교육부
Ministry of Education

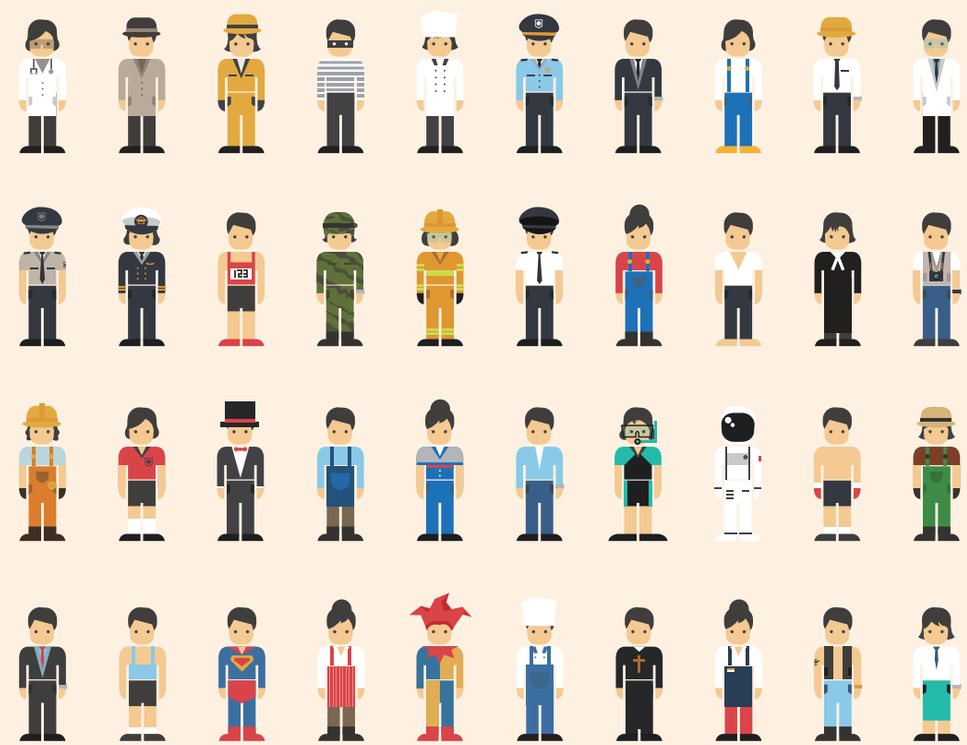
KRIVET 한국직업능력개발원

초등학생을 위한 진로길잡이 활용안내서

교육부
Ministry of Education

KRIVET 한국직업능력개발원

초등학생을 위한
진로길잡이 활용안내서



교육부
Ministry of Education

KRIVET 한국직업능력개발원

초등학생을 위한
진로길잡이
활용안내서

들어가며

2015년 말 진로교육법의 시행과 함께 초등학교 진로교육의 중요성이 강조되었으며, 초등학교에도 진로전담교사의 배치가 이뤄졌습니다. 초등학교는 진로발달단계의 초기에 해당하며, 생애 전반에 걸친 진로탐색과 선택을 하기 위한 역량의 기반을 다지는 중요한 시기이기도 합니다. 초등학교 현장의 진로교육은 앞으로 더욱 활발해질 것으로 기대되고 있으며, 그만큼 초등학생을 위한 다양한 진로콘텐츠와 프로그램에 대한 요구도 한층 더 높아지고 있습니다.

그러한 요구에 부응하여 교육부의 진로교육정책과는 2017년 한국직업능력개발원에 초등학생의 진로흥미탐색을 위한 프로그램의 개발을 위탁하였습니다. 그 결과 홀랜드 유형을 기반으로 하는 '진로흥미탐색(고학년용)'이 개발되었으며, 기존에 아로주니어플러스로 일컬어지던 '주니어 직업정보' 및 '미래사회의 직업'이 개정되었습니다. 또한 커리어넷 시스템에서도 초등학생의 진로탐색을 돕는 콘텐츠를 하나로 모아 '초등학생을 위한 진로길잡이'로 정리하였으며, 그 안에서 1)주니어 직업정보, 2)미래사회의 직업, 3)진로흥미탐색(저학년용), 4)진로흥미탐색(고학년용)을 제공하게 되었습니다.

본고는 '초등학생을 위한 진로길잡이'의 활용 매뉴얼로 진로흥미탐색을 이해하고, 실행하고, 결과를 해석하고, 상담을 하기 위한 노하우를 제공하는 한편, 주니어 직업정보와 미래사회의 직업을 소개하고 있습니다. 본고의 보급과 활용이 초등학교 현장의 진로교육 활성화와 초등학생들의 적극적이고 활발한 진로탐색에 이바지하게 되기를 바랍니다.

2017. 12

한국직업능력개발원장 **나 영 선**

활용안내서 Tip

'초등학생을 위한 진로길잡이' 활용안내서는 초등학교 현장에서 선생님들이 프로그램을 실시하시는데 도움을 드리고자 개발되었습니다. 활용안내서는 전체 5장으로 구성됩니다.

Ⅰ. 초등학생을 위한 진로길잡이

'초등학생을 위한 진로길잡이'의 네 가지 프로그램에 대한 설명과 활용 방안에 대해 소개하고 있습니다.

Ⅱ. 주니어 직업정보

주니어 직업정보의 개요, 내용, 특징, 대상 및 활용방안에 대해 소개하고 있습니다.

Ⅲ. 미래사회의 직업

미래사회의 직업의 개요, 내용, 특징, 대상 및 활용방안, 참고자료 등을 제시하고 있습니다.

Ⅳ. 진로흥미탐색(저학년용)

진로흥미탐색(저학년용) 프로그램의 개요, 내용, 특징, 활용 시 유의점을 소개하고 있습니다.

Ⅴ. 진로흥미탐색(고학년용)

진로흥미탐색(고학년용) 프로그램의 개요, 실시 및 결과 확인 방법, 결과표 구성 및 해석, 학습 연계 및 활용, 자주 묻는 질문 등에 대한 내용을 제시하고 있습니다.

CONTENTS

I. 초등학생을 위한 진로길잡이

1. 개요 07
2. 구성 08

II. 주니어 직업정보

1. 개요 10
2. 내용 10
3. 특징 12
4. 대상 및 활용방안 14

III. 미래사회의 직업

1. 개요 16
2. 내용 16
3. 특징 21
4. 대상 및 활용방안 22

IV. 진로흥미탐색(저학년용)

1. 개요 24
2. 내용 24
3. 특징 27
4. 활용시 유의점 27

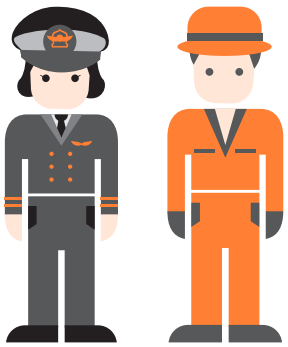
V. 진로흥미탐색(고학년용)

1. 진로흥미탐색(고학년용) 안내 29
2. 실시 및 결과 확인 34
3. 결과표 및 해석 37
4. 학습연계 및 활용 42
5. 자주 묻는 질문(FAQ) 46

참고문헌 50
부록 52

초등학생을 위한 진로길잡이

1. 개요
2. 구성



Ⅰ 초등학생을 위한 진로길잡이

1. 개요

한국직업능력개발원에서는 초등학생을 대상으로 '주니어 직업정보'[아로주니어플러스], '미래사회의 직업'[아로주니어플러스], '진로흥미탐색(저학년용)'[아로주니어], '진로흥미탐색(고학년용)'을 제공하고 있다. 사용자들의 이해를 돕기 위해 이 네 가지 프로그램을 통합하여 '초등학생을 위한 진로길잡이'로 명명하였으며, 이는 초등학생의 자기이해 및 진로탐색을 다각적으로 지원하는 진로교육 콘텐츠이다.

본 콘텐츠는 개발 과정에서 초등학교 교사들의 검토를 통해 초등학생이 이해하기 쉬운 언어로 표현하였으며, 삽화 및 다양한 효과 등을 통해 초등학생들의 흥미를 높일 수 있는 장치들을 도입하였다. 해당 프로그램들은 커리어넷에 탑재되어 학생, 학부모 및 교사에게 제공되며, 한국직업능력개발원의 국가진로교육센터에서 실시하는 각종 상담 및 교육프로그램에 활용될 것이다. 각 프로그램에 대한 간략한 소개는 다음과 같다.

1) 주니어 직업정보[아로주니어플러스]

간호사, 소방관 등 일반직업 114개, 인공지능 전문가 등 미래신직업 20개, 총 134개의 직업에 대한 기본적 정보 제공

2) 미래사회의 직업[아로주니어플러스]

일자리 변화, 미래 사회의 변화 트렌드 등 초등학생들이 다가오는 미래 직업세계에 대한 이해를 확장할 수 있도록 자료를 웹페이지 형태로 제공

3) 진로흥미탐색(저학년용) [아로주니어]

다양한 상호작용에 기초한 게임 매개체를 통하여 자신의 성격과 흥미유형을 이해하도록 돕는 초등학교 저학년용 프로그램

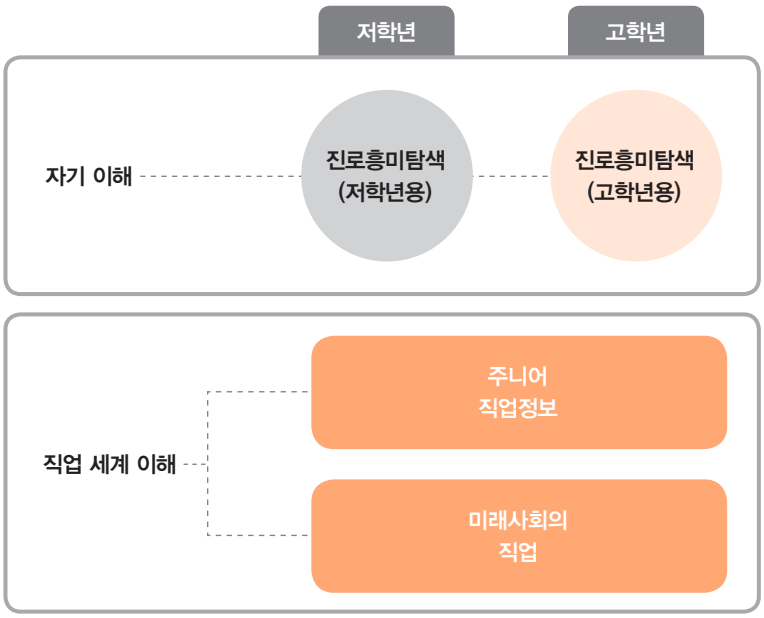
4) 진로흥미탐색(고학년용)

진로 흥미를 파악하는 여러 문항에 대한 응답을 통해 자신의 흥미유형을 이해하고, 관련된 직업을 탐색함으로써 진로계획 및 준비에 관심을 갖도록 돕는 초등학교 고학년용 프로그램

2. 구성

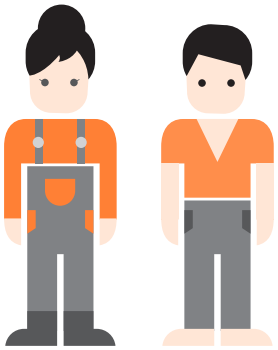
이상에서 살펴본 '초등학생을 위한 진로길잡이'의 네 가지 프로그램을 도식화 하면 [그림 1-1]과 같다. 교사 및 학부모는 대상 학년, 진로교육 영역을 참고하여 적합한 프로그램을 선택하고, 초등학생을 대상으로 진로지도 · 상담을 할 수 있다.

