전담교사)(3순위까지 선택)

(단위: %)

구 분	초등학교				중학교				고등학교			
	1순위	2순위	3순위	전체	1순위	2순위	3순위	전체	1순위	2순위	3순위	전체
교육과정 및 수업에서 진로교육 확대	15.1	4.3	9.1	28.4	13.3	4.0	3.9	21.3	15.7	4.6	4.5	24.8
다양한 학생의 특성 및 유형을 고려한 진로활동	14.1	19.2	15.0	48.3	21.4	15.9	9.5	46.8	22.7	17.3	9.3	49.3
다양한 진로체험 기회 제공	46.1	22.3	15.6	84.0	26.2	20.9	16.3	63.5	17.8	16.1	14.4	48.3
진로교육 자료 및 정보 확충	4.3	9.7	10.1	24.1	4.8	9.1	12.2	26.1	6.9	10.0	7.4	24.3
전문성 있는 진로교육 인력 확보 및 역량 제고	6.4	14.9	10.7	32.0	6.8	10.9	10.3	28.0	14.9	11.8	11.5	38.2
진로교육 관련 예산 및 환경 지원	6.5	13.0	14.7	34.2	14.4	16.5	11.9	42.8	4.4	12.9	11.3	28.6
디지털 기반 진로교육 확대에 따른 시설 및 장비 확보	0.5	2.0	2.9	5.4	2.9	3.3	5.1	11.3	2.3	5.6	6.5	14.5
학교 내부 구성원의 협조	1.2	0.8	1.4	3.5	3.0	3.3	5.4	11.7	5.7	7.1	11.0	23.9
학교 외부 자원(기관, 기업 등)의 협조	1.1	7.2	9.7	18.0	1.8	5.3	10.6	17.8	0.0	2.4	4.5	6.9
시·도교육(지원)청의 지원 및 협조	2.3	3.8	5.4	11.5	0.8	5.6	4.2	10.6	0.7	2.1	3.6	6.4
학교 관리자 대상의 진로교육 연수 확대	0.3	0.5	0.3	1.0	1.1	2.1	2.9	6.1	4.5	4.1	4.8	13.4
교내 교원 대상의 진로교육 연수 확대	0.5	1.0	1.7	3.3	1.2	0.6	2.0	3.8	0.8	2.9	6.2	9.8
진로교육에 대한 학부모 및 사회 인식 개선	0.8	0.7	3.0	4.5	2.2	1.9	5.4	9.5	2.6	3.0	4.0	9.5
기타	1.0	0.6	0.3	1.8	0.0	0.4	0.3	0.7	1.0	0.0	1.0	2.0

주 1) 기타 응답으로는 ‘진로교사 업무 경감’, ‘학생의 자기 이해 역량 함양’, ‘진로교사의 명확한 직무매뉴얼’, ‘정기적으로 이용할 체험 학습 시설’ 등이 있음.

2) 비율에 가중치 적용함.

<표 51> 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소(학교 관리자)(3순위까지 선택)

(단위: %)

구 분	초등학교				중학교				고등학교			
	1순위	2순위	3순위	전체	1순위	2순위	3순위	전체	1순위	2순위	3순위	전체
교육과정 및 수업에서 진로교육 확대	16.9	2.1	5.2	24.2	19.9	5.9	4.5	30.2	18.8	5.3	4.3	28.5
다양한 학생의 특성 및 유형을 고려한 진로활동	30.5	13.5	8.2	52.2	30.1	16.2	8.8	55.1	32.8	15.7	9.6	58.1
다양한 진로체험 기회 제공	27.3	26.0	13.9	67.3	17.4	24.6	13.0	55.0	11.4	21.3	10.8	43.4
진로교육 자료 및 정보 확충	1.6	6.3	5.8	13.7	1.7	3.5	6.6	11.9	3.1	5.9	5.7	14.6
전문성 있는 진로교육 인력 확보 및 역량 제고	8.0	13.0	11.8	32.9	13.3	14.6	11.1	39.0	17.4	15.6	9.9	42.9
진로교육 관련 예산 및 환경 지원	5.9	12.6	15.9	34.4	5.2	14.2	14.7	34.1	4.8	10.3	15.4	30.6
디지털 기반 진로교육 확대에 따른 시설 및 장비 확보	0.4	3.2	1.9	5.5	0.7	3.1	3.2	7.1	1.9	2.8	4.6	9.4
학교 내부 구성원의 협조	1.3	2.0	3.1	6.4	0.9	4.5	5.1	10.5	3.3	4.8	7.8	15.9
학교 외부 자원(기관, 기업 등)의 협조	2.3	8.4	11.8	22.4	1.6	4.8	6.9	13.2	1.4	4.8	8.1	14.3
시·도교육(지원)청의 지원 및 협조	0.5	2.2	4.8	7.5	3.2	2.1	6.1	11.4	0.3	3.3	6.1	9.7
학교 관리자 대상의 진로교육 연수 확대	1.2	1.5	3.5	6.1	0.0	0.7	2.6	3.3	0.0	0.9	1.2	2.1
교내 교원 대상의 진로교육 연수 확대	1.8	3.6	4.8	10.2	2.1	3.1	4.9	10.1	1.6	3.8	6.8	12.2
진로교육에 대한 학부모 및 사회 인식 개선	1.9	5.6	9.2	16.7	3.8	2.8	12.3	18.8	2.8	5.4	9.5	17.7
기타	0.4	0.0	0.0	0.4	0.1	0.0	0.3	0.4	0.4	0.0	0.3	0.7

