

보도 일시 (인터넷) 2022. 12. 19.(월) 12:00 (지 면) 2022. 12. 20.(화) 조간	배포 일시 2022. 12. 19.(월) 08:30
담당 부서 평생직업교육국 진로교육정책과	책임자 과 장 최윤정 (044-203-6993) 담당자 사무관 이종근 (044-203-6113)

2022 초·중등 진로교육 현황조사 결과 발표

주요 내용

- 디지털 전환에 따른 신산업 직업군(인공지능 전문가, 정보보안전문가 등) 희망 순위 상승
 - 창업가정신 함양 및 창업체험 교육을 경험한 학생들의 진로개발역량 높아
-
- 교육부(부총리 겸 교육부장관 이주호)와 한국직업능력연구원(원장 류장수)은 ‘2022년 초·중등 진로교육 현황조사’ 결과를 발표하였다.
 - 교육부와 한국직업능력연구원은 2007년부터 매년 전반적인 학교급별 진로교육 현황을 조사하고 있다.

초·중등 진로교육 현황조사 개요

- ▶ (조사근거) 「진로교육법」 제6조
 - ※ 통계청 승인번호 : 112016호 (2015.7.24. 승인)
- ▶ (조사기간/방법) 2022. 6. 7. ~ 7. 20. 온라인 조사
- ▶ (조사대상) 초·중·고 1,200개교의 학생, 학부모, 교원 총 37,448명
 - 학생: 22,702명(초6: 6,929명, 중3: 8,649명, 고2: 7,124명), 학부모: 11,946명
 - 교원: 2,800명(학교관리자: 1,200명, 진로전담교사: 1,200명, 담임교사(고): 400명)
- ▶ (조사기관) 한국직업능력연구원
- ▶ (조사내용) 학교 진로교육 환경, 프로그램, 학생·학부모·교사의 인식 및 요구사항 등 265개 항목
- ▶ (자료공개) 국가통계포털(www.kosis.kr) 및 진로정보망(www.career.go.kr)

- 이번 ‘초·중등 진로교육 현황조사’의 주요 결과는 다음과 같다.

□ 2022년 학생 희망직업 조사 결과, 1~3위의 희망직업은 운동선수, 의사, 교사, 간호사, 군인 등으로 지난해와 유사한 것으로 나타났다.

※ 초: (2021) 1위 운동선수, 2위 의사, 3위 교사 → (2022) 1위 운동선수, 2위 교사, 3위 크리에이터
 중: (2021) 1위 교사, 2위 의사, 3위 경찰관/수사관 → (2022) 1위 교사, 2위 의사, 3위 운동선수
 고: (2021) 1위 교사, 2위 간호사, 3위 군인 → (2022) 1위 교사, 2위 간호사, 3위 군인

○ 프로그래머, 가상(증강)현실전문가 등 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자 희망직업 순위는 지난해 보다 상승*했는데 이는 디지털 전환으로 인한 온라인기반 산업분야에 대한 관심이 높아진 것으로 보인다.

* 중 : 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자 (2020) 2.21% → (2021) 2.67% → (2022) 2.87%
 고 : 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자 (2020) 2.56% → (2021) 3.25% → (2022) 3.32%

○ 또한, 인공지능(AI) 전문가, 정보보안전문가 등 신산업 분야* 직업을 희망하는 학생들도 점차 증가하고 있다.

* 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자, 컴퓨터·모바일게임 개발자, 전기·전자공학자 및 연구원, 웹 개발자, 항공·우주공학자 및 연구원, 정보통신(IT) 엔지니어/전문가, 로봇공학자, 정보보안전문가, 인공지능 전문가, 빅데이터·통계분석전문가, 3차원(3D) 프린팅 전문가 등

※ 중 : (2012) 2.96% → (2017) 4.69% → (2022) 5.42%
 고 : (2012) 4.12% → (2017) 5.45% → (2022) 8.19%

<표 1> 학생의 희망 직업 - 상위 10개

(단위: %)

구분	초등학생		중학생		고등학생	
	직업명	비율	직업명	비율	직업명	비율
1	운동선수	9.8	교사	11.2	교사	8.0
2	교사	6.5	의사	5.5	간호사	4.8
3	크리에이터	6.1	운동선수	4.6	군인	3.6
4	의사	6.0	경찰관/수사관	4.3	경찰관/수사관	3.3
5	경찰관/수사관	4.5	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	2.9	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	3.3
6	요리사/조리사	3.9	군인	2.7	뷰티디자이너	3.0
7	배우/모델	3.3	시각디자이너	2.6	의사	2.9
8	가수/성악가	3.0	요리사/조리사	2.6	경영자/CEO	2.5
9	법률전문가	2.8	뷰티디자이너	2.3	생명과학자 및 연구원	2.5
10	만화가/웹툰작가	2.8	공무원	2.3	요리사/조리사	2.4

□ 초·중·고 학생 모두 향후 참여를 희망하는 진로활동으로 진로체험을 가장 많이 응답했다.

※ 향후 참여 희망(진로체험) : [초] 85.1%, [중] 86.7%, [고] 84.3%

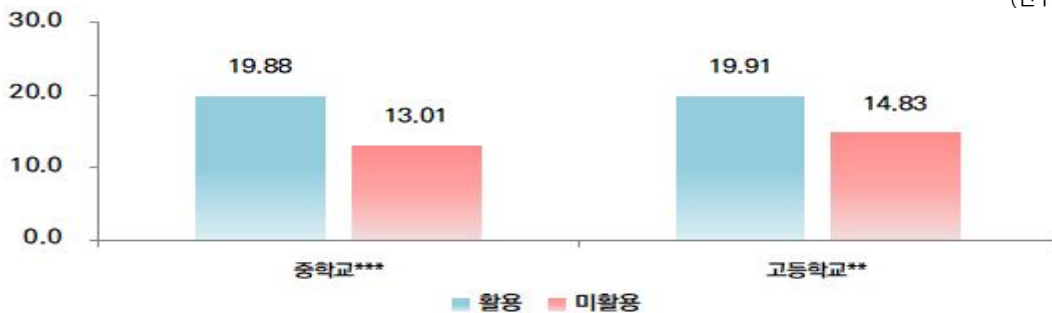
○ 초·중학생은 학교 진로활동 중 향후 참여를 희망하는 학교 진로활동 유형 중 ‘진로체험(초 4.35점, 중 3.84점)’의 만족도가 높았으며, 고등학생은 ‘진로상담(고 3.82점)’의 만족도가 높은 것으로 나타났다.

□ 중학교, 고등학교, 초등학교 순으로 진로체험지원센터를 많이 활용하는 것으로 나타났고, 도움 정도는 4.10 이상(5.0 만점 기준)으로 높게 나타났다.

※ 진로체험지원센터 활용 정도 : [초] 30.2%, [중] 82.5% [고] 56.6%
진로체험지원센터 도움 정도 : [초] 4.55점, [중] 4.50점, [고] 4.12점

○ 진로체험지원센터를 활용하는 중·고등학교가 활용하지 않는 학교 보다 진로체험 실시횟수가 높게(중 19.88회, 고 19.91회) 나타났다.

[그림 1] 진로체험지원센터 활용여부에 따른 진로체험 실시횟수 차이 (단위: 회)



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

○ 진로정보 획득경로는 ‘커리어넷(중 46.2%, 고 54.4%)’, ‘학부모, 가족(중 40.5%, 고 21.9%)’, ‘인터넷 동영상(중 24.0%, 고 25.4%)’이 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

※ [커리어넷] [중] (2019) 36.8% → (2022) 46.2%, [고] (2019) 50.7% → (2022) 54.4%

□ 학교에서 창업가정신 함양 교육이 많이 이루어지면서 고등학교 졸업 후 창업을 진로계획으로 세운 비율이 점차 증가하는 추세*를 보이고 있다.

* 졸업 후 진로계획(창업) : (2015) 1.0% → (2018) 1.5% → (2021) 1.6% → (2022) 2.9%

○ 창업에 관심이 있는 학생은 주로 ‘나의 아이디어를 실현하고 주도적으로 일을 하고 싶어서’라고 응답하였다.

※ 나의 아이디어를 실현하고, 주도적으로 일하고 싶어서 : (2020) 25.6%→(2021) 37.3%→(2022) 38.1%

□ 초·중·고등학교 관리자는 학교 진로교육 활성화를 위한 필수적인 요소로 ‘전문적인 인력 확보 및 역량 제고(초 37.7%, 중 46.9%, 고 53.2%)’, ‘진로교육 활성화를 위한 학교 교육과정 및 수업 개선(초 33.6%, 중 39.5%, 고 41.3%)’, ‘진로교육 관련 예산 및 환경 지원(초 44.6%, 중 34.4%, 고 28.3%)’ 등을 꼽았다.

○ 초·중·고등학교 진로전담교사도 ‘전문적인 인력 확보 및 역량 제고(초 49.5%, 중 41.8%, 고 51.7%)’, ‘진로교육 관련 예산 및 환경 지원(초 44.4%, 중 47.7%, 고 31.5%)’, ‘진로교육 자료 및 정보 확충(초 40.2%, 중 29.6%, 고 30.6%)’ 등을 꼽았다.

□ ‘초·중등 진로교육 현황조사’의 결과는 국가통계포털(www.kosis.kr)과 진로정보망 ‘커리어넷(www.career.go.kr)’ 누리집에 탑재·공개될 예정이다.

□ 최성부 교육부 평생직업교육국장은 “디지털 대전환 시대를 맞이하여 학생들이 스스로 문제를 찾고 해결하는 진로개발역량 함양의 중요성이 더욱 커지고 있다.”라고 말하며,

○ “우리 학생들이 자신만의 인생 지도를 그려 나갈 수 있도록 커리어넷을 빅데이터와 인공지능(AI) 기반으로 고도화하여 학생들에게 맞춤형 진로탐색 기회를 제공할 것이다.”라고 밝혔다.