그림 1-1 「초등학생을 위한 진로길잡이」 구조



주니어
직업정보

1. 개요
2. 내용
3. 특징
4. 대상 및 활용방안



II 주니어 직업정보

1. 개요

주니어 직업정보는 초등학생이 관심 있어 하는 직업에 대한 정보를 이해하기 쉬운 용어와 재미있는 표현방식으로 제공하는 진로탐색 콘텐츠이다. 본 콘텐츠는 2008년에 '아로주니어플러스' 프로그램의 세부 프로그램인 '주니어 직업사전'으로 개발되었으며(최동선 · 방혜진, 2008), 2017년에 '주니어 직업정보'로 개정되었다. 개정을 실시하면서 아래와 같은 변화와 효과를 도모하였다.

1) 직업정보 추가

- 기존 84개 직업에 더하여 일반직업 30개, 미래신직업 20개를 추가해 총 134개 직업정보를 수록하였다.
- 특히, 미래신직업에 대한 정보를 추가함으로써 초등학생들이 미래사회 변화에 따른 직업세계 변화에 관심을 가질 수 있도록 구성하였다.

2) 콘텐츠 내용 및 제시방식 수정

- 기존 콘텐츠의 '① 어떤 일을 하나요? ② 무엇을 잘해야 하나요? ③ 어떻게 하면 될 수 있나요?'의 세 가지 구분을 확장하여 필요 능력, 연봉 정보, 관련 학과 등의 정보를 추가함으로써 직업에 대한 다양한 정보를 제시하였다.
- 기존 콘텐츠는 서술식으로 제시되었으나, 개정된 콘텐츠는 개조식으로 제시하여 학습자가 보다 쉽게 정보를 습득할 수 있도록 도왔다.

3) 초등학생에게 적합한 콘텐츠로 수정·보완

- 문구 수정: 기존 콘텐츠에서 초등학생이 이해하기 어려웠던 표현이나 개념을 초등학교 교사의 검토를 통해 전면 수정 · 보완하여 제시하였다.
- 삽화 수정: 직업의 특징이 잘 드러날 수 있도록 삽화를 수정하였으며, 초등학생들의 흥미와 관심을 끌 수 있는 그림체를 적용하였다.

2. 내용

주니어 직업정보에서 제시하고 있는 정보는 총 7가지 범주이며, 자세한 설명과 화면 예시는 다음과 같다.

1) 직업명

: 해당 직업의 명칭을 제시하였다.

2) 요약

: 해당 직업에 대해 직관적으로 이해할 수 있도록 한 문장으로 간결하게 설명하였다.

3) 어떤 일을 하나요?

: 해당 직업에서 주로 하는 일에 대하여 주요 정보를 위주로 설명하였다.

4) 업무수행능력/지식/흥미/가치관

: 해당 직업의 특성을 4가지 범주로 제시하였다. 아래 〈표 2-1〉은 제시되는 직업 특성의 전체 목록이며, 각 직업별로 이 중 해당되는 특성을 3~5개씩 선정하여 제시하였다.

표 2-1 주니어 직업정보의 업무수행능력, 지식, 흥미, 가치관의 전체 내용

구분	내용			
업무 수행 능력 (44개)	읽고 이해하기 듣고 이해하기 글쓰기 말하기 수리력 논리적 분석 창의력 범주화 기억력 공간 지각력 추리력	학습전략 선택적 집중력 모니터링 사람 파악 행동 조정 설득 협상 가르치기 서비스 지향 문제 해결 판단과 의사결정	시간 관리 재정 관리 물적 자원 관리 인적 자원 관리 기술 분석 기술 설계 장비 선정 설치 전산 품질 관리 분석 조작 및 통제	장비의 유지 고장의 발견, 수리 작동 점검 조직체계의 분석 및 평가 정교한 동작 움직임 통제 반응시간과 속도 신체적 강인성 유연성 및 균형 시력 청력
지식 (33개)	경영 및 행정 사무 경제와 회계 영업과 마케팅 고객 서비스 인사 상품 제조 및 공정 식품 생산	컴퓨터와 전자공학 공학과 기술 디자인 건축 및 설계 기계 산수와 수학 물리 화학	생물 심리 사회와 인류 지리 의료 상담 교육 및 훈련 국어	영어 예술 역사 철학과 신학 안전과 보안 법 통신 의사소통과 미디어 운송
흥미(6개)	현실형, 탐구형, 예술형, 사회형, 진취형, 관습형			
가치관 (13개)	성취, 이타, 개인 지향, 경제적 보상, 인정, 신체활동, 직업안정, 다양성, 심신의 안녕, 지적추구, 타인에 대한 영향, 애국, 자율			

5) 어떻게 하면 될 수 있나요?

: 해당 직업을 가지기 위해 필요한 교육, 경험, 방법 등을 제시하였다.

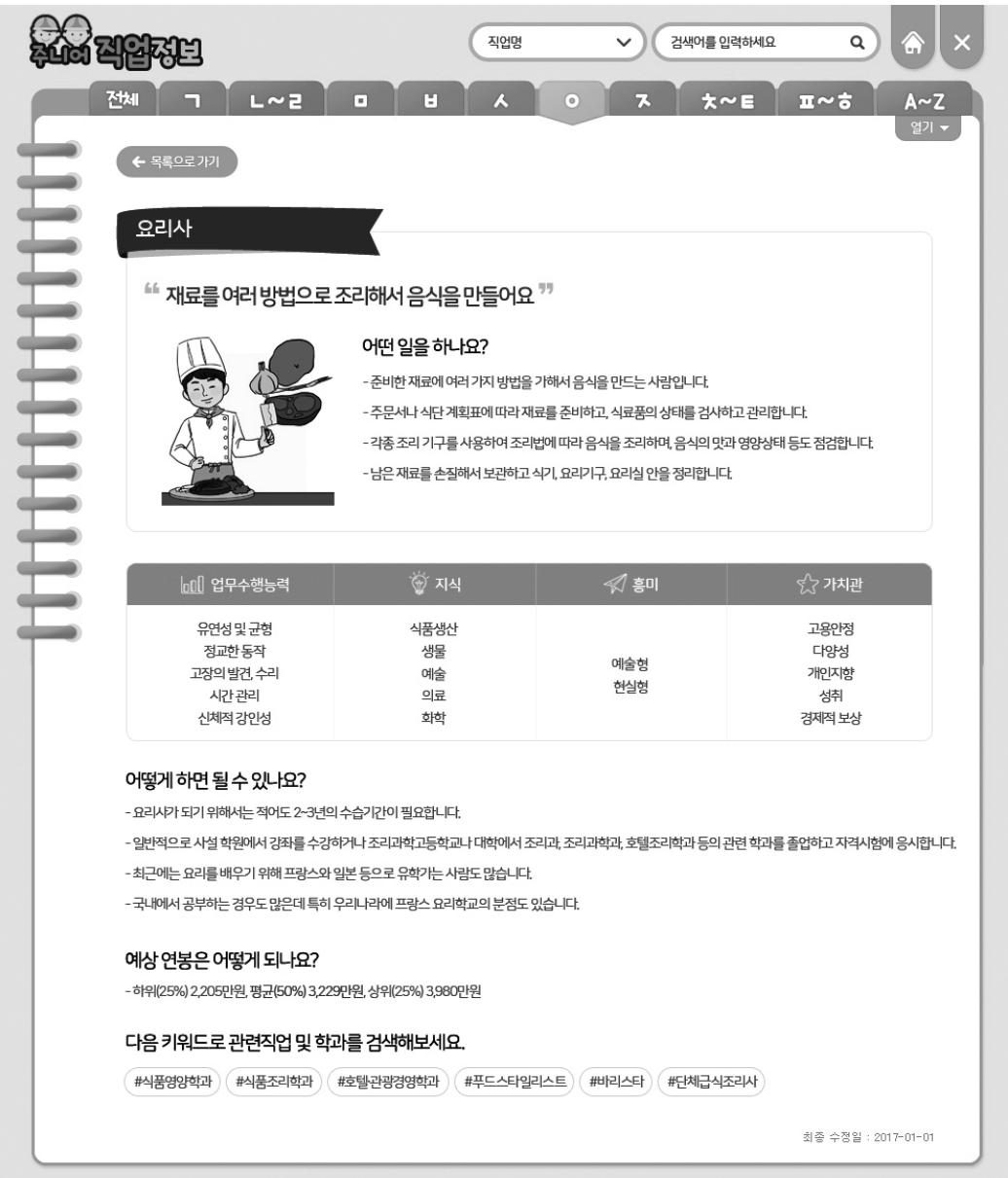
6) 연봉

: 해당 직업의 연봉을 하위 25%, 평균 50%, 상위 25%의 세 가지 수치로 제시하였다.

7) 관련 직업 및 학과

: 해당 직업과 관련되는 유사한 직업과 관련 학과를 제시하였다.

그림 2-1 「주니어 직업정보」 예시 화면



3. 특징

주니어 직업정보는 각 직업에 관한 정보들을 단순히 제시하는 것에서 그치지 않고, 초등학생들의 진로탐색을 촉진할 수 있도록 몇 가지 특징적인 기능을 도입하였다. 해당 기능들은 다음과 같다.