주 1) 기타 응답으로는 '자기탐구', '진로교육의 필요성과 방법에 대한 실질적인 교원 연수' 등이 있음.

2) 비율에 가중치 적용함.

- 중학교 담임교사는 ‘다양한 진로체험 기회 제공(70.6%)’, ‘다양한 학생의 특성 및 유형을 고려한 진로활동(57.4%)’, ‘전문성 있는 진로교육 인력 확보 및 역량 제고(44.1%)’ 순으로 응답하였음

<표 52> 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소(중학교 담임교사)(3순위까지 선택)

(단위: %)

구 분	중학교			
	1순위	2순위	3순위	전체
교육과정 및 수업에서 진로교육 확대	18.6	3.3	7.8	29.7
다양한 학생의 특성 및 유형을 고려한 진로활동	26.4	20.8	10.2	57.4
다양한 진로체험 기회 제공	29.8	27.2	13.7	70.6
진로교육 자료 및 정보 확충	3.5	6.2	8.9	18.6
전문성 있는 진로교육 인력 확보 및 역량 제고	11.9	15.2	17.1	44.1
진로교육 관련 예산 및 환경 지원	2.3	8.4	12.1	22.8
디지털 기반 진로교육 확대에 따른 시설 및 장비 확보	0.7	2.4	2.6	5.8
학교 내부 구성원의 협조	1.5	3.4	2.4	7.3
학교 외부 자원(기관, 기업 등)의 협조	2.1	6.3	12.4	20.8
시·도교육(지원)청의 지원 및 협조	1.1	2.7	4.6	8.4
학교 관리자 대상의 진로교육 연수 확대	0.0	0.5	0.2	0.7
교내 교원 대상의 진로교육 연수 확대	0.3	0.5	2.6	3.4
진로교육에 대한 학부모 및 사회 인식 개선	1.8	2.9	5.0	9.7
기타	0.0	0.0	0.5	0.5

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ 진로전담교사에게 가장 필요한 연수 프로그램은?

- [초] 교과 및 창의적 체험활동과 연계된 수업자료 연수
- [중] 진로체험 프로그램 운영 연수
- [고] 진학 정보 및 활용 연수

□ 진로전담교사에게 가장 필요한 연수 프로그램은 초등학교는 '교과 및 창의적 체험활동과 연계된 수업자료(88.8%)', 중학교는 '진로체험 프로그램 운영(54.2%)', 고등학교는 '진학 정보 및 활용(57.0%)'으로 조사되었음

- 다음으로, 초등학교 진로전담교사는 '진로체험 프로그램 운영(81.3%)', '진로심리검사 해석 및 활용(53.4%)'이 필요한 연수라고 응답하였음
- 중·고등학교 진로전담교사는 '미래직업세계의 변화와 인재상(중 44.5%, 고 42.3%)', '진로체험 프로그램 운영(고 40.3%)', '진학 정보 및 활용(중 39.7%)'이 필요한 연수라고 응답하였음

<표 53> 진로전담교사에게 필요한 연수 내용(3순위까지 선택)

(단위: %)