- 【붙임】** 1. 2022년 초·중등 진로교육 현황조사 조사 항목
 2. 2022년 초·중등 진로교육 현황조사 주요 결과
 3. 2022년 초·중등 진로교육 현황조사 개요

담당 부서 <총괄>	평생직업교육국 진로교육정책과	책임자	과 장 최윤정 (044-203-6993)
		담당자	사무관 이종근 (044-203-6113)
	한국직업능력연구원 국가진로교육연구본부	책임자	본부장 정윤경 (044-000-5313)
		담당자	부연구위원 김민경 (044-415-5253)



학생

영역	내용	비고
학교 진로활동	학교생활·진로활동 만족도	
	학교 진로활동별 참여 현황 및 만족도	
	학교 진로활동별 향후 참여 희망	
진로체험	진로체험 유형별 참여 현황 및 도움 정도	
	진로체험 유형별 향후 참여 희망	
	진로체험 활동시 학생 의사 반영 정도	
	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	
진로계획	학생의 희망 직업과 영향 경로	
	희망직업이 없는 이유	신규
	고등학생의 진로계획과 준비 수준	
	중소기업 취업에 대한 인식	
	창업에 대한 인식	
	학생의 희망 교육 수준	
	진로교육 관련 사이트 인식	
진로 인식 및 학교생활	진로개발역량 수준	
	자율적 학습 동기 수준	
	자기주도학습 수준	
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	신규
진로교육 내용	『진로와 직업』 수업 및 과목 채택	
	교과 연계 진로교육	
	창의적 체험활동 내 진로활동 배당	신규(초등)
	진로심리검사	
	진로상담	
	진로체험	
	진로체험 시 학생 의사 반영 방법	
	진로체험 시 학생 의사 미반영 이유	신규
	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	
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 창업체험 교육	
진로지도 내용	담임교사의 진로교육(지도) 내용	
	진로전담교사와의 소통 현황	
	교과연계 진로교육 운영 현황	
	창업가정신 함양 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 함양 및 창업체험 교육에 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	
외부 진로활동	자녀의 외부 기관 진로활동	
자녀 진로에 대한 관심	자녀와의 대화 수준	
	자녀에 대한 기대 교육 수준	
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, [중고등학생] 1위 교사
- ◆ 온라인기반 산업의 증가로 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자 희망직업 상승

□ 2022년 학생 희망직업 조사 결과, 1~3위의 희망직업은 전년도와 거의 유사한 것으로 나타났다.

- ※ 초: (2021) 1위 운동선수, 2위 의사, 3위 교사 → (2022) 1위 운동선수, 2위 교사, 3위 크리에이터
- 중: (2021) 1위 교사, 2위 의사, 3위 경찰관/수사관 → (2022) 1위 교사, 2위 의사, 3위 운동선수
- 고: (2021) 1위 교사, 2위 간호사, 3위 군인 → (2022) 1위 교사, 2위 간호사, 3위 군인

□ 디지털전환으로 인한 직업변화가 가속화됨에 따라 AI전문가, 정보보안 전문가 등 신산업에 따른 직업을 희망하는 학생들이 나타나고 있다.

- ※ 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자, 컴퓨터·모바일게임 개발자, 전기·전자공학자 및 연구원, 웹 개발자, 항공·우주공학자 및 연구원, IT 엔지니어/전문가, 로봇공학자, 정보보안전문가, AI전문가, 빅데이터·통계분석전문가, 3D 프린팅 전문가 등
- ※ 중 : (2012) 2.96% → (2017) 4.69% → (2022) 5.42%
- 고 : (2012) 4.12% → (2017) 5.45% → (2022) 8.19%

○ 특히, 온라인기반 산업의 증가로 코딩 프로그래머, 가상(증강)현실전문가 등 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자 희망직업이 전년대비 상승하였다.

- ※ 중 : 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자 (2020) 2.21% → (2021) 2.67% → (2022) 2.87%
- 고 : 컴퓨터공학자/소프트웨어개발자 (2020) 1.70% → (2021) 3.25% → (2022) 3.32%

○ 중·고등학생에서 시각디자이너와 약사 비율이 10년 전에 비해 꾸준히 증가하는 반면, 유치원교사와 보육교사의 비율은 감소 추세를 보이고 있다.

- ※ 시각디자이너
- 중 : (2012) 0.86%(33위) → (2017) 1.86%(15위) → (2022) 2.63%(7위)
- 고 : (2012) 0.78%(36위) → (2017) 1.39%(19위) → (2022) 1.60%(13위)

※ 약사

중 : (2012) 0.66%(39위) → (2017) 0.47%(48위) → (2022) 1.88%(13위)

고 : (2012) 0.65%(42위) → (2017) 0.69%(46위) → (2022) 1.47%(18위)

※ 유치원교사/보육교사

중 : (2012) 2.43%(10위) → (2017) 2.04%(14위) → (2022) 0.95%(29위)

고 : (2012) 2.03%(11위) → (2017) 2.48%(6위) → (2022) 1.14%(25위)

<표 1> 학생의 희망 직업 - 상위 20개

(단위: %)

구분	초등학생		중학생		고등학생	
	직업명	비율	직업명	비율	직업명	비율
1	운동선수	9.8	교사	11.2	교사	8.0
2	교사	6.5	의사	5.5	간호사	4.8
3	크리에이터	6.1	운동선수	4.6	군인	3.6
4	의사	6.0	경찰관/수사관	4.3	경찰관/수사관	3.3
5	경찰관/수사관	4.5	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	2.9	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	3.3
6	요리사/조리사	3.9	군인	2.7	뷰티디자이너	3.0
7	배우/모델	3.3	시각디자이너	2.6	의사	2.9
8	가수/성악가	3.0	요리사/조리사	2.6	경영자/CEO	2.5
9	법률전문가	2.8	뷰티디자이너	2.3	생명과학자 및 연구원	2.5
10	만화가/웹툰작가	2.8	공무원	2.3	요리사/조리사	2.4
11	제과·제빵원	2.7	간호사	2.2	공무원	2.3
12	수의사	2.6	배우/모델	2.2	건축가/건축디자이너	1.6
13	프로게이머	2.4	약사	1.9	시각디자이너	1.6
14	작가	2.0	가수/성악가	1.8	보건·의료분야 기술직	1.6
15	과학자	1.9	제과·제빵원	1.7	배우/모델	1.6
16	시각디자이너	1.8	법률전문가	1.7	회사원	1.6
17	군인	1.8	크리에이터	1.6	감독/PD	1.5
18	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	1.7	회사원	1.6	약사	1.5
19	회사원	1.5	작가	1.6	광고·마케팅 전문가	1.5
20	경영자/CEO	1.5	만화가/웹툰작가	1.6	컴퓨터·모바일게임 개발자	1.4
	누계	68.5	누계	59.1	누계	52.6

- 주 1) 희망 직업이 있다고 응답한 학생을 대상으로 조사함.
 2) 기타(세부분야 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.
 12) 중학생의 '만화가/웹툰작가'와 '경영자/CEO'의 응답 수가 동일하였음(공동 20위).
 13) 고등학생의 '컴퓨터·모바일게임 개발자'와 '제과·제빵원'의 응답 수가 동일하였음(공동 20위).

<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	16.2	교사	10.1	교사	9.1	교사	13.5	교사	8.0	간호사	8.2
2	크리에이터	9.8	의사	6.2	운동선수	7.9	의사	6.2	군인	5.4	교사	8.0
3	의사	5.8	배우/모델	5.2	경찰관/수사관	5.7	뷰티디자이너	4.2	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	5.3	뷰티디자이너	5.8
4	경찰관/수사관	5.6	제과·제빵원	4.8	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	4.9	시각디자이너	4.1	경찰관/수사관	4.1	생명과학자 및 연구원	3.4
5	프로게이머	4.7	가수/성악가	4.5	의사	4.9	간호사	4.0	경영자/CEO	3.4	의사	3.1
6	요리사/조리사	4.5	만화가/웹툰작가	4.2	요리사/조리사	3.9	약사	3.1	요리사/조리사	3.3	제과·제빵원	2.6
7	과학자	3.3	시각디자이너	3.5	군인	3.7	제과·제빵원	2.9	의사	2.8	경찰관/수사관	2.4
8	법률전문가	3.1	수의사	3.5	크리에이터	2.8	경찰관/수사관	2.8	공무원	2.4	시각디자이너	2.4
9	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	3.1	경찰관/수사관	3.5	공무원	2.6	배우/모델	2.7	회사원	2.0	광고·마케팅전문가	2.3
10	교사	3.0	작가	3.3	회사원	2.1	만화가/웹툰작가	2.1	컴퓨터·모바일게임개발자	2.0	유치원교사/보육교사	2.3
누계		59.2		48.8		47.6		45.7		38.8		40.5

- 주 1) 희망 직업이 있다고 응답한 학생을 대상으로 조사함.
 2) 기타(세부분야 없음)와 무응답은 순위에서 제외함.
 3) 희망 직업 비율은 가중치가 적용되지 않음.
 4) 누계는 희망 직업이 있는 학생 수 대비 희망 직업 상위 10개에 응답한 학생 수 비율임.
 5) 2022년 고등학생(남)의 '회사원', '컴퓨터·모바일게임 개발자', '전기·전자공학자 및 연구원'의 응답 수가 동일하였음(공동 9위).

<표 3> 초등학생의 희망 직업 비교(2020~2022년) - 상위 10개

(단위: %)

구분	2020년	2021년	2022년
1	운동선수	운동선수	운동선수
2	의사	의사	교사
3	교사	교사	크리에이터
4	크리에이터	크리에이터	의사
5	프로게이머	경찰관/수사관	경찰관/수사관
6	경찰관/수사관	요리사/조리사	요리사/조리사
7	요리사/조리사	프로게이머	배우/모델
8	배우/모델	배우/모델	가수/성악가
9	가수/성악가	가수/성악가	법률전문가
10	만화가/웹툰작가	법률전문가	만화가/웹툰작가
누계	49.5	48.8	48.7

- 주 1) 누계는 희망 직업이 있는 학생 수 대비 희망 직업 상위 10개에 응답한 학생 수 비율임.
 2) 희망 직업 비율은 가중치가 적용되지 않음.
 자료: 교육부·한국직업능력연구원(2020, 2021, 2022).

<표 4> 중학생의 희망 직업 비교(2020~2022년) - 상위 10개

(단위: %)

구분	2020년	2021년	2022년
1	교사	교사	교사
2	의사	의사	의사
3	경찰관/수사관	경찰관/수사관	운동선수
4	군인	운동선수	경찰관/수사관
5	운동선수	군인	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자
6	뷰티디자이너	공무원	군인
7	공무원	요리사/조리사	시각디자이너
8	간호사	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자	요리사/조리사
9	요리사/조리사	뷰티디자이너	뷰티디자이너
10	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자	경영자/CEO	공무원
누계	39.4	41.3	41.1

주 1) 누계는 희망 직업이 있는 학생 수 대비 희망 직업 상위 10개에 응답한 학생 수 비율임.

2) 희망 직업 비율은 가중치가 적용되지 않음.

자료: 교육부·한국직업능력연구원(2020, 2021, 2022).