1) 검색기능

: 본 콘텐츠를 이용하는 사용자는 검색기능을 통해 원하는 정보를 효율적으로 얻을 수 있다. 검색 범위는 (1) 직업명, (2) 직업명+본문, (3) 본문 (4) 홀랜드 직업 유형 등 네 가지 중에서 선택 할 수 있다.

2) 미래신직업의 차별적 제시

: 주니어 직업정보에서는 일반직업 114개와 미래신직업 20개에 대한 정보를 제시하고 있다. 미래신직업은 직업명 옆에 '미래'라는 표식을 두어 일반직업과 시각적으로 차별화를 두었다.

3) 진로흥미탐색(고학년)과 연계

: 주니어 직업정보는 초등학교 고학년을 대상으로 제공하는 '진로흥미탐색(고학년용)'의 추천직업과 연계된다. 사용자가 커리어넷 웹 상에서 진로흥미탐색 결과표에 제시되는 추천직업을 클릭하면 주니어 직업정보 화면으로 이동되며, 해당 직업에 대한 세부 정보를 확인할 수 있다. 참고로, 주니어 직업정보의 각 직업별 흥미유형은 두 가지로 제시되는데, 이 중 진로흥미탐색(고학년용)과 연계되어 있는 흥미유형은 대표 흥미유형이다.

4) 커리어넷 직업정보와 연계

: 사용자가 주니어 직업정보의 관련 직업, 관련 학과를 클릭하면 커리어넷 직업정보로 연결된다. 해당 정보는 커리어넷의 모든 이용자를 대상으로 서비스되는 내용이므로 초등학생 눈높이에서는 다소 어렵게 느껴질 수 있지만, 더 자세한 정보를 원하는 학습자들은 참고할 수 있는 정보이다.

5) 엄밀한 직업 선정 기준 적용

주니어 직업정보에 수록한 직업은 다음과 같은 절차를 통하여 선정하였다.

- 1단계: 한국고용정보원(2015, 2016)에서 발행한 '미래를 함께 할 새로운 직업' 보고서를 참고하여 미래의 유망 직업 약 100여개 선별
- 2단계: 선별한 직업이 초등학생을 위한 유망 직업으로 소개하기에 적절한지 자문위원을 통해 검토
- 3단계: 한국고용직업분류표를 참고하여 초등학생들이 쉽게 접할 수 있는 일반 직업을 직업 세분류 기준으로 약 30개 가량 선별
- 4단계: 연구진 회의를 통해 초등학생에게 소개하기에 적합한 일반직업 32선, 미래 유망직업 25선 선정
- 5단계: 선정한 직업 목록을 현직 초등학교 교원에게 검토 요청
- 6단계: 연구진 회의를 통해 주니어 직업정보에 탑재할 일반직업 30선, 미래 유망직업 20선 최종 선정

4. 대상 및 활용방안

1) 대상

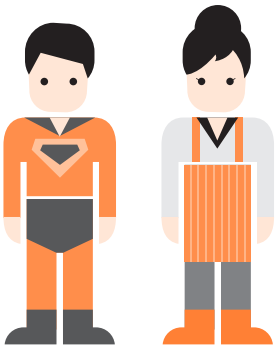
주니어 직업정보 콘텐츠는 초등학생 전 학년을 대상으로 한다.

2) 활용 방안

개인 및 학교, 각종 아동 상담기관에서 학생들과 함께 온라인으로 직업정보를 검색하거나 학생이 주도적으로 직업정보를 탐색할 때 활용 가능하다([부록 1] 참조).

미래사회의 직업

1. 개요
2. 내용
3. 특징
4. 대상 및 활용방안



III 미래사회의 직업

1. 개요

미래사회의 직업은 초등학생들이 다가올 미래사회의 변화 및 그에 따른 직업세계의 변화에 대한 이해를 증진할 수 있도록 지원하는 콘텐츠이다. 미래 변화 및 직업세계의 변화와 관련하여 다양한 주제를 제공함으로써, 초등학생들이 미래사회의 직업에 대해 쉽게 이해하고 직업탐색에 대한 동기를 증진할 수 있도록 하였다. 특히, 과학기술의 발달(인공지능, 로봇 등)이 가져올 직업세계 변화를 다양한 관점으로 제시하여 초등학생들이 미래를 준비할 수 있도록 지원하였다.

2. 내용

미래사회의 직업 콘텐츠는 초등학생들이 직업세계에 대해 이해하고, 다가오는 미래를 준비하기 위해 숙지해야 할 내용을 중심으로 구성되었으며, 크게 ① 직업세계의 이해, ② 우리나라의 산업별/시대별 일자리 변화, ③ 미래 변화 예측하기, ④ 미래 직업세계 준비의 네 가지 내용을 담고 있다. 초등학생들이 쉽게 이해할 수 있고 흥미를 느낄 수 있는 내용들로 구성했으며, 한국직업능력개발원 연구진과 초등교원이 개발 과정에 함께 참여하였다. 미래사회의 직업 콘텐츠의 구조와 내용은 다음과 같다.

1) 직업세계 이해

먼저, 학생들이 다양한 직업세계를 이해할 수 있도록 직업의 분류와 직업의 개수에 대한 내용을 제시하였다.

- 직업 구분 기준: 국제노동기구(ILO)의 기준을 바탕으로 우리나라의 직업 분류 표준을 제시한 통계청(2017)의 '한국표준직업분류'를 토대로 우리나라 직업의 구분 기준과 예시 직업을 제시하였다([표 3-1] 참조).
- 직업의 개수: 학생들이 직업의 다양함을 알 수 있도록 연도별 직업 개수의 변천사 및 미국, 일본의 직업 개수를 비교하여 제시하였다.

표 3-1 우리나라 직업의 구분 기준

관리자	대통령과 같이 선출되어 일을 하거나, 다른 사람의 업무를 관리하고 감독해요 예) 대통령, 사장 등
전문가 및 관련 종사자	전문지식과 경험을 바탕으로 해당 분야의 연구, 지도와 분석하는 활동을 주로 해요 에) 과학자, 의사, 교사 등
사무 종사자	업무와 관련된 정보를 기록, 보관하고 계산 및 검색과 같은 사무적인 활동을 해요 예) 은행원, 비서 등
서비스 종사자	음식 제공, 머리 손질이나 공공안전 등 사람들에게 서비스를 제공해요 예) 경찰관, 미용사, 요리사 등
판매 종사자	영업활동을 통해 물건이나 서비스를 판매하고 상품을 홍보해요 예) 판매원, 보험설계사 등
농림 어업 숙련 종사자	농작물, 동물과 물고기를 키우고 숲을 관리하는 활동을 해요 예) 농부, 사육사, 해녀 등
기능원 및 기능 종사자	주로 손과 공구를 사용하여 목재나 금속 등을 가공하고 공예제품을 만들어요 예) 목수, 자동차 정비원 등
장치, 기계 조작 및 조립 종사자	기계를 조정하거나 조작하고 제품을 조립하거나 운전하는 업무를 해요 예) 기관사, 항공기 조립원 등
단순노무 종사자	일을 할 때 단순한 도구를 사용하거나 상당한 힘을 필요로 하는 활동을 담당해요 예) 우편집배원, 청소원 등

자료: 통계청(2017). 한국표준직업분류. 통계청.

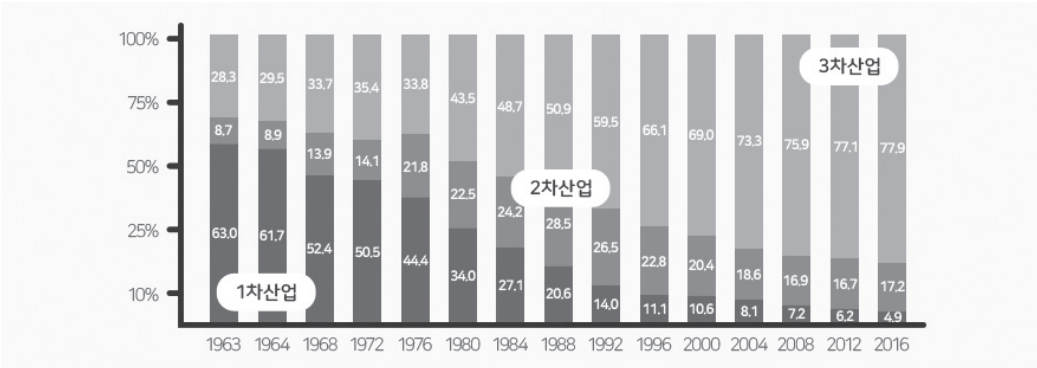
2) 우리나라의 산업별/시대별 일자리 변화

미래변화를 예측하기에 앞서, 우리나라의 과거 직업세계 변화 추이를 살펴봄으로써 직업세계는 끊임없이 변화한다는 것과 주요 시대별 특징들을 학습할 수 있게 하였다.

– 우리나라의 산업별 일자리 비중의 변화

: 지난 50여년간 농림어업(1차 산업) 종사자는 크게 줄고, 제조업(2차 산업)과 특히 서비스업(3차 산업) 종사자 비율은 크게 늘었다.

그림 3-1 우리나라의 산업별 일자리 비중의 변화



자료: 경제활동인구조사(http://kosis.kr), 통계청(1963–2016).

– 우리나라의 시대별 대표직업의 변화

그림 3-2 우리나라의 시대별 대표직업의 변화

자료: 이종구, 조은상, 김홍유(2009). 한국 직업변천사의 시대별 특성 비교분석에 관한 탐색적 연구.(한국경영사학회 52권 pp.79–109 수정).

3) 미래 변화 예측하기

다양한 문헌에서 제시하는 미래사회의 주요 변화 양상을 정리하여 제시하였다. 주제는 크게 4가지로, (1) 글로벌 경제, (2) 인구구조 변화, (3) 기후변화와 에너지 고갈, (4) 과학기술의 발전으로 대표되며, 각 변화에 수반되는 직업세계의 변화에 대한 내용도 함께 다루었다.

미래변화에 대한 내용들을 학습하여, 앞으로 직업을 가지게 될 초등학생들이 현재의 진로준비와 미래의 진로의사결정에 대한 자기주도적 사고를 할 수 있을 것으로 기대된다.