구 분	초등학교				중학교				고등학교			
	1순위	2순위	3순위	전체	1순위	2순위	3순위	전체	1순위	2순위	3순위	전체
교과 및 창의적 체험활동과 연계된 수업자료	44.9	26.5	17.4	88.8	-	-	-	-	-	-	-	-
진로수업지도안 계획 및 운영	-	-	-	-	22.4	7.7	6.4	36.5	16.5	5.6	6.3	28.3
진로심리검사 해석 및 활용	7.5	21.6	24.2	53.4	3.6	8.7	6.4	18.7	7.0	7.4	8.8	23.2
진로상담 이론과 실제	6.0	5.3	9.9	21.2	10.9	7.9	6.7	25.5	8.5	6.6	5.3	20.4
진학 정보 및 활용	2.4	3.5	3.8	9.6	10.9	15.3	13.5	39.7	26.5	18.6	11.9	57.0
직업 및 취업 정보 활용	0.5	5.0	4.7	10.2	1.6	6.1	7.2	15.0	6.0	8.8	8.5	23.4
진로체험 프로그램 운영	35.9	28.2	17.2	81.3	23.4	15.3	15.5	54.2	9.1	17.4	13.8	40.3
창업·가정신 함양 및 창업체험 교육 프로그램 활용 및 운영	1.2	2.6	3.4	7.1	3.8	7.4	8.4	19.5	4.6	6.6	8.4	19.7
미래직업세계의 변화와 인재상	-	-	-	-	12.0	16.4	16.1	44.5	12.2	13.8	16.3	42.3
디지털 기반 진로교육을 위한 교수학습방법	1.6	6.9	18.8	27.4	8.0	12.5	14.6	35.1	6.6	11.0	11.4	29.0
진로진학상담교사의 리더십과 팔로워십	-	-	-	-	2.6	2.6	5.3	10.5	2.6	3.5	9.1	15.3
기타	0.0	0.4	0.5	0.9	0.8	0.0	0.0	0.8	0.3	0.6	0.3	1.2

주 1) 기타 응답으로는 '학교급 수준에 맞는 진로 체험사이트/진로탐색 활동 방법', '직업 현장에서 일하는 각 분야 직업인 인터뷰', '취업처 발굴 및 취업 상담' 등이 있음.

2) 비율에 가중치 적용함.

학부모 대상 조사 결과

◆ 학부모들이 생각하는 가장 필요한 진로교육은?

- [초] 학생의 적성과 흥미, 꿈을 찾도록 지원하는 진로교육 수업
- [중·고] 학생 진로·진학 등에 관한 상담

□ 초등학생 학부모는 자녀에게 가장 필요한 진로교육으로 ‘적성과 흥미, 꿈을 찾는 진로수업(초 4.52점)’을 중·고등학생 학부모는 ‘진로·진학에 관한 상담(중 4.35점, 고 4.55점)’을 선택하였음

- 학부모가 필요로 하는 진로정보는 초등학생 학부모의 경우 ‘자녀의 흥미·적성 파악 정보(초 4.57점)’이 높게 나타났고, 중·고등학생 학부모는 ‘진학·입시정보(중 4.47점, 고 4.55점)’가 높게 나타났음
- 자녀의 진로지도 역량 강화를 위해 가장 필요한 것은 초·중·고 학부모 모두 ‘교사와의 상담·컨설팅(초 48.8%, 중 42.4%, 고 48.9%)’로 나타났음

<표 54> 학부모의 자녀 진로교육 필요성 인식 및 역량 강화

(단위: 점, %)

구 분		초등학생 학부모	중학생 학부모	고등학생 학부모
전반적인 진로교육 필요성	학생의 적성과 흥미, 꿈을 찾도록 지원하는 진로교육 수업	4.52 (0.53)	4.29 (0.72)	4.45 (0.70)
	다양한 진로와 직업을 탐색할 수 있는 진로체험활동	4.51 (0.54)	4.28 (0.72)	4.46 (0.74)
	학생 진로·진학 등에 관한 상담	4.42 (0.56)	4.35 (0.72)	4.55 (0.61)
	학생 진로심리검사(흥미, 적성 등) 제공	4.50 (0.54)	4.30 (0.71)	4.52 (0.69)
진로정보 내용별 필요성	자녀의 흥미·적성 파악 정보	4.57 (0.54)	4.38 (0.71)	4.39 (0.70)
	학과정보	4.54 (0.55)	4.42 (0.66)	4.50 (0.63)
	진학·입시정보	4.55 (0.55)	4.47 (0.64)	4.55 (0.60)
	학습 방법 정보	4.55 (0.54)	4.39 (0.69)	4.34 (0.72)
역량강화를 위한 방법	자녀 진로지도를 위한 자료 또는 정보	39.0	34.5	28.2
	자녀 진로지도를 위한 온·오프라인 설명회 또는 연수	11.6	20.2	20.8
	교사와의 상담·컨설팅	48.8	42.4	48.9

주 1) 필요성의 응답 범위는 1점(전혀 필요하지 않음)~5점(매우 필요함)임.

2) 평균, 표준편차에 가중치 적용하였으며, 괄호 안의 값은 표준편차임.

◆ 학부모가 가장 많이 참여한 학교 진로교육은?

- [초·중·고] 학부모 대상 진로·진학 관련 정보 제공

◆ 학부모가 가장 많이 참여한 시도교육청 및 교육지원청 프로그램은?