<표 5> 고등학생의 희망 직업 비교(2020~2022년) - 상위 10개

(단위: %)

구분	2020년	2021년	2022년
1	교사	교사	교사
2	간호사	간호사	간호사
3	군인	군인	군인
4	의사	경찰관/수사관	경찰관/수사관
5	생명과학자및연구원	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자
6	경찰관/수사관	공무원	뷰티디자이너
7	뷰티디자이너	의사	의사
8	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자	경영자/CEO	경영자/CEO
9	보건·의료분야기술직	생명과학자 및 연구원	생명과학자 및 연구원
10	경영자/CEO	보건·의료분야 기술직	요리사/조리사
누계	33.1	37.7	36.4

주 1) 누계는 희망 직업이 있는 학생 수 대비 희망 직업 상위 10개에 응답한 학생 수 비율임.

2) 희망 직업 비율은 가중치가 적용되지 않음.

자료: 교육부·한국직업능력연구원(2020, 2021, 2022).

- ◆ 희망 직업에 대한 업무 내용 인지 수준은 중학생 61.2%, 고등학생 64.8%
- ◆ 직업을 선택한 이유는 초·중·고 내가 좋아하는 일이라서

□ 지난 5년간 중·고등학생의 희망 직업 업무내용 인지 수준은 약 60% 수준을 유지하는 것으로 나타났다.

<표 6> 학생의 희망 직업에 대한 업무 내용 인지 수준 변화(2015~2022년)

(단위: %)

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

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 요소로는 '좋아하는 일이라서(초 50.3%, 중 46.4%, 고 42.6%)'가 가장 많이 응답하였다.

<표 7> 희망 직업 선택 이유 변화(2020~2022년)

(단위: %)

희망 직업 선택 이유	초등학생			중학생			고등학생		
	2020년	2021년	2022년	2020년	2021년	2022년	2020년	2021년	2022년
내가 좋아하는 일이라서	50.8	53.9	50.3	46.5	48.5	46.4	44.0	43.0	42.6
내가 잘 해낼 수 있을 것 같아서	18.8	18.0	15.4	22.4	19.5	20.3	22.9	21.4	22.1
돈을 많이 벌 수 있을 것 같아서	7.3	7.6	15.5	7.6	9.4	8.9	6.9	8.4	9.0
오래 일할 수 있을 것 같아서	2.2	2.6	3.1	5.6	6.7	6.2	5.1	7.0	5.9
나의 발전 가능성이 클 것 같아서	4.5	4.8	5.2	4.2	4.2	4.6	6.2	5.9	5.1
사회에 봉사할 수 있을 것 같아서	5.6	4.8	3.2	5.0	4.3	3.8	5.0	5.7	5.6
일하는 시간과 방법을 스스로 정할 수 있을 것 같아서	0.6	0.5	0.3	0.8	0.9	1.3	1.0	1.0	1.2
내가 아이디어를 내고 창의적으로 일할 것 같아서	5.2	4.9	3.4	3.7	3.6	3.6	4.7	4.6	4.1
사회적으로 인정을 받을 수 있을 것 같아서	2.5	2.8	2.2	2.1	2.8	2.4	2.1	2.7	2.4
기타	2.5	0.0	1.3	2.1	0.2	2.5	2.2	0.3	2.2

주 1) 희망 직업이 있다고 응답한 학생을 대상으로 조사함.
2) 기타 응답으로는 '재미있어 보여서', '하고 싶은 일이라서', '적성이나 성격에 맞아서', '부모님 또는 가족의 영향' 등이 있음.
3) 비율에 가중치 적용함.

◆ 희망 직업이 없는 이유

- [초등학생] 내가 잘하는 것(강점)과 못하는 것(약점)을 몰라서
- [중고등학생] 내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서

□ 희망직업이 없다고 응답한 학생을 대상으로 그 이유를 조사한 결과, 중·고등학생은 ‘내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서(중 52.5%, 고 47.7%)’라고 응답한 학생이 가장 많이 나타났다.

- 초등학생은 ‘내가 잘하는 것(강점)과 못하는 것(약점)을 몰라서(39.2%)’, ‘내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서(37.8%)’ 순으로 나타났다.

<표 8> 희망 직업이 없는 이유

(단위: %)

구 분	초등학생	중학생	고등학생
내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서	37.8	52.5	47.7
내가 잘하는 것(강점)과 못하는 것(약점)을 몰라서	39.2	23.1	18.3
어떤 종류의 직업이 있는지 잘 몰라서	3.2	4.2	7.1
내 관심 진로 분야를 좁혀나가는 것이 힘들어서	8.6	10.3	17.0
직업을 꼭 가져야 하는 필요를 느끼지 못해서	2.5	2.3	2.7
미래 직업변화를 예측하기 어려워서	4.0	3.9	3.8
기타	4.7	3.6	3.5

주 1) 기타 응답으로는 ‘하고 싶은 일이 너무 많아서’, ‘아직 하고 싶은 일이 없어서’, ‘능력(자신감)이 부족해서’ 등이 있음.

2) 비율에 가중치 적용함.

◆ **고등학생 희망 전공 계열**

- [남학생] 공학, 교육, 정보통신기술 계열 전공 희망

- [여학생] 보건, 예술, 교육 계열의 전공 희망

□ 고등학생이 희망하는 전공 계열은 보건(16.7%), 예술(15.9%), 교육(14.1%) 순으로 나타났다.

○ 남학생의 희망 전공 계열은 공학(19.9%), 교육(14.1%), 정보통신기술(12.8%)인 반면, 여학생은 보건(22.4%), 예술(19.5%), 교육(14.1%) 순으로 응답했다.

<표 9> 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	16.7	공학	19.9	보건	22.4
2	예술	15.9	교육	14.1	예술	19.5
3	교육	14.1	정보통신 기술(ICTs)	12.8	교육	14.1
4	공학	13.8	예술	12.2	생물학 및 관련 과학	11.0
5	생물학 및 관련 과학	9.5	보건	10.5	경영 및 행정	8.3
6	정보통신 기술(ICTs)	9.1	경영 및 행정	8.9	공학	8.0
7	경영 및 행정	8.6	생물학 및 관련 과학	7.9	사회과학	7.1
8	사회과학	7.0	사회과학	6.8	정보통신 기술(ICTs)	5.6
9	교육계열 (세부 분야 결정 안 됨)	4.3	교육계열 (세부 분야 결정 안 됨)	5.1	어문학	4.8
10	물리 과학	4.0	물리 과학	4.5	언론 및 정보학	4.4

- 주 1) '졸업 후 진로계획'에 '대학 진학'이라고 응답한 대상으로 조사함.
 2) 상위 10개에 '위의 목록에서 찾을 수 없음'은 제외함.
 3) 전공계열의 분류는 통계청 '한국표준교육분류'를 참고하였음.
 4) 비율에 가중치 적용함.

◆ **흥미, 적성, 희망직업(꿈)에 대한 부모와의 대화 비율**

- 초등학생은 두 달에 1회 이하, 중·고등학생은 주 1회 정도가 가장 많아

□ 흥미와 적성, 희망직업 등 진로에 관한 부모와의 대화는 초등학생 보다는 중·고등학생이 많이 하는 것으로 나타났다.

○ ‘나의 흥미와 적성, 희망 직업’에 대한 부모와의 대화 빈도는 초등학생은 두 달에 1회(30.0%), 중·고등학생은 주 1회(중 25.7%, 고 26.2%)가 가장 많이 나타났다.

- 전년도 대비 ‘거의 매일’ 부모와 대화한다는 고등학생 비율은 증가하였고, 초·중학생 비율은 감소하였다.

* 초: ('21)17.9%→('22)17.7%, 중: ('21)20.4%→('22)19.5%, 고: ('21)18.7%→('22)20.0%

<표 10> 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	30.0	13.2	12.0
	월 1~2회 정도	20.5	21.2	21.1
	주 1회 정도	14.2	25.7	26.2
	주 2~3회 정도	17.6	20.4	20.8
	거의 매일	17.7	19.5	20.0

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ [초·중·고] 모두 향후 참여 희망 1순위로 '진로체험' 선호
 - 만족도가 높은 진로활동은 진로체험[초·중], 진로상담[고]으로 나타나

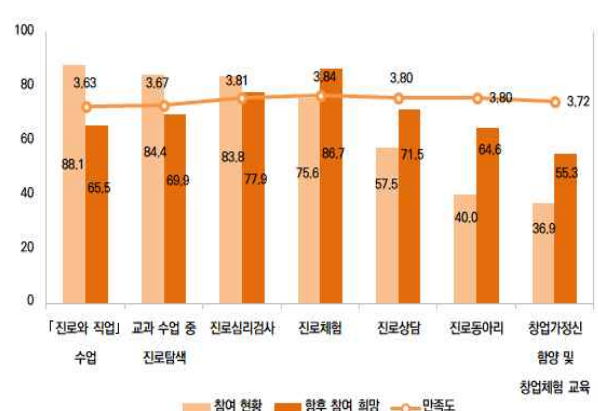
- 초·중학생은 '진로체험(초 4.35점, 중 3.84점)'의 만족도*가 높았으며, 고등학생은 '진로상담(고 3.82점)'이 높은 것으로 나타났다.
- 학교급별 진로활동 참여에서 초등학생은 '수업 중 진로탐색하기(91.6%)', 중학생은 '진로와 직업 수업(88.1%)', 고등학생은 '교과 수업 중 진로 탐색(85.9%)'이 가장 높게 나타났다.
- 향후에 참여 희망을 원하는 진로활동으로 초·중·고등학생 모두 진로체험을 1순위로 응답하였다.

※ 향후 참여 희망(진로체험) : [초] 85.1%, [중] 86.7%, [고] 84.3%

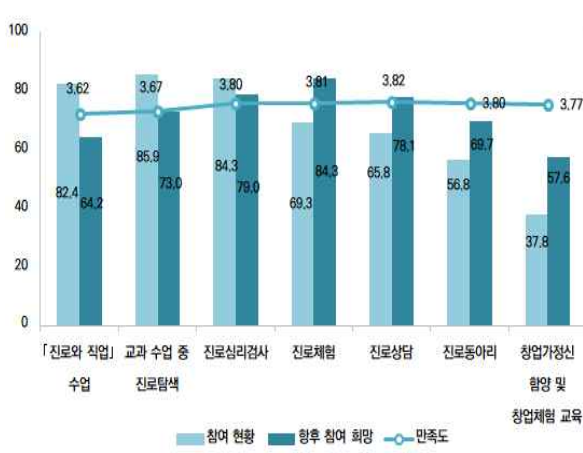
[그림 1] 학교 진로활동별 참여현황 및 만족도, 향후 참여희망(초등학교) (단위: %, 점)



[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 공통] 현장직업체험형, '도움정도'와 '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 나타났다.