(1) 글로벌 경제

: 미래에는 글로벌 경제의 확산으로, 국가 간 다양한 방식의 국제교류가 증가할 것이다. 하지만 이렇게 빠르게 글로벌화 되고 있는 경제 시스템에 비해, 이를 조절하고 중재하는 금융제도는 아직 정립되지 않아 보완이 필요한 상황이다. 이러한 변화를 반영하여 직업세계에는 다음과 같은 변화가 예상된다.

→ 다국적 기업의 확대

→ 일터에 해외 인력 확대

(2) 인구구조의 변화

: 2017년 기준 전 세계 인구는 76억 명으로 추산되는데, 2050년에는 그 인구가 98억 명으로 늘어날 것으로 예측된다. 하지만 이러한 세계의 흐름과는 달리 우리나라는 저출산과 고령화의 문제가 있어 일할 수 있는 인구가 크게 감소할 것으로 보인다. 이에 따라 다음과 같은 직업세계의 변화가 예상된다.

→ 보건, 사회복지분야 일자리 증가

→ 첨단 생명공학 분야 성장

(3) 기후변화와 에너지 고갈

: 미래에는 물 부족 문제가 심화될 것이며, 대형 기상이변의 발생이 늘어나고 있어 기후변화에 대한 국제적인 대처가 강화될 것이다. 환경오염이 가속화되고 있어 대책이 시급한 상황이며, 석유, 석탄, 가스와 같은 화석연료를 대신할 수 있는 새로운 대체에너지에 대한 투자가 빠르게 증가할 것이다. 따라서 다음과 같은 변화가 예상된다.

→ 녹색산업과 녹색일자리의 성장

그림 3-3 녹색일자리 예시

제품환경컨설턴트	도시농업활동가	에너지공학기술자	기후변화전문가	에코제품디자이너
제품에 대한 친·환경성을 평가하고 신제품 개발에 필요한 친환경적인 조건을 찾습니다.	도시농업과 관련된 사업을 기획하고, 적합한 농법과 필요한 재료를 개발합니다.	신재생에너지를 연구하고 개발하며, 에너지의 비용을 줄이고 효율을 높이기 위한 방법을 고안하여 관련 시스템을 개발합니다.	기후변화 영향을 평가하며, 이에 따라 기후변화 및 도시 시설 개발과 관련된 정책을 개발할 수 있도록 조언합니다.	재활용품을 활용해 패션소품을 디자인합니다.

자료: 한국고용정보원(2015).미래 일자리 세계의 변화.; 한국고용정보원(2015). 2015 한국 직업전망.; 한국고용정보원(2017). 2017 한국 직업전망.

(4) 과학기술의 발전

: 과학기술의 발전으로 기존의 생산 및 생활 방식을 근본적으로 바꿀 수 있는 새로운 기술이 등장하고 확산될 것이다. 인공지능과 로봇은 사람의 일자리를 대신할 수 있을 것이고, 3D프린트, 바이오기술 등은 인간의 생활을 지금과는 확연히 다른 모습으로 이끌 것이다. 따라서 미래를 준비하는 학생들은 이러한 신기술을 잘 이해하고, 활용할 수 있는 역량을 갖추는 대비가 필요하다.

• 자동화 대체 가능/불가능 직업

: 2013년 영국 옥스퍼드대학의 프레이와 오스본 교수의 '컴퓨터 자동화에 민감한 일자리에 관한 고용의 미래'와 관련된 연구에서 우리나라의 직업 중 자동화로 대체될 수 있는 확률을 분석한 결과 감성에 기초한 예술 관련 직업은 자동화 대체 확률이 상대적으로 낮고, 단순반복 동작이나 사람들과 소통이 없는 직업은 자동화 대체 확률이 높은 것으로 나타났다.

• **인공지능이 대신 하기 어려운 일**

: 지각 및 조작, 사회적 지능, 창의적 지능 관련 직무

그림 3-4 인공지능이 대신 하기 어려운 일

자료: 한국고용정보원(2016). '인간과 AI 로봇의 협업 시대가 왔다' 보도자료.

· **사람이 하는 일을 대신할 수 있는 과학 기술**

표 3-2 사람을 대신할 수 있는 과학 기술

대분류	소분류	내용
스마트 컴퓨팅	빅데이터 분석	방대한 대규모의 자료를 분석하여 유용한 정보를 얻는 기술
	딥러닝	컴퓨터가 사람처럼 스스로 학습하는 기술로 기계학습의 한 분야
	감성컴퓨팅	인간의 감성을 인지, 해석, 처리할 수 있는 시스템과 장치
	NLQA (Natural Language Question & Answering)	질문 의도를 세밀하게 파악한 다음, 검색 대상 문서에서 답을 찾는 기술
	자동통역	서로 다른 언어를 사용하는 사람 간의 대화를 자동으로 통역하는 기술
스마트 머신	웨어러블 디바이스	웨어러블(Wearable)과 디바이스(Device)의 합성어로, 옷, 안경, 시계 등과 같이 사용자의 신체에 착용할 수 있는 전자 장치
	개인비서로봇	청소로봇, 교육용 로봇과 같이 일반인을 대상으로 서비스를 제공하는 서비스 로봇
	자율주행자동차	사람의 조작 없이 운행하는 자동차
	학습적응형로봇	사용자에 의한 학습, 훈련을 통해 제조업, 서비스업, 가정 등에서 범용으로 사용할 수 있는 로봇
	물류자동화로봇	물류창고에서 재고를 찾고, 운반하고, 물류의 흐름에 따라 재고를 재배치하는 로봇
	무인택배머신	무인자동차나 드론을 이용해 사람의 도움 없이 물건을 배송
스마트 인프라	클라우드컴퓨팅	이용자의 모든 정보를 인터넷 상의 서버에 저장하고, 이 정보를 각종 IT 기기를 통하여 언제 어디서든 이용할 수 있는 기술
	사물인터넷(IoT)	인터넷을 기반으로 모든 사물을 연결하여 사람과 사물, 사물과 사물 간의 정보를 상호 소통
	5세대 이동통신	최고 전송 속도가 초당 1기가비트(Gbps) 수준으로 데이터를 주고받는 시간을 단축시킴

자료: 정지형 외(2014). 스마트기술의 발전과 고용환경 변화 전망. 전자통신동향분석, 29(2), p.10.

4) 미래 직업세계 준비

– 변화하는 미래사회에 대비

: 미래사회를 준비하는 초등학생들은 직업세계의 변화를 이끄는 요인을 이해하고, 그에 대응하기 위한 다양한 기술을 활용할 수 있는 능력을 키우는 것이 필수적으로 요구된다. 또한, 기술을 활용할 수 있는 능력과 더불어, 인간이 기계나 기술에 비하여 앞설 수 있는 독창적인 능력을 함양하는 것도 함께 준비되어야 한다([그림 3-5] 참조).

그림 3-5 미래를 준비하기 위한 7가지 능력

자료: 제프 콜빈(2016). 인간은 과소평가되었다. 한스미디어.

3. 특징

미래사회의 직업 콘텐츠는 장기적인 관점의 진로인식과 탐색에 초점을 두어 개발되었다. 본 프로그램의 특징은 다음과 같다.

– 초등학교 단계는 아직 본격적인 진로선택이나 결정의 시기가 아니므로 본 프로그램을 통하여 진로인식과 탐색, 진로계획 수립 등을 위한 정보를 습득할 수 있도록 하였다.

– 직업정보를 구체적으로 제시하기보다는 거시적인 흐름과 시각을 가지고 내용을 전달하고, 학습자들이 편견을 가질 수 있게 하는 정보는 지양하였다.

– 초등학생의 특성을 반영해서 단시간에 높은 집중도를 유도할 수 있는 콘텐츠로 개발하며 수요자의 특성에 맞춘 디자인을 구현하였다.

4. 대상 및 활용방안

1) 대상

미래사회의 직업 콘텐츠는 초등학생 전 학년을 대상으로 한다.

2) 활용 방안

– 초등학생들은 '미래사회의 직업'을 통해 직업세계에 대한 이해를 확장할 수 있다.
– 교사들은 학생들에게 미래사회의 변화에 발맞춘 직업세계에 관한 수업을 실시할 수 있다.
– 학부모들은 자녀 진로교육 시 참고자료로 활용할 수 있다.

더 알아보기

※ 미래 사회 변화 및 직업세계 변화에 관해 아래와 같은 보고서들을 참고해보세요.

커리어넷(www.career.go.kr) 〉 진로교육자료 〉 검색

- **한상근 외(2014). 2014 미래의 직업세계(직업편). 한국직업능력개발원**
  '미래의 직업세계와 직업전망', '직업별 소개와 전망(대표직업 160개)', '직업 인터뷰'로 구성
- **한상근 외(2015). 2015 미래의 직업세계(해외 직업편). 한국직업능력개발원**
  선별된 50개의 해외직업 각각에 대하여 ①출현배경, ②하는 일, ③해외현황, ④준비방법, ⑤흥미 및 적성, ⑥국내 현황 및 전망, ⑦관련 단체 및 기관에 대한 정보 제공

한국고용정보원(www.keis.or.kr) 〉 발간물 〉 검색

- **이시균, 공정승, 김혜민(2015). 미래 일자리 세계의 변화–우리가 알아야 할 미래 일자리 지도. 한국고용정보원**
  우리나라의 직업세계 관련한 다양한 이슈들(인력수급전망, 인구변화, 근로시간 단축, 정년 등)을 주제로 현황을 분석하고, 미래를 전망하여 제시함.
- **한국고용정보원(2017). 2017 한국직업전망. 한국고용정보원**
  우리나라를 대표하는 17개 분야 195개 직업에 대한 상세 정보를 수록하고, 향후 10년간(2016~2025년)의 고용전망과 이유를 제시

진로흥미탐색 (저학년용)

1. 개요
2. 내용
3. 특징
4. 활용 시 유의점

Ⅳ 진로흥미탐색(저학년용)[1)]

1. 개요

진로흥미탐색(저학년용)은 초등학교 저학년 학생을 대상으로 개발된 프로그램으로서, 일과 직업의 의미, 자기이해, 직업정보 탐색을 통해 진로에 대한 기초 정보를 학습하고 자신의 진로를 준비하도록 도와주는 프로그램이다. 프로그램의 내용은 ① 일(직업)의 중요성 ② 자기이해 ③ 직업정보 ④ 나와의 다짐 이렇게 4가지 요소로 구성되었으며, 웹기반의 상호작용 특성을 최대한 부각하도록 구현되었다.