- [초·고] 학부모 대상 진로·진학 연수나 특강 수강

- [중] 진로·진학 관련 교육과정 및 교육정책 설명회

□ 초·중·고 학부모 모두 ‘학부모 대상 진로·진학 관련 정보 제공(초 19.0%, 중 35.4%, 고 57.5%)’에 참여한 경험이 가장 많은 것으로 나타났음

○ 다음으로 ‘학부모 대상 진로·진학 연수나 특강 수강’, ‘학부모 진로·진학 관련 자치 활동’ 순으로 많았음

<표 55> 학부모의 학교 진로교육 참여 경험

(단위: %)

구 분	초등학생 학부모	중학생 학부모	고등학생 학부모
학부모 대상 진로·진학 연수나 특강 수강	11.3	21.0	41.4
학부모 대상 진로·진학 관련 정보 제공	19.0	35.4	57.5
학부모 진로·진학 관련 자치 활동 (진로 관련 학부모 동아리, 진로교육 활동 지원 등)	4.0	8.7	13.9
학부모 직업인 특강 또는 멘토 활동	2.8	7.1	6.7
학부모 직장을 진로체험처로 제공	1.1	4.3	6.1

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 초등, 고등학생 학부모는 시·도교육청 및 교육지원청의 ‘학부모 대상 진로·진학 연수나 특강(초 11.5%, 고 40.6%)’ 참여율이 가장 높은 것으로 나타났으며, 중학생 학부모는 ‘교육과정 및 교육정책 설명회(중 18.4%)’의 참여율이 가장 높은 것으로 나타났음

<표 56> 시·도교육청 및 교육지원청의 프로그램 참여여부 및 도움정도

(단위: %, 점)

구 분	초등학생 학부모		중학생 학부모		고등학생 학부모	
	참여 현황	도움 정도	참여 현황	도움 정도	참여 현황	도움 정도
학부모 대상 진로·진학 연수나 특강 수강	11.5	3.39(0.64)	17.5	4.03(0.79)	40.6	3.86(0.73)
학부모 대상 진로·진학에 대한 온·오프라인 상담	3.8	3.72(0.82)	12.6	4.16(0.78)	14.4	4.19(0.58)
(진로·진학 관련) 교육과정 및 교육정책 설명회	10.4	3.32(0.63)	18.4	3.89(0.85)	28.8	4.03(0.82)
기타	0.2	3.94(0.51)	0.4	4.22(0.61)	0.2	3.93(0.84)

주 1) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

2) 괄호 안의 값은 표준편차임.

△ 향후 5년간(2023~2027) AI를 비롯한 신기술 도입 등으로 우리나라 일자리의 23% 변화 예상(WEF)

△ 한국직업사전(한국고용정보원)에는 디지털 전환 및 업무 방식 혁신, 고령화 등에 따른 새로운 직업이 매년 등재 중

※ (한국직업사전) 2020년 통합본 제5판 기준 12,823개 직업이 등재되어 있으며, 매년 산업 분야별 조사를 통해 신규 직업 등재 중

* **관리·경영·사무·행정분야 33개 신규 직업 등재(2022)**

라이브커머스PD, 그로스해커(Growth hacker), 상품·공간스토리텔러, 데이터라벨러, 클라우드서비스기획자, 경관디자이너, 공공디자이너, e스포츠마케터, 메타버스크리에이터, 스포츠애널리스트, 전문도슨트 등

* **생명과학·화학·에너지환경·건설·농림어업 분야 156개 신규 직업 등재(2023)**

바이오의약품제제연구원, 플라스틱제품설계자, 의약품약가담당자, 임상데이터매니저, 상수도관망시설운영관리사, 수목치료기술자, 사전연명의료의향서상담사, 금융복지상담사, 신용상담사 등

비전

전 국민의 맞춤형 진로설계 지원

주요 추진 과제

학교 진로교육 내실화

학생 자기주도적 진로개발

- 초등 진로교육 강화로 초등단계부터 진로탐색 기회 확대
- 진로수업, 진로상담 내실화
- 교원들의 진로교육 역량 강화 지원

미래 사회 대응 역량 강화

미래 역량을 기르는 진로교육

- 신산업분야 교육 모델 개발 등 미래 사회 대비를 위한 진로교육 확대
- 학교 내 창업가 정신 함양 교육 확대
- 맞춤형 진로교육 정보 제공

지역사회 진로교육 역량 강화

지역사회가 주도하는 진로교육

- 진로체험지원센터 간 네트워크 형성
- 지역 내 인적 물적 자원을 활용한 다양한 진로체험 프로그램 운영
- 소외계층, 소외지역 지원을 통한 진로교육 사각지대 해소

진로교육 대상 확대

전 생애에 걸친 진로교육

- 국가진로교육지원센터 역할 강화
- 진로 발달 수준에 따른 맞춤형 대학생 진로교육 지원
- 성인 진로개발 역량 강화 지원

초등부터 성인까지 진로교육 대상을 확대하여
국민 모두의 성장 지원