* 도움정도 : [중] 3.99점, [고] 4.01점, ** 향후 참여희망 비율 : [중] 62.0%, [고] 55.9%

- 진로체험 유형별 참여는 강연형·대화형(중 59.8%, 고 68.8%)이 전년도와 같게 가장 높은 비율을 차지했다.
- 도움이 되는 진로체험유형은 중학생과 고등학생 모두 현장직업체험형을 첫 번째로 꼽았다.
- 두 번째로 도움정도* 및 향후 참여희망 비율**이 높게 나타난 체험은 현장견학형인 것으로 나타났다.

* 도움정도 : [중] 3.95점, [고] 3.92점, ** 향후 참여희망 비율 : [중] 49.5%, [고] 46.9%

<표 11> 진로체험 유형별 참여 및 도움 정도

(단위: %, 점)

진로체험 유형	중학생			고등학생		
	참여 현황	도움 정도	향후 참여희망	참여 현황	도움 정도	향후 참여희망
강연형·대화형	59.8	3.60(0.96)	13.0	68.8	3.65(0.92)	15.6
현장견학형	26.8	3.95(0.95)	49.5	28.0	3.92(0.93)	46.9
직업실무체험형 (모의직업체험)	31.2	3.86(0.94)	15.4	24.6	3.89(0.95)	21.2
현장직업체험형 (실제직업체험)	26.0	3.99(0.94)	62.0	20.3	4.01(0.93)	55.9
학과체험형	27.5	3.90(0.94)	21.0	37.9	3.87(0.92)	28.5
진로캠프형	23.7	3.94(0.98)	23.2	29.5	3.87(0.92)	16.8

- 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 참여 희망 비율은 지난 4년간 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있다.

<표 12> 진로체험 유형별 향후 참여 희망

(단위: %)

진로체험 유형	중학생				고등학생			
	2019년	2020년	2021년	2022년	2019년	2020년	2021년	2022년
강연형·대화형	20.6	17.6	14.6	13.0	23.6	18.0	16.5	15.6
현장견학형	53.4	45.0	46.8	49.5	49.5	41.9	45.5	46.9
직업실무체험형 (모의직업체험)	13.4	17.1	16.7	15.4	17.9	18.9	20.5	21.2
현장직업체험형 (실제직업체험)	50.0	58.1	60.1	62.0	47.0	57.7	57.8	55.9
학과체험형	24.2	23.0	20.6	21.0	32.5	33.6	31.0	28.5
진로캠프형	26.1	24.0	24.8	23.2	19.4	18.3	17.0	16.8

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 진로체험 프로그램에 대한 수요(희망)조사를 중학생 56.0%, 고등학생 58.7%가 실시했다고 응답했다.

- 수요조사에 응답한 학생 중 중학생 64.4%, 고등학생 66.6%는 희망한 진로체험활동에 참여한 것으로 나타났으며, 약 5% 정도는 참여하지 못하는 것으로 응답했다.

<표 13> 진로체험 프로그램 수요(희망)조사 여부 및 참여 여부

(단위: %)

진로체험 유형		중학생	고등학생
진로체험 프로그램 수요(희망)조사 여부		56.0	58.7
희망한 진로체험활동 참여 여부	그렇다	64.4	66.6
	보통이다	30.0	28.1
	그렇지 않다	5.6	5.4

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.

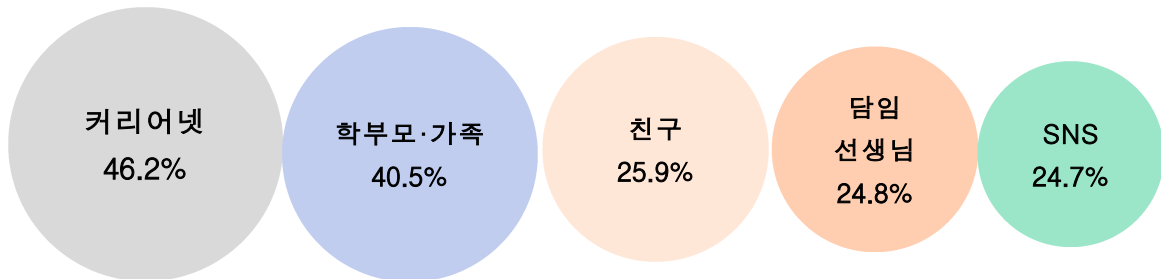
◆ 학생의 진로정보 주요 획득 경로
- [중·고등학교] '커리어넷' 활용 비율 높아

- 중학생들은 진로 관련 정보를 획득하는 경로로 '커리어넷'을 46.2%, '학부모·가족'은 40.5%로 응답하였다.
 - 다음으로 중학생들은 '친구'는 25.9%, '담임선생님'은 24.8%, 'SNS'는 24.7%, '인터넷 동영상'은 24.0%의 비율로 여러 매체로 진로정보를 획득하였다.
- 고등학생들의 진로정보 획득 경로는 '학부모·가족(21.9%)과 '진로선생님(11.2%) 보다는 '커리어넷' 54.4%, '워크넷, 어디가' 30.5%, '인터넷 동영상' 25.4%의 비율로 온라인 매체가 적극적으로 활용되고 있었다.

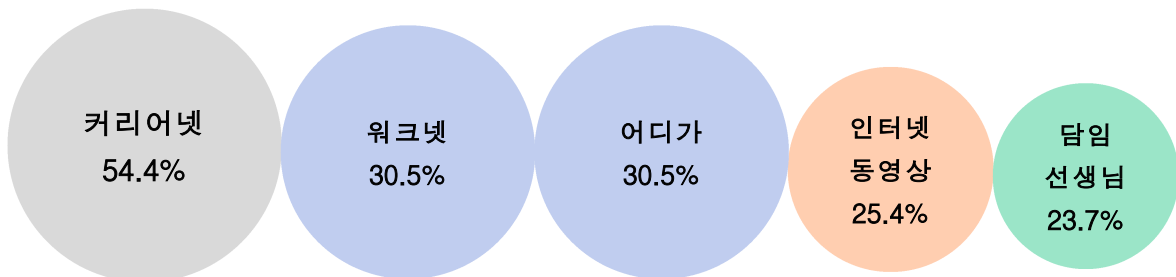
[그림 4] 진로정보 주요 획득경로(중·고등학생)

(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 나타났다.
- 인터넷 동영상 서비스의 진로정보 획득 비율은 증가 추세로 나타나며, SNS(페이스북, 인스타그램 등) 비율은 감소 추세로 나타났다.

<표 14> 온라인 진로정보 획득경로(중·고등학생)

(단위: %)

구분		2019	2020	2021	2022
중학생	커리어넷	36.8	42.6	44.6	46.2
	인터넷 동영상 서비스(유튜브 등)	19.0	26.9	25.4	24.0
	SNS(페이스북, 인스타그램 등)	26.4	24.8	23.3	24.7
	소계	82.2	94.3	93.3	94.9
고등학생	커리어넷	50.7	48.9	54.0	54.4
	인터넷 동영상 서비스(유튜브 등)	19.3	27.8	26.3	25.4
	SNS(페이스북, 인스타그램 등)	24.0	22.9	21.3	19.7
	소계	94.0	99.6	101.6	99.5

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ **고등학생의 졸업 후, 창업 희망은 증가 추세**
 - **창업에 대한 학교의 지원은 다양하게 나타나**

□ 고등학생의 졸업 후 창업을 희망하는 비율은 소폭 증가하는 추세를 보이고 있다.

<표 15> 고등학생 졸업 후 진로계획(창업)

(단위: %)

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

주) 비율에 가중치 적용함.

○ 고등학교 졸업 후 창업을 계획하는 학생은 학교에 '창업가와의 만남 및 멘토링 연계', '창업 관련 정보 제공', '창업자금' 순으로 지원을 요구하는 것으로 나타났다.

<표 16> 창업에 대한 학교의 필요한 지원

(단위: %)

구분	창업 관련 정보 제공	창업가정신 함양을 위한 교육 프로그램 운영	창업가와의 만남 및 멘토링 연계	창업동아리 지원	창업경진대회 지원	창업자금 지원	기타
2022	22.1	4.9	41.5	13.1	3.7	14.5	0.3

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ **고등학생의 창업 관심 정도는 35.7% 수준**

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

□ 고등학생의 창업에 대한 관심 정도*(‘관심이 있음’ + ‘매우 관심이 있음’)는 35.7%인 것으로 응답했다.

* 창업에 대해 관심 있음(‘관심이 있음’ + ‘매우 관심이 있음’)

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

** 창업에 대해 관심 없음(‘관심이 없음’ + ‘매우 관심이 없음’)

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

<표 17> 창업에 대한 관심 정도

(단위: %, 점)

구 분	전혀 관심이 없음	관심이 없음	보통	관심이 있음	매우 관심이 있음	평균(표준편차)
2019	13.7	18.2	35.8	23.3	9.1	2.96 (1.15)
2020	7.4	18.6	38.1	24.6	11.3	3.14 (1.08)
2021	7.9	20.2	36.8	23.6	11.5	3.10 (1.10)
2022	8.4	21.3	34.7	23.6	12.1	3.10 (1.12)

주 1) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

2) 괄호()는 표준편차임.

□ 창업에 관심이 있는 학생은 주로 '나의 아이디어를 실현하고 주도적으로 일을 하고 싶어서'라고 응답하였고, 증가 추세*를 보이고 있다.

* 나의 아이디어를 실현하고, 주도적으로 일하고 싶어서 : (2020) 25.6% → (2021) 37.3% → (2022) 38.1%

<표 18> 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

주) 비율에 가중치 적용함.