2. 내용

진로흥미탐색(저학년용)은 다양한 상호작용에 기초한 게임 매개체를 통하여 자신의 성격과 흥미유형을 이해하고 관련된 직업을 탐색함으로써 향후 자신의 꿈 · 희망을 나와의 다짐으로 연결시키는 구조를 가지고 있다. 진로흥미탐색(저학년용)의 구조는 다음과 같다.

1) 일(직업)의 중요성

학생들에게 일과 직업의 중요성을 일깨워 주는 것은 중요하다. 특히 학생들에게 일과 직업의 중요성에 대해 설명하는 것은 학생들이 올바른 가치관과 직업의식을 가지고 추후 성인이 되었을 때 사회의 구성원으로서의 책임을 다하도록 만들 수 있을 것이다.

이러한 목적으로 본 콘텐츠에서는 일(직업)의 중요성을 세 가지 측면 즉 개인적 측면, 경제적 측면, 사회적 측면에서 제시하였다.

첫째는 개인적 측면으로 일을 통해 개인이 느낄 수 있는 만족감과 성취감이다. 이것은 개인이 일을 통해서 하나의 인간으로서 살아갈 수 있게 해주는 가장 기본적인 감정일 것이다. 자신이 하고 싶어 하는 것을 이루어냄으로써 결국 자아를 실현한다는 것은 인간의 궁극적인 욕구이자 인간만이 할 수 있고 느낄 수 있는 유일한 것이라고 말할 수 있다.

둘째는 경제적 측면으로 일(직업)은 나와 내 가족에게 필요한 경제적인 것을 제공해 준다. 우리가 살아가면서 가장 필요한 의식주뿐만 아니라, 좋아하는 취미와 여가활동을 가능하게 하는 것이 바로 돈일 것이다. 일(직업)은 이런 돈을 가질 수 있도록 해주는 가장 중요한 수단이다.

---

1) 내용 출처: 이지연 · 정숙영(2004). 진로정보센터 운영(2004): 초등학생 진로탐색 프로그램 개발. 한국직업능력개발원

셋째는 사회적 측면으로 일(직업)은 사회구성원으로서 소속감과 일체감을 갖게 해준다. 우리 사회는 혼자 살아갈 수 없고 여럿이 함께 살아가야만 한다. 여럿이 함께 살아가기 위해서는 각자 해야 할 몫이 있고 그것이 바로 일(직업) 이 되는 것이다. 각자 자신이 맡고 있는 일을 통해서 다른 사람들이 제공해 주는 것을 얻을 수 있게 되고, 그렇게 해서 결국 사회를 구성하고 살아가게 되는 것이다.

진로흥미탐색(저학년용)은 이러한 내용을 학생들이 좀 더 이해하기 쉬운 언어로 바꾸어 설명함으로써 초등학생들이 본 프로그램의 목적을 깨닫고, 자신에게 적합한 진로를 탐색하여, 최종적으로 올바른 진로계획을 세우고 실천하도록 도울 수 있을 것이다.

2) 자기 이해

자기 이해는 ① 마법의 시약, ② 요술램프 ③ 구슬 넣기 게임을 통해 Holland의 6가지 유형 중, 자신이 어떤 유형에 가장 가까운지를 파악할 수 있도록 기획되었다. 홀랜드 흥미유형은 현실형(R), 탐구형(I), 예술형(A), 사회형(S), 진취형(E), 관습형(C)으로 구성되어 있는데, 이러한 흥미유형의 개념적 이해를 초등학생의 눈높이에서 쉽게 접할 수 있도록 각 모형의 특징을 설명하는 이름을 고안하였다. 각 흥미유형의 이름은 **'R- 뚝딱이 I-탐험이 A-멋쟁이 S-친절이 E-씩씩이 C-성실이'**와 같다.

그리고 자신이 어느 흥미유형에 해당하는지를 보다 구체적으로 파악할 수 있도록 간단한 질문을 구성하였다. 학생들은 각 유형별로 해당 유형의 특성을 나타내 주는 총 18개의 질문에 '그렇다', '보통', '그렇지 않다'로 응답함으로써 자신의 성격과 흥미의 특성을 이해하게 되며, 자신에게 어울리는 직업은 무엇인지 알 수 있게 된다. 학생들이 6개의 유형에 관한 모든 질문에 응답하게 되면, 긍정응답이 가장 많은 유형이 해당 학생의 흥미와 성격을 대표하는 유형이 된다. 이러한 질문 문항은 총 3세트, 54개의 문항으로 이루어져 있으며, 본 프로그램에 접속하는 동일한 학생이 동일한 질문을 접하지 않도록 다양한 질문 조합이 무작위로 제시되도록 설계되었다.

특히, 자기이해를 위한 게임의 결과는 6가지 흥미유형별로 얻은 점수를 각 유형별로 합산하여 막대그래프로 제시한다. 이는 초등학교 저학년 학생의 발달특성상 자신의 특성을 특정 흥미유형으로 국한하여 이해하기 보다는 6가지 흥미유형에 대해 고르게 이해하고 다양한 흥미를 발전시킬 수 있는 가능성을 열어두기 위해서이다.

3) 직업정보

자기이해를 마친 학생들은 자신의 흥미유형과 관련된 설명을 듣고 관련 유형의 직업정보를 탐색할 수 있도록 구성되었다. 본 프로그램에 사용된 직업은 각 유형별로 5개씩 총 30개가 선정되었으며 직업명은 다음 〈표 4-1〉과 같다.

표 4-1 진로흥미탐색(저학년용)에 사용된 직업명

유형		직업
R(Realistic) 현실형	뚝딱이	군인, 동물사육사(조련사), 소방관, 운동선수, 자동차정비원
I(Investigative) 탐구형	탐험이	건축가, 곤충학자, 과학자, 약사, 의사(수의사, 치과의사, 한의사)
A(Artistic) 예술형	멋쟁이	마술사, 만화가, 연예인(가수, 탤런트, 개그맨, 모델), 제과제빵사, 컴퓨터 프로게이머
S(Social) 사회형	친절이	간호사, 경찰관, 관광가이드, 교사, 항공기승무원
E(Enterprising) 진취형	씩씩이	국회의원, 기자, 법조인(판사, 검사, 변호사), 사업가(CEO), 방송인(아나운서, 기상캐스터)
C(Conventional) 관습형	성실이	공무원, 우편배달부, 은행원, 전문비서, 환경미화원

4) 나의 다짐

나의 다짐은 자신의 특성과 직업정보에 대한 탐색 결과를 바탕으로, 향후 어떤 일(직업)을 하고자 하는지, 이를 위하여 현재 무엇을 해야 하는지 생각해보도록 하였다. 또한 이러한 생각을 자기다짐으로 적어볼 수 있도록 구조화 하였다. 일과 직업의 중요성, 자기이해, 직업정보 다음으로 연결되는 본 프로그램은 진로흥미탐색 프로그램의 마지막 단계로서, 학생 스스로 자신의 미래를 상상하고 계획해보도록 하여 지식과 정보로 제시된 프로그램의 내용이 진로계획의 실행으로 연결될 수 있도록 구조화되었다.

표 4-2 나의 다짐 예시

구분	세부 문항	예시
자기이해	친구의 생각	예) 나의 친구들은 나에게 정리정돈을 잘한다고 한다.
	나의 생각	예) 나는 친구들과 함께 어울리고 이야기하는 것을 좋아한다.
	원하는 직업과 이유	예) 의사, 아픈 사람들을 잘 치료해 주기 위해
나의 미래를 위한 약속	나의 미래를 위한 약속	예) 나는 집에서 과학책을 틈틈이 보겠다고 약속합니다.
나의 다짐	나의 다짐	예) 나는 따듯한 마음을 가진 의사선생님이 되겠다고 다짐합니다.

3. 특징

진로흥미탐색(저학년용)은 크게 다음과 같은 다섯 가지 원칙을 토대로 개발하였다.

첫째, 초등학교 저학년 학생이 자신과 직업정보에 대한 탐색을 토대로 꿈과 진로를 준비할 수 있도록 도와주는 내용을 구성하였다.

둘째, 초등학교 저학년 학생이 쉽게 접근할 수 있도록 간단한 구조와 메뉴로 구성하였다.

셋째, 초등학교 저학년 학생의 상상력이 자극될 수 있도록 마법의 효과로 환상적인 느낌의 그래픽 요소를 가미하였다.

넷째, 마법약 실험실, 램프의 방, 수정구슬의 방이라는 매개체를 통하여 초등학교 저학년 학생의 호기심을 자극하고, 재미를 느끼게 하는 요소를 강조하였다.

다섯째, 마법사 외 다수의 친근한 캐릭터 개발을 통하여 초등학교 저학년 학생에게 친근한 교육공간으로 활용되도록 개발하였다.

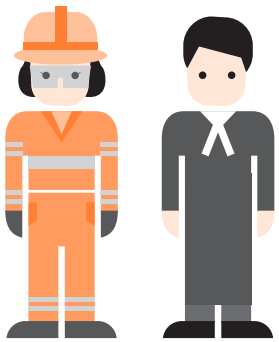
이렇듯 진로흥미탐색(저학년용)은 궁극적으로 자신의 진로를 생각해 보고 실천할 수 있도록 독려하는 진로 교육적 동기 제공을 내포하고 있다.

4. 활용 시 유의점

- 본 프로그램에서 제시한 결과는 학생의 특성을 이해하기 위한 참고자료로서만 활용해야 하며, 프로그램의 결과를 토대로 단정적인 해석을 하지 않도록 유의해야 한다.
- 초등학생은 진로발달과정에 있기 때문에 이들의 특성은 계속 변화할 가능성이 높음을 이해하고 사용해야 한다.
- 본 프로그램의 결과를 학생의 특징을 규정짓기 위한 용도로 사용하기 보다는 향후 개개인에게 적합한 진로개발의 방향을 찾고, 유용한 경험을 제공하기 위한 자료로 활용해야 한다.

진로흥미탐색 (고학년용)

1. 진로흥미탐색(고학년용) 안내
2. 실시 및 결과 확인
3. 결과표 및 해석
4. 학습연계 및 활용
5. 자주 묻는 질문(FAQ)



V 진로흥미탐색(고학년용)

1. 진로흥미탐색(고학년용) 안내

1) 진로흥미탐색 프로그램의 개요

진로흥미탐색(고학년용)은 초등학생들에게 특화된 프로그램을 개발해달라는 현장의 요구를 반영하여, 초등학생들이 진로와 관련하여 자신의 흥미를 파악하고 다양한 직업들 중에서 자신에게 적합한 직업을 탐색하는 데 도움을 주기 위해 개발되었다.