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

□ 창업가정신 함양 및 창업체험 교육 경험이 있는 학생은 경험이 없는 학생보다 진로개발역량에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

※ 창업경진대회 참여 여부에 따른 진로개발역량 성과 차이

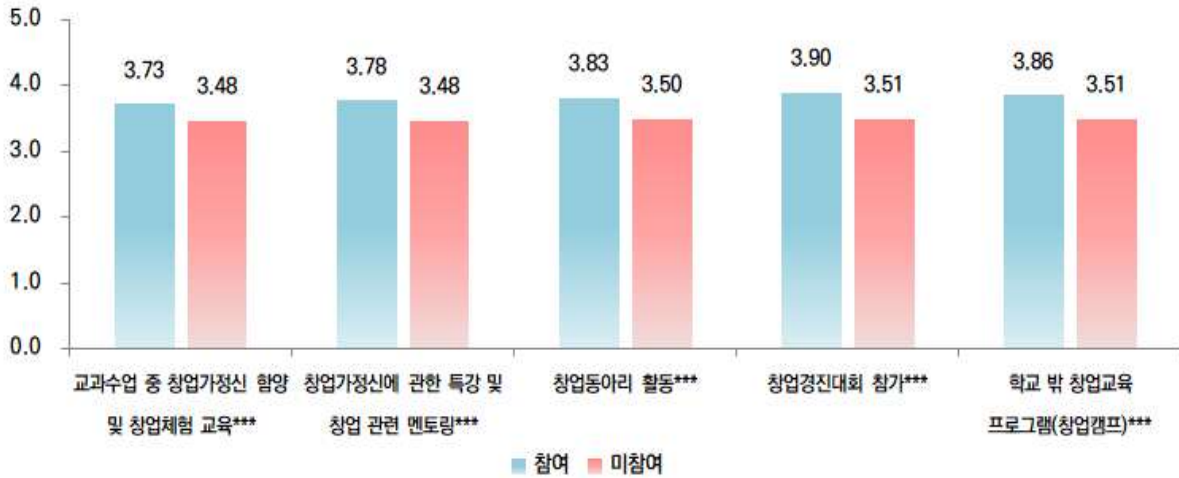
중 : [참여] 3.90점, [미참여] 3.51, 고 : [참여] 4.00점, [미참여] 3.66점

※ 학교 밖 창업교육 프로그램(창업캠프) 참여 여부에 따른 진로개발역량 성과 차이

중 : [참여] 3.86점, [미참여] 3.51, 고 : [참여] 4.01점, [미참여] 3.65점

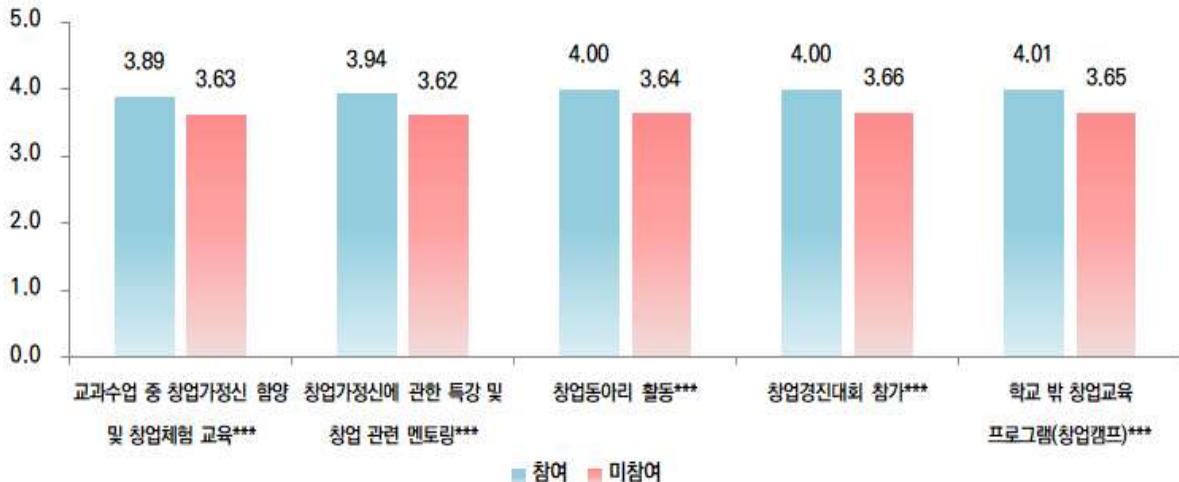
[그림 5] 창업가정신 함양 및 창업체험 교육과 진로교육 성과 차이(중학생)

(단위: 점)



[그림 6] 창업가정신 함양 및 창업체험 교육과 진로교육 성과 차이(고등학생)

(단위: 점)



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 **78.9%**

- 대부분의 중·고등학교에서 진로교육 연간계획 수립과 예산 편성을 수립하는 것으로 나타났다.
 - 다만, 초등학교 진로교육 연간 계획 및 예산 편성은 80%대인 것으로 응답했다.
- 중·고등학교 진로교육 부서는 90% 이상 운영되는 것으로 나타났다.
 - 중·고등학교는 주로 진로교육 전담부서(중 46.7%, 고 47.7%)로 운영되는 반면, 초등학교는 5.6%인 것으로 나타났다.
- 중·고등학교에서 진로활동 및 진로상담 공간 비율이 60% 이상인 것으로 나타났다.
 - 특히, 진로상담 공간 비율은 70% 수준으로 높은 것으로 나타났다.
 - ※ 중: 진로활동실(65.3%), 진로상담실(78.9%)
 - 고: 진로활동실(66.5%), 진로상담실(78.9%)

<표 19> 학교 진로교육 환경 여건 종합

(단위: %, 명)

구분	진로교육 연간계획	진로교육 예산 편성	진로교육 부서(조직)			진로교육 공간	
			전체	진로교육만 전담	부서의 조직원수	진로활동	진로상담
초등학교	82.9	85.7	88.3	5.6	-	30.8	
중학교	96.1	98.1	92.2	46.7	1.21	65.3	78.9
고등학교	96.9	96.7	95.8	47.7	1.61	66.5	78.9

- 주 1) 진로교육 부서(조직)는 '진로교육만 전담', '진로교육이 주 업무 + 타 업무 겸함', '타 업무가 주 업무 + 진로교육 겸함' 항목을 합한 비율임.
- 2) 진로교육 부서의 조직원수는 초등학교는 미 실시
- 3) 2021년부터 진로교육 공간을 진로활동실 및 진로상담실로 구분하여 조사
- 4) 비율에 가중치 적용함.

- ◆ 학생 1인당 예산 평균 [초] 3.26만원, [중] 7.20만원, [고] 6.55만원
- ◆ 초·중·고등학교 모두 '진로체험'에 많은 예산 투입

□ 중·고등학교의 학생 1인당 평균 예산은 지속적인 증가 추세를 보이고 있는 것으로 나타났다.

- 학생 1인당 학교 진로교육 예산은 초등학교 3.26만원, 중학교 7.20만원, 고등학교 6.55만원으로 전년 대비 모든 학교급에서 증가하였다.

<표 20> 학교 진로교육 연간 예산 편성 규모 변화 추이

(단위: 만 원)

학교급 및 학교 유형		학생 1인당 평균 예산				
		2017년	2019년	2021년	2022년	
초등학교		1.32	2.99	2.44	3.26	
중 학교		5.24	6.76	6.75	7.20	
고등 학교	전체	3.40	4.62	4.96	6.55	
	일반고	3.44	3.91	4.20	6.10	
	특성화고	3.18	6.72	7.90	8.01	
	특수 목적고	과학고, 영재고	4.02	5.70	14.81	11.67
		국제고, 외고		2.71	3.08	3.24
		마이스터고	2.32	12.31	4.16	9.10
예체능고		3.96	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 것은 '진로체험'인 것으로 나타났고, 전년 대비 진로교육 예산(초 58.3%, 중 87.8%, 고 68.0%)은 증가하였다.

<표 21> 학교 진로교육 예산이 가장 많이 투입되는 부문(1순위)

(단위: %)

구분	초등학교	중학교	고등학교
진로수업에 필요한 교재 및 재료비	16.6	3.7	8.3
진로체험	58.3	87.8	68.0
진로심리검사	23.2	5.1	9.6
진로상담	-	-	4.3
진로동아리	0.9	0.8	1.5
교내 교원 진로교육 연수	-	-	0.3
학부모 진로교육 연수 및 설명회	-	0.6	0.8
진로활동실 운영비	-	-	1.0
창업가정신 함양 및 창업체험 교육	-	0.6	1.6

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

◆ **진로체험지원센터 활용 [중 > 고 > 초] 순으로 나타나**

◆ **진로체험지원센터를 활용한 학교일수록 진로체험 실시횟수도 높아**

□ 진로체험지원센터 활용은 중학교(82.5%)에서 가장 높게 나타났고, 다음은 고등학교(56.6%) 초등학교(30.2%) 순으로 나타났다.

※ 진로체험지원센터 도움 정도 : [초] 4.55점, [중] 4.50점, [고] 4.12점

○ 또한, 진로체험 도움 정도도 4.10 이상으로 높게 나타났다.

<표 22> 진로체험지원센터의 활용 현황 및 진로체험 도움 정도

(단위: %, 점)

구분	활용 여부		도움 정도
	예	아니오	
초등학교	30.2	69.8	4.55 (0.62)
중학교	82.5	17.5	4.50 (0.69)
고등학교	56.6	43.4	4.12 (0.82)

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.

□ 진로체험지원센터를 적극적으로 활용하는 중·고등학교일수록 진로체험 실시횟수가 높게 나타났다.

<표 23> 진로체험지원센터 활용여부에 따른 진로체험 실시횟수 차이

(단위: 회)

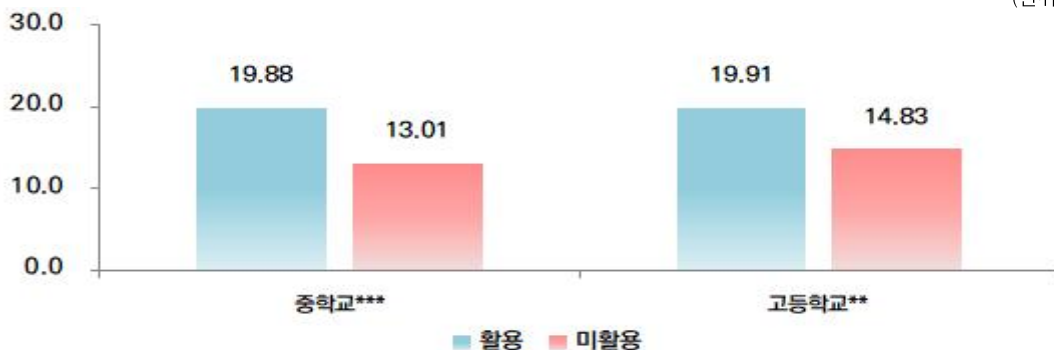
학교급	구분 진로체험지원센터 활용여부	진로체험 실시횟수	
		평균(표준편차)	t값
중학교	활용	19.88 (19.98)	2.773***
	미활용	13.01 (12.03)	
고등학교	활용	19.91 (26.05)	2.200**
	미활용	14.83 (17.91)	

주 1) 진로체험지원센터 활용여부에 '예'라고 응답하면 1, '아니오'로 응답하면 2의 값임.

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

[그림 7] 진로체험지원센터 활용여부에 따른 진로체험 실시횟수 차이

(단위: 회)



◆ **진로교육 집중 학년·학기제 운영 여부 및 시기**

- **운영 비율** : [중] 50% 수준으로 가장 높아
- **운영 시기** : 주로 [초] 6학년, [중·고] 1학년

□ 진로교육 집중 학년·학기제는 중학교에서 가장 높은 비율로 운영하는 것으로 나타났음

<표 24> 진로교육 집중 학년·학기제 운영 여부

(단위: %)

구분	예(운영)	아니요(미운영)	계
초등학교	19.7	80.3	100.0
중학교	54.9	45.1	100.0
고등학교	12.0	88.0	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

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

- ※ 초 : 6학년 2학기(78.3%), 6학년 1학기(47.6%), 5학년 1학기(44.8%) 순
- 중 : 1학년 2학기(80.0%), 1학년 1학기(75.2%), 3학년 2학기(14.9%) 순
- 고 : 1학년 1학기(94.9%), 1학년 2학기(37.8%), 2학년 1학기(10.3%) 순

<표 25> 진로교육 집중 학년·학기제 운영 시기(중복응답)

(단위: %)

구분	초등학교	중학교	고등학교
1학년 1학기	20.4	75.2	94.9
1학년 2학기	19.5	80.0	37.8
2학년 1학기	20.6	2.3	10.3
2학년 2학기	18.4	1.9	5.6
3학년 1학기	22.0	4.4	7.3
3학년 2학기	19.8	14.9	-
4학년 1학기	18.3	-	-
4학년 2학기	20.9	-	-
5학년 1학기	44.8	-	-
5학년 2학기	41.0	-	-
6학년 1학기	47.6	-	-
6학년 2학기	78.3	-	-

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

◆ 「진로와 직업」 과목 수업 비율 : [중] 89.8%, [고] 61.5%

◆ 「진로와 직업」 선택과목 채택 현황

- [중] 70~80%, [고] 40~50% 수준

□ 중·고등학교에서 「진로와 직업」 수업은 주로 선택과목으로 채택되어 교과수업으로 진행* 되는 것으로 나타났다.

* 선택과목으로 채택하여 교과 수업 실시 비율 : [중] 66.2%, [고] 41.6%

○ 2022년 「진로와 직업」 선택과목 채택 현황은 중학교 76.0%, 고등학교 50.8% 수준으로 나타났다.

<표 26> 「진로와 직업」 과목 수업 여부 및 운영 방식(중·고등학교)

(단위: %)

구분	예(수업하고 있음)				아니요 (수업하고 있지 않음)	전체
	선택과목으로 채택하여 교과 수업 실시 (a)	‘창의적 체험활동’ 시간에 「진로와 직업」 교과서 수업 실시 (b)	선택과목과 창의적 체험활동(진로활동) 시간 모두에서 「진로와 직업」 수업 실시 (c)	소계		
중학교	66.2	13.9	9.8	89.8	10.2	100.0
고등학교	41.6	10.7	9.2	61.5	38.5	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 「진로와 직업」 선택과목 채택 현황은 중학교는 70%대, 고등학교는 40~50%대로 채택하는 것으로 조사되었다.

※ 중: '17(77.5%) → '19(79.3%) → '21(80.5%) → '22(76.0%)

고: '17(44.5%) → '19(50.8%) → '21(49.2%) → '22(50.8%)

<표 27> 「진로와 직업」 선택과목 채택 현황(중·고등학교)(연도별)

(단위: %)

학교급	2017	2018	2019	2020	2021	2022
중학교	77.5	76.9	79.3	78.3	80.5	76.0
고등학교	44.5	46.9	50.8	47.4	49.2	50.8

주 1) 「진로와 직업」 선택과목 채택 현황은 '선택과목으로 채택하여 교과서 수업 실시(a)'와 '선택과목과 창의적 체험활동(진로활동) 시간 모두에서 「진로와 직업」 수업 실시(c)'인 경우의 빈도와 비율임.

2) 비율에 가중치 적용함.

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

□ 교과연계 진로교육 실시 비율은 초등학교(93.7%), 중학교(74.9%), 고등학교(66.3%) 순으로 나타났다.

<표 28> 교과 연계(교과 통합) 진로교육 실시 여부

(단위: %)

구분	초등학교	중학교	고등학교
실시함	93.7	74.9	66.3
실시하지 않음	6.3	25.1	33.7
전체	100.0	100.0	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 교과연계 진로교육을 실시하는 주된 교과*는 초등학교는 예술(음악, 미술 등), 중학교는 기술·가정(정보 포함), 고등학교는 사회/도덕으로 확인되었다.

* 초등학교 : 예술(64.8%), 중학교 : 기술·가정(65.5%), 고등학교 : 사회/도덕(47.1%)

<표 29> 교과 연계(교과 통합) 진로교육 실시 주요 교과

(단위: %)

구분	초등학교			중학교			고등학교		
	1순위	2순위	전체	1순위	2순위	전체	1순위	2순위	전체
국어	10.8	9.4	20.3	14.1	9.4	23.5	11.2	11.9	23.1
사회/도덕(중학교: 역사 포함)	19.4	26.0	45.4	20.9	21.0	42.0	24.3	22.8	47.1
수학	0.2	-	0.2	2.2	2.2	4.3	1.2	5.5	6.7
과학(초등학교: 실과 포함)	40.2	22.3	62.5	6.5	10.6	17.1	11.6	19.7	31.3
체육	1.6	5.0	6.6	3.4	2.5	5.9	2.4	3.4	5.8
예술(음악, 미술)	27.7	37.1	64.8	12.2	24.7	36.9	8.9	11.3	20.2
영어	-	0.2	0.2	1.5	3.3	4.8	3.8	3.6	7.4
기술·가정(중학교: 정보 포함)	-	-	-	39.2	26.3	65.5	8.6	8.5	17.2
한국사	-	-	-	-	-	-	1.1	0.6	1.8
(특성화고·마이스터고) 전문교과	-	-	-	-	-	-	20.1	2.8	22.9
기타	-	-	-	-	-	-	6.6	9.9	16.5

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

2) 비율에 가중치 적용함.

3) 전체 비율은 순위 구분 없이 중복응답으로 계산함.

◆ **창의적 체험활동 중 진로활동 배당 시수**

- [중·고] 체험활동 및 진로활동 시수 1학년 > 3학년 > 2학년 순으로 나타나

□ **창의적 체험활동 중 진로활동 배당 비율***은 중학교 24.20%, 고등학교 28.61%로 나타났다.

* 창의적 체험활동 및 진로활동 배당 시수 : [중] (253.58, 47.08 시수), [고] (304.60, 76.77 시수)

<표 30> 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	79.74	18.03	27.49
	2학년	86.41	14.04	20.88
	3학년	87.43	15.02	22.35
중학교 전체		253.58	47.08	24.20
고등학교	1학년	102.25	26.29	29.06
	2학년	103.93	25.31	27.18
	3학년	98.42	25.18	28.53
고등학교 전체		304.60	76.77	28.61

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(9.89 시수), 5학년(9.02 시수) 순으로 높게 응답했다.**

<표 31> 창의적 체험활동 중 진로활동 배당 시수(초등학교)

(단위: 시수)

구 분		창의적 체험활동 중 진로활동 배당 시수
초등학교	1학년	6.87 (3.99)
	2학년	7.02 (4.07)
	3학년	7.73 (4.59)
	4학년	7.94 (4.74)
	5학년	9.02 (6.10)
	6학년	9.89 (7.17)
초등학교 전체		48.46 (25.66)

주 1) 평균, 표준편차에 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 오프라인 유료 방식 증가

□ 진로심리검사는 중·고등학교에서 99% 이상의 높은 실시율(중 99.3%, 고 99.4%)을 보였다.

- 진로심리검사 실시는 전년도에 비해 오프라인 유료방식(중 3.6%p, 고 1.2%p)이 증가하였다.

<표 32> 진로심리검사 실시 방식(중·고등학교)

(단위: %)

진로심리검사 실시 방식	중학교		고등학교	
	2021	2022	2021	2022
온라인 무료	53.6	47.1	56.6	51.2
온라인 유료	8.2	6.2	7.8	7.9
오프라인 무료	13.9	11.8	8.8	11.9
오프라인 유료	82.3	85.9	85.4	86.6

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 중학교는 담임교사에게 공유(60.2%), 개별 진로상담(48.7%) 순으로 나타났으며, 고등학교는 담임교사에게 공유(63.0%), 단체설명(48.1%) 순으로 나타났다.

<표 33> 진로심리검사 이후 추가 활동(중·고등학교)

(단위: %)

추가 활동	중학교	고등학교
검사 결과에 대한 단체 설명	45.9	48.1
검사 결과 관련 진로교육 활동(모둠 또는 단체)	37.4	37.6
검사 결과를 토대로 개별 진로상담	48.7	43.5
검사 결과를 토대로 소규모 모둠 진로상담	6.0	5.1
학부모와의 상담	1.8	2.6
검사 결과를 담임교사에게 공유	60.2	63.0

주 1) '진로심리검사 결과 제공 방식'에 '검사 결과지 제공 후 추가 활동 진행'이라고 응답한 대상으로 조사하는 중복응답 문항임.

2) 비율에 가중치 적용함.

◆ **진로상담은 일대일 대면상담, 전화상담, 집단상담을 주로 이용**
 - 온라인 진로상담 방식은 대체로 20~30%대 수준으로 나타나

- 모든 학교급에서 진로상담은 일대일 대면상담 방식으로 실시하는 비율(초 94.6%, 중 98.4%, 고 97.3%)이 가장 높았다.
- 다음으로, 중·고등학교는 전화상담(중 71.9%, 고 66.7%)이 높았으며, 초등학교는 집단상담(87.7%)이 높게 나타났다.

<표 34> 학생 진로상담 실시 방식

(단위: %)

학교급	초등학교	중학교	고등학교
일대일 대면상담	94.6	98.4	97.3
전화상담	63.3	71.9	66.7
실시간 온라인 상담(SNS, 채팅상담, 화상상담 등)	23.8	28.3	38.2
비실시간 온라인 상담(이메일 상담, 게시판상담 등)	21.2	22.7	25.7
집단상담	87.7	69.7	59.4
기타	4.8	5.6	5.8

주 1) '진로상담 실시방식'은 중복 응답이 이루어진 문항이며, 비율은 전체 응답 인원 대비 각 항목별 응답 빈도로 계산함.
 2) 비율에 가중치 적용함.

◆ **진로체험 행사 실시 횟수 : [중] 18.67회, [고] 17.70회**

- **진로체험 행사는 주로 오프라인으로 실시**

□ 진로체험 행사 실시 횟수는 초등학교 5회, 중학교 18.67회, 고등학교 17.70회로 나타났다.

- 중·고등학교는 온라인 방식(중 3.28회, 고 3.27회)보다는 오프라인 방식(중 15.39회, 고 14.43회)으로 실시하는 횟수가 많은 것으로 나타났다.
- 강연형·대화형은 온라인, 오프라인 방식 모두 실시 비율이 비교적 높은 편, 직업실무체험형, 진로캠프형 등은 오프라인 방식의 실시 비율이 높아 진로체험의 유형에 따라 실시 방식에 차이가 있는 것으로 확인되었다.