새롭게 개발된 커리어넷 진로흥미탐색(고학년용)의 주요 개발 내용은 다음과 같다.

첫째, 초등학생들이 이해하기 쉽게 문항을 개발하였다. 초등학교에서 10년 이상 재직한 현직 교원들이 홀랜드 이론에 바탕을 두고 진로흥미탐색 문항과 행동척도를 제작하였다. 초등학생들의 눈높이에 맞춰 용어와 사례를 제시하는데 중점을 두었다.

둘째, 프로그램 결과를 효과적으로 전달하기 위해 결과표를 제작하였다. 각 흥미유형별 특징, 추천 직업, 점수 해석 등 학생들이 이해하기 쉽게 결과를 제시하였다.

셋째, 전체 규준을 제작하였다. 초등학교 5, 6학년 4,000명을 17개 시 · 도에서 비율유층표집하여 전체 모집단을 잘 대표할 수 있는 규준집단으로 삼았다.

커리어넷 진로흥미탐색(고학년용)은 사용자들의 욕구를 충족시키고 만족도를 최대한 높일 수 있도록 설계되었다. 이 활용안내서는 그 내용을 충실히 담아 사용자들의 프로그램 활용의 효과성과 편의를 높이기 위해 개발되었다.

2) 진로흥미탐색 프로그램의 특징

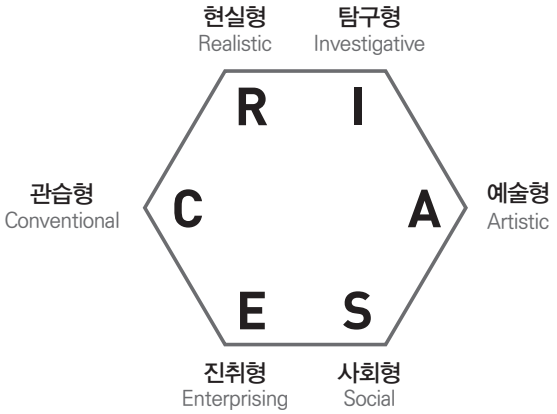
(1) 다양한 흥미 영역 포함

커리어넷 진로흥미탐색 프로그램은 홀랜드 이론을 바탕으로 개발한 초등학생용 프로그램으로서 6개의 흥미유형으로 구성되어 있다([그림 5-1] 참조).

(2) 자기평가 방식에 의한 평정

흥미는 특정 활동이나 대상을 좋아하거나 싫어하는 것을 말하며, 여러 가지의 인간행동을 결정하는데 중요한 역할을 한다(Holland, 1997). 진로흥미탐색 프로그램은 흥미유형의 6가지 하위척도에 제시된 문항에 대해서 학생들이 스스로 자신의 흥미를 생각하고 응답하는 자기평가방식을 따르고 있다. 이 프로그램은 실시 시간이 짧고, 기본적인 언어독해능력이 있으면 누구든 부담 없이 실시 할 수 있다는 장점이 있다.

그림 5-1 홀랜드 육각형 모형



(3) 신뢰도 및 타당도에 대한 철저한 분석

커리어넷 진로흥미탐색 프로그램은 신뢰도 및 타당도를 확인하기 위하여 엄격한 검증 과정을 거쳤다.

3) 프로그램의 대상 및 활용 방안

(1) 대상

초등학교 5, 6학년 학생을 대상으로 한다.

(2) 활용 방법

개인 및 학교, 각종 아동 상담기관에서 온라인 및 오프라인으로 프로그램의 실시와 해석이 가능하다. 이 프로그램의 결과는 진로지도 및 상담의 참고자료로 활용될 수 있다.

가) 진로탐색 및 선택을 위한 보조 자료

진로흥미탐색 프로그램은 학생이 선호하는 활동의 경향에 대한 정보를 제공해준다. 학기 초 진로탐색에 대한 창의적 체험활동이나 교과 교육 시 활용할 수 있다.

나) 자아 성찰을 위한 교육 자료

이 프로그램은 학생들 스스로 어떤 종류의 활동에 관심을 갖고 있는지를 알게 한다. 또한 학생들은 일상생활에서 어떠한 활동에 관심과 흥미를 갖고 있는지를 스스로 점검해볼 수 있고, 흥미를 고려한 직업탐색과 선택의 중요성을 생각해 볼 수 있다.

다) 학생을 이해하기 위한 도구

이 프로그램은 진로상담 시 학생들의 특성을 이해하고 그에 적합한 상담 및 교육활동을 제공

할 수 있도록 학생들을 이해하는 도구로 활용될 수 있다. 학생의 특성에 대한 정보는 개별적인 진로지도와 학부모 상담에 필요한 기초자료가 된다.

4) 프로그램의 유형별 특징

커리어넷 진로흥미탐색 프로그램은 홀랜드 이론에 기초하여 학교, 친구, 가정, 여가 등의 일상생활과 관련된 6가지 흥미유형을 측정한다. 홀랜드 이론의 4가지 주요 가정은 다음과 같다.

첫째, 대부분의 사람은 6가지 성격유형(현실형, 탐구형, 예술형, 사회형, 진취형, 관습형) 중의 하나로 분류될 수 있다. 각 성격유형은 개인적 배경과 사회문화적 배경의 상호작용 결과이며, 이에 따라 개인은 특징적인 방식으로 사고하고 행동하게 된다.

둘째, 환경에도 6가지 유형(현실형, 탐구형, 예술형, 사회형, 진취형, 관습형)이 있으며, 각 환경유형에는 그 성격유형에 일치하는 사람들이 머물고 있다.

셋째, 사람들은 자신의 능력을 발휘하고 태도와 가치를 표현할 수 있는 환경을 찾는다. 예를 들어, 현실적인 성격유형을 가진 사람은 현실적인 환경유형을 찾으려 하고, 사회적인 성격유형을 가진 사람은 사회적인 환경유형을 찾으려고 한다.

넷째, 개인의 행동은 성격과 환경의 상호작용에 의해 결정된다. 사람의 성격과 그 사람의 환경을 안다면 직업선택, 직업전환, 직업적 성취, 역량, 교육적 혹은 사회적 행동 등에 대해서 예측할 수 있다.

홀랜드 이론의 주요 가정 외에도 5가지의 부가적 가정이 존재한다. 이 부가적 가정은 앞서 제시된 주요 가정을 지지하며, 각 가정에 대한 설명은 다음과 같다.

첫째, 6가지 성격유형이나 환경유형 중 서로 더 밀접하게 관련되는 유형이 있다. [그림 5-1]에서 나타나듯이, 예를 들어 현실형은 탐구형이나 관습형과 상대적으로 가깝고, 사회형과는 가장 멀리 떨어져 있다. 이러한 상대적 거리는 각 유형 간의 유사성의 정도를 나타낸다.

둘째, 6가지 성격이나 환경유형 중 특정 유형으로 특성이 변별될 수 있다. 흥미 육각형의 크기는 관심분야의 폭이 넓은지 혹은 좁은지를 나타내고, 한 쪽으로 치우치는 지의 여부는 흥미유형이 변별되는 정도를 의미한다.

셋째, 개인의 정체성은 한 개인이 가진 인생목표, 흥미, 관심, 재능 등에 대해 얼마나 안정되고 명료한 생각을 가지고 있느냐로 정의할 수 있고, 환경의 정체성은 직업 환경이 얼마나 분명하고 일관적인 조직목표나 직무, 보상체계로 갖추고 있느냐로 나타낼 수 있다.

넷째, 일치도란 성격유형과 환경유형이 유사하게 나타나는 정도를 의미한다. 예를 들어, 관습적인 성격유형을 가진 사람들은 관습적인 환경유형에서 가장 많이 나타나게 되는데 그 이유는 관습형의 환경이 관습형의 특성을 지닌 사람들에게 더 많은 기회를 제공하고, 더 많은 보상을 베풀기 때문이다.

다섯째, 성격유형과 환경유형 사이의 상관은 거리에 따라 관련성을 나타내는 육각형에 의해 순서화 할 수 있다. [그림 5-1]에서 제시된 것처럼 흥미 육각형 내에서 현실형, 탐구형, 예술형, 사회

형, 진취형, 관습형의 순서로 상호 관련성이 있다.

각 유형별 특징과 추천직업은 〈표 5-1〉에 제시하였다.

표 5-1 흥미유형분류 및 추천직업

흥미 유형	특징	추천 직업
R유형 (현실형)	· 손재주가 있어 만들기를 잘하고 기계를 좋아하며, 여러 가지 장비를 잘 다룬다. · 추상적이며 깊은 생각이 필요한 문제를 다루는 것보다, 활동적이고 몸을 움직여서 하는 일을 더 좋아한다. · 솔직하고 성실하지만, 자신의 생각이나 감정을 말로 표현하는 것을 어려워 할 수 있다. · 자신의 행동에 대한 성과가 뚜렷하고 즉각적으로 나타날 때 보람을 느낀다. * 예를 들어, 자동차를 다루는 엔지니어는 자동차를 고친 후에 제대로 잘 작동하는 것을 보면서 뿌듯함을 느낀다.	· 경호원 · 기술자 · 동물조련사 · 드론조종사 · 미용사 · 비행기조종사 · 소방관 · 운동선수 · 음향 및 녹음기사 · 자동차정비원 · 조경 기술자 · 직업군인
I유형 (탐구형)	· 꼼꼼하게 관찰하는 것을 좋아하며, 내용을 이해하기 위해 자료 수집 등에 노력을 기울인다. · 논리적으로 생각하는 것을 좋아하며, 창의적으로 새로운 일에 도전하는 것을 좋아한다. · 혼자서 하는 일에 집중하는 경우가 많기 때문에 여러 친구들과 어울리지 않거나 수줍음을 타는 것으로 보일 수도 있다. · 자유로운 상황에서 자신의 지적호기심을 채우는 활동을 할 때 기쁨을 느낀다. * 예를 들면, 대학에서 연구를 하면서 새로운 것을 발견하거나 자연적 · 사회적 현상들을 분석하여 왜 그런지를 알아갈 때 만족감을 얻는다.	· 가상현실전문가 · 과학자 · 교수 · 나노공학기술자 · 데이터베이스개발자 · 빅데이터전문가 · 사물인터넷(IoT) 개발자 · 사회과학연구원 · 생명과학연구원 · 여론조사전문가 · 의사 · 인공지능전문가 · 컴퓨터프로그래머
A유형 (예술형)	· 상상력과 감수성이 풍부하여 자기만의 세계로 빠져들어 상상하기를 좋아한다. · 자신에게 어울리는 스타일을 잘 찾아내고 이를 자신만의 독특한 방식으로 표현한다. · 학교에서 배우는 과목 중에 국어, 음악, 미술을 좋아하는 친구들이 많다. · 정해진 규칙이나 틀에 박힌 생활을 싫어하고, 독립적으로 일하는 것을 더 좋아한다. · 새로운 것을 독창적으로 표현하고 만들어 낼 때 보람을 느낀다. · 매일매일 무언가 다른 것, 새로운 방식으로 자신만의 것을 만들어낼 때 만족감을 얻는다. * 예를 들면, 미디어콘텐츠 창작자는 나만의 영상을 만들고 편집하여 여러 사람들에게 자신의 결과물을 보여줄 때 만족감을 얻는다.	· 도시계획가 · 마술사 · 만화가 · 모델 · 미디어콘텐츠창작자 · 방송연출가 · 사진기자 · 시각 디자이너 · 연예인 · 영화감독 · 인테리어디자이너 · 작가 · 작곡가 · 큐레이터 · 화가