<표 35> 진로체험 행사 실시 횟수 (중·고등학교)

(단위: 회)

구분	초등학교	중학교			고등학교			
		온라인	오프라인	소계	온라인	오프라인	소계	
전체	5.00 (7.18)	3.28 (6.93)	15.39 (17.97)	18.67 (19.00)	3.27 (8.33)	14.43 (21.66)	17.70 (22.99)	
진로체험 유형	강연형·대화형	-	1.48 (3.81)	4.47 (6.82)	5.95 (8.32)	1.75 (4.54)	6.05 (9.63)	7.80 (11.01)
	현장견학형	-	0.15 (0.63)	1.03 (3.03)	1.18 (3.08)	0.13 (0.57)	1.12 (3.23)	1.24 (3.31)
	직업실무체험형 (모의 직업체험)	-	0.67 (2.19)	4.48 (8.24)	5.15 (8.55)	0.24 (1.06)	1.61 (4.74)	1.85 (4.89)
	현장직업체험형 (실제 직업체험)	-	0.41 (2.06)	1.61 (4.75)	2.01 (5.38)	0.14 (0.83)	1.49 (4.76)	1.64 (4.82)
	학과체험형	-	0.42 (1.44)	1.70 (3.10)	2.11 (3.38)	0.71 (3.45)	1.82 (5.01)	2.53 (6.10)
	진로캠프형	-	0.16 (0.73)	2.11 (4.57)	2.27 (4.60)	0.30 (1.58)	2.34 (5.28)	2.64 (5.48)

- 주 1) 평균, 표준편차에 가중치 적용함.
 2) 2021년 진로체험 행사 실적 기준
 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
 - 학생의 의사가 미반영 되는 이유는 '체험처 미확보'로 응답

□ 진로체험 편성·운영 시, 학생의 희망대로 반영하되 일부 학생의 경우 학교 차원에서 일부 조정하여 편성·운영(중 65.0%, 고 64.2%)하는 것으로 나타났다.

<표 36> 진로체험 편성·운영할 시 학생의 의사 반영 여부(중·고등학교)

(단위: %)

구분	중학교	고등학교
희망조사 후 학생 희망대로 편성·운영	18.7	26.0
희망조사 후 학생 희망대로 편성하되, 일부 학생의 경우 학교차원에서 조정하여 편성·운영	65.0	64.2
희망조사 없이 학교차원에서 편성·운영	16.3	9.8
계	100.0	100.0

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 진로체험 편성·운영 시 학생의 의사 미반영되는 가장 큰 이유는 '희망조사 수요를 충족하는 체험처를 확보하지 못해서(중 32.4%, 고 31.7%)', '체험처가 수용할 수 있는 인원 규모를 초과해서(중 24.9%, 고 25.7%)'로 나타났다.

- 그 외에 '소규모 그룹별 진로체험 운영 인력이 부족해서', '예산 상의 제약으로 인해서' 등의 이유를 보였다.

<표 37> 진로체험 편성·운영할 시 학생의 의사 미반영 이유(중·고등학교)

(단위: %)

구분	중학교	고등학교
희망조사 수요를 충족하는 체험처를 확보하지 못해서	32.4	31.7
체험처가 수용할 수 있는 인원 규모를 초과해서	24.9	25.7
소규모 그룹별 진로체험 운영(인솔) 인력(교사, 지원인력 등)이 부족해서	13.3	19.3
체험처까지의 이동 시간, 이동 수단 등이 부족해서	9.0	8.8
체험활동비 부족 등 예산상의 제약으로 인해서	10.9	9.2
기타	9.6	5.3
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) 기타 응답으로는 '코로나로 인한 활동 제한', '소규모 학교라 전 학년 중심으로 운영', '희망 인원이 적어서', '학교 특성상 진로의 방향이 정해져 있어서', '교육과정 안에서 교과활동으로 교육 집중' 등이 있음.

3) 비율에 가중치 적용함.

◆ **학부모 대상 자녀 진로교육 연수 실시는 [고>중>초] 순으로 나타나**
 - '진로상담 및 자료 제공' 중학교에서 가장 높아 (11.42회)

□ 학부모 대상 자녀 진로교육 연수 실시 비율은 고등학교(76.0%), 중학교(65.5%), 초등학교(46.9%) 순으로 나타났다.

○ 중학교는 주로 온라인 방식, 고등학교는 오프라인 방식으로 실시한다고 응답하였다.

※ 자녀 진로교육 온라인 오프라인 연수 실시 횟수(소계) : [중] 2.26회, [고] 3.02회

<표 38> 학부모 대상 자녀 진로교육 연수 실시 여부

(단위: %, 회)

구분	연수 실시	연수 실시 횟수		
		온라인	오프라인	소계
초등학교	46.9	-		
중학교	65.5	1.38 (1.80)	0.88 (1.16)	2.26 (2.08)
고등학교	76.0	1.26 (1.57)	1.76 (5.94)	3.02 (6.04)

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

2) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

3) 2021년 학부모 대상 자녀 진로교육 연수 실시 실적 자료, 괄호 안의 값은 표준편차임.

□ 중·고등학교의 학부모 대상 자녀 진로교육 상담 및 자료 제공*은 80~90% 수준으로 나타났다.

* 학부모 대상 자녀 진로교육 자료 제공 : [중] 11.42회, [고] 9.21회

○ 초등학교의 학부모 대상 자녀 진로교육 상담 및 자료 제공은 각각 59.3%, 86.3% 수준으로 나타났다

<표 39> 학부모 대상 자녀 진로교육을 위한 상담 및 자료 제공 여부

(단위: %, 회)

구분	상담 제공	자료 제공	
		비율	횟수
초등학교	59.3	86.3	-
중학교	89.8	92.6	11.42 (32.78)
고등학교	89.7	86.4	9.21 (12.55)

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

2) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

3) 2021년 실적 기준, 괄호 안의 값은 표준편차임.

◆ 진로교육 관련 사이트 활용

- [초] '주니어 커리어넷', [중] '꿈길', '커리어넷'을 주로 활용
- [고] '커리어넷', '워크넷'을 주로 활용

- 진로전담교사는 진로교육 관련 사이트 중 '커리어넷(초 89.6%, 중 97.9%, 고 99.2%)'을 주로 활용하고 있는 것으로 조사되었다.
- 다음으로 초등학교 진로전담교사는 '꿈길(77.9%)', '크레존(27.5%)' 순으로 응답하였다.
 - 중학교 진로전담교사는 '꿈길(98.4%)'을 가장 많이 활용하는 것으로 나타났으며, 다음으로 '커리어넷(97.9%)', '고입정보포털(90.8%)' 순으로 응답하였다.
 - 고등학교 진로전담교사는 '워크넷(93.1%)', '어디가(93.0%)' 순으로 응답하였다.

<표 40> 진로교육 관련 사이트 활용 현황(진로전담교사)

(단위: %)

구 분	초등학교	중학교	고등학교
커리어넷·주니어 커리어넷(진로정보망)	89.6	97.9	99.2
워크넷(취업정보망)	-	85.0	93.1
고입정보포털	-	90.8	-
하이파이브(특성화고·마이스터고 포털)	-	69.8	23.2
어디가(대입정보포털)	-	47.0	93.0
프로칼리지(전문대학포털)	-	13.3	48.5
꿈길(진로체험망)	77.9	98.4	91.2
YEOP(온라인 창업체험교육 플랫폼)	11.3	37.1	28.1
원격 영상 진로멘토링	17.0	45.3	31.3
크레존(창의인성교육넷)	27.5	20.7	18.1

주) 비율에 가중치 적용함.

◆ **학교 진로교육을 활성화를 위한 필요 요소**

- 전문성이 있는 진로교육 인력 확보 및 역량 제고
- 진로교육 관련 예산 및 환경 지원, 진로교육 자료 및 정보 확충으로 확인

□ 초·중·고등학교 진로전담교사*와 학교 관리자** 모두 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소로 '전문성 있는 진로교육 인력 확보·역량 제고' 및 '진로교육 관련 예산 및 환경 지원'을 꼽았다.

※ 전문성 있는 진로교육 인력 확보·역량 제고

* 진로전담교사 : 초 49.5%, 중 41.8%, 고 51.7%

** 학교 관리자 : 초 37.7%, 중 46.9%, 고 53.2%

※ 진로교육 관련 예산 및 환경 지원

* 진로전담교사 : 초 44.4%, 중 47.7%, 고 31.5%

** 학교 관리자 : 초 44.6%, 중 34.4%, 고 28.3%

○ 다음으로, 진로전담교사는 '진로교육 자료 및 정보 확충(초 40.2%, 중 29.6%)' 및 '학교 내부 구성원의 협조(고 34.0%)'를 꼽았으며, 학교 관리자는 '진로교육 활성화를 위한 학교 교육과정 및 수업 개선(초 33.6%, 중 39.5%, 고 41.3%)'이 필요하다고 응답하였다.

<표 41> 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소(진로전담교사)

(단위: %)

구분	초등학교	중학교	고등학교
교육과정 및 수업에서 진로교육 확대	26.1	24.2	20.9
진로교육 자료 및 정보 확충	40.2	29.6	30.6
전문성 있는 진로교육 인력 확보 및 역량 제고	49.5	41.8	51.7
진로교육 관련 예산 및 환경 지원	44.4	47.7	31.5
학교 내부 구성원의 협조	4.0	15.7	34.0
학교 외부 자원(기관, 기업 등)의 협조	26.5	22.8	12.8
진로교육에 대한 학부모 및 사회 인식 개선	5.3	13.7	13.0
기타	0.3	1.9	1.8

주1) 기타 응답으로는 '업무 간의 통합 운영', '관리자의 진로교육 및 진로교사에 대한 인식 개선', '진로교사 연수', '학년별 진로 활동 연계 및 진로교육 설계의 일관성 및 방향성 필요' 등이 있음.

2) 비율에 가중치 적용함.

<표 42> 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소(학교 관리자)

(단위: %)

구 분	초등학교	중학교	고등학교
진로교육 활성화를 위한 학교 교육과정 및 수업 개선	33.6	39.5	41.3
전문성 있는 인력 확보 및 역량 제고	37.7	46.9	53.2
진로교육 관련 예산 및 환경 지원	44.6	34.4	28.3
학교 내부 구성원의 협조	8.3	7.4	16.3
학교 외부 자원(기관, 기업 등)의 협조	30.7	24.6	13.8
진로교육에 대한 학부모 및 사회 인식 개선	19.9	23.4	19.6
다양한 학생의 특성 및 유형 고려	21.1	19.6	22.0
기타	0.7	0.9	1.8

주 1) 기타 응답으로 '진로교사의 추진력', '진로교사가 학년담임과 연계할 수 있는 소통능력', '전담교사의 실질적 활동' 등이 있음.
2) 비율에 가중치 적용함.

- 고등학교 담임교사는 '전문성 있는 진로교육 인력 확보 및 역량 제고(66.0%)', '진로교육 자료 및 정보 확충(32.5%)', '교육과정 및 수업에서 진로교육 확대(30.8%)'의 높은 순으로 응답하였다.

<표 43> 학교 진로교육 활성화를 위한 필요 요소(고등학교 담임교사)

(단위: %)

구 분	비율
교육과정 및 수업에서 진로교육 확대	30.8
진로교육 자료 및 정보 확충	32.5
전문성 있는 진로교육 인력 확보 및 역량 제고	66.0
진로교육 관련 예산 및 환경 지원	21.2
학교 내부 구성원의 협조	11.1
지역사회의 학교 진로교육 지원·협조	19.0
진로교육에 대한 학부모 및 사회 인식 개선	8.7
기타	1.5

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 프로그램을 초등학교는 '교과 및 창의적 체험활동과 연계된 수업자료', 중학교는 '진로체험 프로그램 운영', 고등학교는 '진학 정보 및 활용'으로 조사되었다.
- 다음으로, 초등학교 진로전담교사는 '진로체험 프로그램 운영(72.6%)', '진로심리검사 해석 및 활용(28.3%)'이 필요한 연수라고 응답하였다.
 - 중학교 진로전담교사는 '진학 정보 및 활용(32.2%)', '창업가정신 함양 및 창업체험 교육(30.0%)'이 필요한 연수라고 응답하였다.
 - 고등학교 진로전담교사는 '진로체험 프로그램 운영(33.5%)', '직업 및 취업 정보 활용(26.5%)'이 필요한 연수라고 응답하였다.

<표 44> 진로전담교사에게 필요한 연수 내용(중복응답)

(단위: %)

구분	초등학교	중학교	고등학교
교과 및 창의적 체험활동과 연계된 수업자료	79.9	-	-
진로수업지도안 계획 및 운영	-	29.5	25.6
진로심리검사 해석 및 활용	28.3	19.9	18.2
진로상담 이론과 실제	7.3	22.6	21.3
진학 정보 및 활용	4.0	32.2	50.4
직업 및 취업 정보 활용	4.5	15.2	26.5
진로체험 프로그램 운영	72.6	49.7	33.5
창업가정신 함양 및 창업체험 교육 프로그램 활용 및 운영	3.1	30.0	22.6
기타	0.5	0.9	1.2

주 1) 기타 응답으로는 '체험 프로그램의 다양성', '사회변화에 따른 직업 변화 및 인문학' 등이 있음.
 2) 비율에 가중치 적용함.

◆ **학교 소재지 및 규모별 온라인 수업 운영 현황**

- 읍면지역, 소규모 학교의 온라인 수업 운영 경험 비율이 상대적으로 낮음
- 대도시, 대규모 학교의 온라인 수업 수행 정도가 높고, 어려움이 낮음

□ 중·고등학교 모두 학교 소재지가 읍·면지역인 경우, 그리고 학교 규모가 소규모인 경우에 진로전담교사의 온라인 수업 운영 경험 비율이 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

<표 45> 학교 소재지 및 규모별 온라인 수업 운영 경험 비율

(단위: %)

구 분		중학교	고등학교
학교 소재지	대도시	91.9	90.1
	중소도시	94.0	87.7
	읍·면지역	59.2	85.1
학교 규모	대규모	97.2	89.7
	중규모	87.8	90.0
	소규모	53.8	76.4

주 1) 비율에 가중치 적용함.

□ 중·고등학교 모두 읍·면지역, 소규모 학교에 재직 중인 진로전담 교사의 온라인 수업 수행정도는 상대적으로 낮았으며, 어려움 정도는 높게 나타났다.

<표 46> 학교 소재지 및 규모별 온라인 수업 수행 정도

(단위: 점)

구 분		중학교		고등학교	
		수행정도	어려움정도	수행정도	어려움정도
학교 소재지	대도시	4.15	2.73	3.95	2.74
	중소도시	4.00	2.75	3.90	2.87
	읍·면지역	3.93	2.91	3.89	2.87
학교 규모	대규모	4.12	2.74	3.88	2.81
	중규모	4.07	2.73	4.02	2.74
	소규모	3.80	2.97	3.77	3.06

주 1) 평균, 표준편차에 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 4.44점)’을 중·고등학생 학부모는 ‘진로·진학에 관한 상담(중 4.40점, 고 4.40점)’을 선택하였다.
- 진로정보에 관한 초등학생 학부모의 필요성은 ‘자녀의 흥미·적성 파악 정보(초 4.41점)’이 높게 나타났고, 중·고등학생 학부모는 ‘진학·입시정보(중 4.44점, 고 4.44점)’가 높게 나타났다.
 - 자녀의 진로지도 역량 강화를 위해 가장 필요한 것은 초·중·고등학생 학부모 모두 ‘진로지도를 위한 자료 또는 정보(초 44.3%, 중 46.3%, 고 38.0%)’로 나타났다.

<표 47> 학부모의 자녀 진로교육 필요성 인식 및 역량 강화

(단위: 점, %)

구분		초등학생 학부모	중학생 학부모	고등학생 학부모
전반적인 진로교육 필요성	학생의 적성과 흥미, 꿈을 찾도록 지원하는 진로교육 수업	4.44 (0.67)	4.40 (0.71)	4.34 (0.69)
	다양한 진로와 직업을 탐색할 수 있는 진로체험활동	4.43 (0.64)	4.36 (0.72)	4.28 (0.73)
	학생 진로·진학 등에 관한 상담	4.21 (0.75)	4.40 (0.70)	4.40 (0.66)
	학생 진로심리검사(흥미, 적성 등) 제공	4.35 (0.69)	4.37 (0.72)	4.37 (0.69)
진로정보 내용별 필요성	자녀의 흥미·적성 파악 정보	4.41 (0.71)	4.36 (0.70)	4.32 (0.76)
	학과정보	4.30 (0.71)	4.40 (0.67)	4.40 (0.77)
	진학·입시정보	4.33 (0.73)	4.44 (0.68)	4.44 (0.75)
	학습 방법 정보	4.38 (0.69)	4.38 (0.71)	4.33 (0.77)
역량강화를 위한 방법	자녀 진로지도를 위한 자료 또는 정보	44.3	46.3	38.0
	자녀 진로지도를 위한 온·오프라인 설명회 또는 연수	22.8	18.7	22.3
	교사와의 상담·컨설팅	28.6	31.4	37.1

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

2) 평균이 높은 상위 2개 항목을 음영 및 굵게 처리함.

3) 평균, 표준편차에 가중치 적용하였으며, 괄호()안의 수치는 표준편차임.

◆ **학부모가 학교 진로교육에 가장 많이 경험한 것은?**

- 학부모 대상 '진로·진학 관련 정보 제공'

◆ **시도교육청 및 교육지원청 프로그램에 가장 많이 참여한 것은?**

- [초·중] 학부모 대상 진로·진학 연수나 특강 수강

- [고] 진로·진학 관련 교육과정 및 교육정책 설명회

□ 초·중·고등학생 학부모 모두 '진로·진학 관련 정보(초 30.1%, 중 36.0%, 고 54.8%)'를 제공받기 위해 참여한 경험이 높은 것으로 나타났다.

○ 다음으로 '학부모 대상 진로·진학 연수나 특강 수강', '학부모 진로·진학 관련 자치 활동' 순으로 많았다.

<표 48> 학부모의 학교 진로교육 참여 경험

(단위: %)

구 분	초등학생 학부모	중학생 학부모	고등학생 학부모
학부모 대상 진로·진학 연수나 특강 수강	14.1	16.1	35.6
학부모 대상 진로·진학 관련 정보 제공	30.1	36.0	54.8
학부모 진로·진학 관련 자치 활동 (진로 관련 학부모 동아리, 진로교육 활동 지원 등)	11.5	9.6	13.4
학부모 직업인 특강 또는 멘토 활동	11.3	5.8	9.6
학부모 직장을 진로체험처로 제공	5.0	4.3	5.7

주) 비율에 가중치 적용함.

□ 학부모는 시·도교육청 및 교육지원청의 '학부모 대상 진로·진학 연수나 특강(초 13.2%, 중 16.9%, 고 26.3%)' 참여율이 높은 것으로 나타났다.

○ 고등학생 학부모는 '교육과정 및 교육정책 설명회(27.7%)' 참여에 적극적인 것으로 나타났다.

<표 49> 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	13.2	3.89(0.67)	16.9	4.00(0.74)	26.3	4.11(0.63)
학부모 대상 진로·진학에 대한 온·오프라인 상담	4.6	3.92(0.80)	9.8	3.98(0.78)	22.3	4.17(0.65)
(진로·진학 관련) 교육과정 및 교육정책 설명회	11.1	3.77(0.71)	15.9	4.00(0.76)	27.7	4.06(0.72)
기타	0.2	4.25(0.63)	0.1	4.55(0.68)	1.8	3.61(0.82)

주 1) 비율, 평균, 표준편차에 가중치 적용함.

2) 괄호 안의 값은 표준편차임.

조사 목적

- 초·중등학교의 진로교육 관련 인력·시설, 프로그램 운영 등 현황 파악, 추이 분석, 만족도 조사를 통한 정책 수립의 기초 자료 제공

법적 근거

- 「진로교육법」 제6조(진로교육 현황조사) 및 동법 시행령 제2조
- ※ 진로교육법 제6조(진로교육 현황조사) ① 교육부장관은 진로교육 정책 수립을 위하여 진로교육 관련 인력 및 시설, 진로교육 프로그램 운영 등 현황을 조사하고 공개하여야 한다.

조사 연혁

- 2007년 첫 조사 이후 매년 조사
- 2015년 통계청 승인 통계조사

조사 대상 및 기간

- 조사 대상 : 학생 및 학부모, 학교관리자, 진로전담교사, 담임교사(고등학교)
- 조사 기간 : 2022. 6. 7.(화) ~ 7. 20.(수)
- 조사 규모 : 초·중·고 1,200교의 학생, 학부모, 교원 총 37,448명
 - 학생: 22,702명(초6: 6,929명, 중3: 8,649명, 고2: 7,124명), 학부모: 11,946명
 - 교원: 2,800명(학교관리자: 1,200명, 진로전담교사: 1,200명, 담임교사(고): 400명)

조사 내용

- 진로교육 환경(인력, 시설, 예산), 진로교육 프로그램 및 자료, 진로전담교사 역량 개발, 요구사항 등 조사

조사 방법 : 온라인 설문조사(조사 웹사이트 활용)

조사 기관 : 국가진로교육센터(한국직업능력연구원)