흥미 유형	특징	추천 직업
S유형 (사회형)	· 다른 사람의 감정을 잘 이해하고 함께 공감해주며, 친구들과 좋은 관계를 유지하길 원한다. · 어려운 사람을 보면, 도움을 주고 싶어하기 때문에 학교와 가정에서 봉사하는 것을 좋아한다. · 다른 사람들에게 무엇인가를 설명하고, 가르치거나, 도와주는 활동을 좋아한다. · 사물만을 대상으로 하는 활동보다는 사람들과 관련된 일을 더 좋아한다. · 다른 사람들의 문제를 해결하는데 도움을 주고 성장시켜 준다는 느낌을 받을 때 만족감을 느낀다. * 예를 들어, 어린 아이나 청소년들을 교육하고 그들이 변화하는 모습을 볼 때 보람을 느낀다.	· 관광가이드 · 교사 · 레크레이션지도자 · 병원코디네이터 · 사회복지사 · 상담전문가 · 성직자 · 시민단체 활동가 · 유치원교사 · 항공기승무원
E유형 (진취형)	· 친구들과 활동을 할 때 주로 리더 역할을 하고, 사교적이다. · 다른 친구들을 설득하고 토론하는 것을 좋아한다. · 자신감이 있으며, 활기차고, 자기주장이 뚜렷하다. · 모험을 시도하는 것을 두려워하지 않고 경쟁적인 활동에 참여한다. · 외향적이고 적극적인 성격으로 주목받기를 원한다. · 목표를 설정하고 달성하는 것을 좋아하는 반면, 장시간 탐구하거나 이론을 파악하는 활동에는 어려움을 느낄 수 있다. · 자신의 주장을 다른 사람에게 효과적으로 설득하거나, 목표한 일을 달성했을 때 만족감을 느낀다. * 예를 들어, 학급에서 대표를 맡아서 축제를 기획할 때 친구들에게 역할을 적절하게 나눠주고 효율적으로 계획을 세워 축제를 성공적으로 이끌어 냈을 때 보람을 느낀다.	· 경영 컨설턴트 · 광고홍보전문가 · 국회의원 · 기자 · 로봇컨설턴트 · 바이어 · 변호사 · 사업가 · 소셜미디어전문가 · 쇼핑호스트 · 스포츠 매니저 · 아나운서 · 외교관 · 창작자에이전트 · 판매원 · 해외 영업원
C유형 (관습형)	· 어떤 일에 대해 미리 준비하고 대비하는 성향이 강하다. · 노트에 기록하거나 정리하는 꼼꼼한 일을 잘 한다. · 성실하며, 세부사항을 잘 다루고 책임감 있게 자신에게 주어진 일을 잘 수행한다. · 숫자를 이용하는 활동을 좋아하며, 약속을 잘 지키고 학교 규칙과 질서를 잘 지킨다. · 창의성을 발휘하는 일이나 다른 사람을 이끌어가는 활동보다는 잘 짜여진 규칙 안에서 일하는 것을 좋아한다. · 자신의 노력으로 인해 학급이나 조직이 원활하게 돌아갈 때 보람을 느낀다. * 예를 들면, 회계사는 회사의 수익과 지출 등이 적힌 보고서를 읽고 숫자가 맞는지 꼼꼼하게 검토할 때 만족감을 느낀다.	· GIS전문가 · 공무원 · 공인회계사 · 금융자산운용가 · 법무사 · 사서 · 세무사 · 약사 · 은행원 · 재난관리전문가 · 전문비서 · 정부정책 기획전문가 · 판사 및 검사

2. 진로흥미탐색(고학년용)의 실시 및 결과 확인

1) 실시 안내

(1) 물리적 환경

프로그램 실시는 조용하게 집중할 수 있고 편안하게 자신을 되돌아 볼 수 있는 환경에서 하는 것이 좋다. 진로흥미탐색(고학년용)은 40분 정도의 시간이 확보되어야 한다.

(2) 오리엔테이션 예시

컴퓨터 프로그램 실시

(칠판에 '커리어넷 www.career.go.kr'이라고 적는다.)

안녕하세요? 여러분, 오늘은 진로흥미탐색 프로그램을 실시하는 날입니다. 모두 컴퓨터를 켜고 커리어넷 홈페이지에 접속해 주세요.

여러분, 흥미란 무엇일까요? 흥미는 내가 무엇을 좋아하고 싫어하는지, 어떤 활동에 얼마나 관심을 갖고 있는지를 말하는데, 나의 흥미를 안다고 하는 것은 내가 무엇을 좋아하는지 안다는 뜻이에요.

하지만 여러분은 내가 평소에 어떤 활동을 좋아하는지, 내가 다른 아이들보다 어떤 것에 더 관심을 갖고 집중할 수 있는지 잘 모를 수 있어요. 오늘 실시하게 되는 프로그램은 여러분들이 무엇을 좋아하는지를 알아보기 위한 것이에요.

그럼 진로흥미탐색 프로그램을 클릭해 볼까요? **(프로그램 실시 클릭)**

지금 실시하는 프로그램에는 옳고 그른 정답이 없으므로 "내가 이 활동을 얼마나 좋아하는가"만을 생각하여 솔직하게 답해주세요. 시간에 제한이 없으니, 차분히 응답해주세요.
그럼 다음을 눌러볼까요?

예시 문제로 '나는 책을 읽는 것을 좋아한다.' 라는 문제가 있다면, 이 활동을 얼마나 좋아하는지를 체크하는 것입니다. 만약 여러분이 '책을 읽는 것이 귀찮다'면 2점을, '귀찮을 뿐만 아니라 책을 읽는 것이 너무 싫다'면 1점에 답을 할 수 있습니다. 하지만 반대로, '책을 읽는 것이 너무 좋아서 그 시간이 가장 행복하다'면 7점을, '책을 읽는 것이 좋긴 하지만 가장 행복한 시간이 아니다'면 6점 정도에 답을 할 수 있습니다.

그럼 다음을 누르면서 천천히 읽고 문제를 풀어봅시다. 다 풀고 나면 다른 친구들이 모두 끝날 때까지 차분히 자리에서 기다려 주세요.

지필 프로그램 실시

(칠판에 '커리어넷 진로흥미탐색 프로그램'이라고 적는다.)

안녕하세요? 여러분, 오늘은 진로흥미탐색 프로그램을 실시하는 날입니다.

여러분, 흥미란 무엇일까요? 흥미는 내가 무엇을 좋아하고 싫어하는지, 어떤 활동에 얼마나 관심을 갖고 있는지를 말하는데, 나의 흥미를 안다고 하는 것은 내가 무엇을 좋아하는지 안다는 뜻이에요.

하지만 여러분은 내가 평소에 어떤 활동을 좋아하는지, 내가 다른 아이들보다 어떤 것에 더 관심을 갖고 집중할 수 있는지 잘 모를 수 있어요. 오늘 실시하게 되는 프로그램은 여러분들이 무엇을 좋아하는지를 알아보기 위한 것이에요.

(진로흥미탐색 설문지를 나눠준다. 첫 페이지를 펼친다.)

지금 실시하는 문항에는 옳고 그른 정답이 없으므로 "내가 이 활동을 얼마나 좋아하는가"만을 생각하여 솔직하게 답해주세요. 시간에 제한이 없으니, 차분히 응답해주세요. 그리고 지금 사용하는 설문지는 계속해서 사용할 수 있는 것이에요. 그러니까 여기에는 어떠한 표시도 하지 말고 함께 나눠준 답안지에 모든 내용을 표시해주세요.

그럼 다 같이 설문지 한 장을 넘겨볼까요? **(예시 페이지로 넘어간다.)**

예시 문제로 '나는 책을 읽는 것을 좋아한다.' 라는 문제가 있다면, 이 활동을 얼마나 좋아하는지를 체크하는 것입니다. 만약 여러분이 '책을 읽는 것이 귀찮다'면 2점을, '귀찮을 뿐만 아니라 책을 읽는 것이 너무 싫다'면 1점에 답을 할 수 있습니다. 하지만 반대로, '책을 읽는 것이 너무 좋아서 그 시간이 가장 행복하다'면 7점을, '책을 읽는 것이 좋긴 하지만 가장 행복한 시간이 아니다'면 6점 정도에 답을 할 수 있습니다.

그럼 다음 쪽을 보면서 천천히 읽고 문제를 풀어봅시다. 다 풀고 나면 다른 친구들이 모두 끝날 때까지 차분히 자리에서 기다려 주세요.

2) 결과 확인 방법

(1) 컴퓨터 프로그램 채점

컴퓨터 프로그램의 경우 자동으로 시스템 상에서 채점이 이루어지며, 프로그램 결과가 온라인 상의 pdf 파일로 제시된다. 만일 프로그램 결과를 교실 수업에서 사용할 경우에는 결과표(pdf)를 인쇄해서 준비하도록 안내한다.

(2) 지필 프로그램 채점

[부록 4] 진로흥미탐색(고학년용) 문항 목록 및 설문지 〉 지필용 답안지 및 결과표 참고

가) 각 개인의 흥미유형별로 문항별 점수를 합한다. 이 점수가 원점수이다.

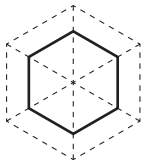
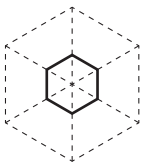
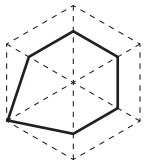
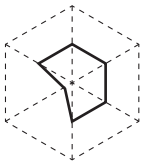
나) 각 원점수에 해당되는 백분위 점수 및 T점수를 [부록 6]의 전체집단 규준표에서 찾는다. 결과표에는 T점수를 기준으로 대표 흥미유형 1순위와 2순위를 기록한다.

- 백분위: 백분위 점수는 같은 또래의 아이들이 100명이라고 가정했을 때 자신보다 점수가 낮은 사람이 몇 명이나 되는지, 즉 자신의 위치를 나타내주는 상대적 점수이다. 백분위 50%란 나보다 점수가 높은 사람과 낮은 사람이 똑같다는 말이다. 백분위의 단점은 백분위 간의 간격이 나타내는 의미가 일정하지 않다는 점이다. 다시 말해 점수 분포의 양극단에서의 1% 차이는 중간부분에서의 1% 차이에 비하여 실제로 더 큰 원점수 차이를 나타낸다. 이러한 한계에도 불구하고 이해하기 쉽다는 점에서 널리 활용되고 있다.

- T점수: 동일한 간격을 유지하는 가운데 평균 50, 표준편차 10의 분포로 단위 변경을 한 표준점수로서 대부분의 학생들이 20점에서 80점 사이에 분포한다.
  - 64점 이상: 매우 높은 흥미
  - 57~63점: 높은 흥미
  - 43~56점: 보통 흥미
  - 36~42점: 낮은 흥미
  - 35점 이하: 매우 낮은 흥미

다) 각 흥미유형별 T점수를 그래프로 제시한다. 흥미유형 육각형 모양에 따라 다음과 같이 해석한다.

표 5-2 흥미유형 육각형 모형 해석

큰 정육각형 모양	**모든 분야에 높은 흥미** 왕성한 열정으로 많은 분야에 관심을 보이지만 좀 더 소질이 있는 분야에 대한 선택과 집중도 필요합니다.		**작은 정육각형 모양**	**모든 분야에 낮은 흥미** 흥미를 갖고 있는 분야가 거의 없습니다. 자기이해가 좀 더 필요합니다.	
돌출형 모양	**특정 분야에 높은 흥미** 높은 흥미를 보인 분야에 대해 지속적인 관심을 갖고 흥미를 발전시켜보세요.		**매몰형 모양**	**특정 분야에 낮은 흥미** 흥미가 높은 분야 중에서 좀 더 소질이 있는 분야에 대해 관심을 갖고 발전시켜 보세요.	

3. 진로흥미탐색(고학년용)의 결과표 및 해석

1) 결과표 구성 및 내용

이 프로그램은 학생들이 자신의 흥미를 발견하고 흥미유형에 관련된 직업 세계를 탐방하도록 도와주기 위해 개발되었다. 학생들은 프로그램을 통해 자신이 어떤 활동과 분야에 관심과 흥미를 갖고 있는지, 어떤 직업을 선택하는 것이 자신의 흥미와 일치하는지에 대해 생각하는 시간을 가질 수 있다. 이 프로그램에서 가장 주목할 것은 아래와 같다.

- 진로발달과정에 있는 학생들은 흥미를 갖는 분야가 다양하고 변화하는 과정을 거치고 있다는 것을 이해한다.
- 자신의 흥미유형 및 관련 직업분야를 파악하여 진로탐색과 선택을 보다 효과적으로 실시할 수 있도록 도와준다.
- 프로그램 결과는 흥미 탐색을 위한 참고자료로 단정적인 해석을 하지 않도록 유의한다.

표 5-3 결과표 구성

구성	세부 항목	내용
프로그램 결과	나의 진로흥미유형 결과	홀랜드 이론 고유의 육각형 모형을 활용하여 흥미유형 결과 제시
	나의 주요 흥미유형과 관련된 특성 및 추천직업	가장 두드러지는 흥미유형 2개에 해당하는 특성, 추천직업 제시
	나의 흥미유형과 관련된 학습 방법	각 흥미유형에서 주로 관찰되는 학습 습관을 기술하고 비교적 약점으로 관찰되는 특성을 보완하는 새로운 학습 방법 제시
프로그램 소개	진로흥미탐색 프로그램 소개	홀랜드 진로흥미이론 소개, 프로그램 실시 목적 및 기대효과 설명
	홀랜드 유형별 흥미 특성	각 유형별 성격 및 흥미특성 소개
추가 정보	합리적 진로선택 과정	합리적 진로의사결정 과정을 활용하여 진로선택을 위해 거쳐야 할 일련의 단계들을 제시
	응답의 성실성	응답 패턴과 응답 시간에 이상이 있을 경우 결과 해석에 주의
	프로그램 후 활동	프로그램을 통해 파악한 본인의 흥미와 연관된 진로 탐색

(1) 나의 진로흥미유형 결과

– 주요 진로흥미유형 항목에서 1순위와 2순위를 중점적으로 강조하여 자신의 주요 흥미유형이 무엇인지 쉽게 알 수 있다.

– 홀랜드 이론의 육각형 모형을 활용하여 학생의 흥미유형 결과를 제시하였다. 변환표준점수(T점수)를 제공하여 본인의 흥미도가 다른 학생들과 비교했을 때 상대적으로 어느 수준인지 확인할 수 있도록 하였다.

– 이전의 실시 결과와 비교해볼 수 있도록 함으로써 자신의 흥미 유형 변화를 알아볼 수 있다.
– 특정 분야(또는 다수의 분야)에 흥미가 높고 낮을 때, 또는 모든 분야에 흥미가 없을 때 어떻게 보완해 나갈 것인지 방안을 제시하여 단순 정보 제공에 그치지 않게 하였다.

(2) 나의 주요 흥미유형과 관련된 특성

– 이 항목에서는 학생의 가장 두드러지는 흥미유형 2개가 지닌 특성과 추천 직업을 제시하였다.
– 홀랜드 유형의 이론적 배경인 '성격과 직업의 연관성'을 바탕으로 하는 항목이다.

표 5-4 흥미유형에 따른 추천직업

흥미유형	추천직업
R유형(현실형)	경호원, 관제사, 기계공학기술자, 기술자, 동물사육사, 동물조련사, 드론조종사, 디지털 장의사, 미용사, 비행기조종사, 선장 및 항해사, 소방관, 안경사, 우편배달부, 운동선수, 운전기사, 음향 및 녹음기사, 응급구조사, 자동차정비원, 정보시스템 운영자, 조경 기술자, 직업군인, 철도기관사, 촬영기사, 치과의사, 친환경 건축 전문가, 토목공학 기술자, 항공기 정비원
I유형(탐구형)	가상현실전문가, 곤충학자, 과학자, 교수, 나노공학기술자, 농업기술자, 데이터베이스 개발자, 문화재 보존가, 빅데이터전문가, 사물인터넷(IoT)개발자, 사회과학연구원, 생명과학연구원, 여론조사전문가, 웹 개발자, 의사, 인공지능전문가, 임상병리사, 전자공학 기술자, 컴퓨터프로그래머, 프로게이머, 한의사, 화학공학 기술자, 정보보호전문가
A유형(예술형)	건축가, 게임테크니컬 아티스트, 공예원, 도시계획가, 마술사, 만화가, 모델, 미디어 콘텐츠 창작자, 바텐더, 방송연출가, 분장사, 사진기자, 상품 · 공간 스토리텔러, 시각 디자이너, 연예인, 영화감독, 요리사, 웹 디자이너, 인테리어디자이너, 작가, 작곡가, 제과제빵사, 컴퓨터그래픽디자이너, 큐레이터, 패션디자이너, 화가
S유형(사회형)	간병인, 간호사, 결혼상담원, 관광가이드, 교사, 노년플래너, 레크레이션지도자, 반려동물 행동상담원, 병원코디네이터, 보육교사, 사이버범죄수사관, 사회복지사, 상담전문가, 성직자, 시민단체 활동가, 유치원교사, 직업상담사, 통역가, 항공기승무원, 환경미화원
E유형(진취형)	경영 컨설턴트, 경찰관, 광고홍보전문가, 국회의원, 기자, 도시재생전문가, 로봇컨설턴트, 바이어, 변리사, 변호사, 사업가, 상품기획 전문가, 소셜미디어전문가, 쇼핑호스트, 스포츠 매니저, 아나운서, 여행상품 개발자, 외교관, 창작자에이전트, 판매원, 해외 영업원
C유형(관습형)	GIS전문가, 공무원, 공인회계사, 관세사, 금융자산운용가, 법무사, 사서, 세무사, 약사, 영양사, 은행원, 의무기록사, 재난관리전문가, 전문비서, 정부정책 기획전문가, 판사 및 검사

(3) 나의 흥미유형과 관련된 학습 방법

– 각 흥미유형에서 주로 관찰되는 학습 습관을 기술하고 비교적 약점으로 관찰되는 특성을 보완하는 새로운 학습 방법을 제시하였다.

(4) 흥미유형별 특성 개요

– 홀랜드 유형을 개괄적으로 살펴볼 수 있도록 각 유형이 지니고 있는 성격과 흥미특성을 단어들을 활용하여 압축적으로 설명하였다.

표 5-5 홀랜드 유형에 따른 흥미 개요

R유형 (현실형)	I유형 (탐구형)	A유형 (예술형)	S유형 (사회형)	E유형 (진취형)	C유형 (관습형)
현실감각	논리성	예술성	사회성	리더십	책임감
신체능력	합리성	창의성	배려	설득력	계획성
구체성	호기심	감수성	타인이해	도전정신	성실성
자연친화성	탐구성	직관적	봉사정신	목표지향성	순응성
손재능	분석능력	표현능력	교육	경쟁심	안전지향
기계적 능력	학문적 능력	상상력	대인관계능력	사업적 능력	사무적 능력

(5) 합리적 진로선택 과정

– 본인의 진로흥미를 파악한 후 진로선택을 위해 거쳐야 할 일련의 단계들을 제시하였다.

(6) 응답의 성실성

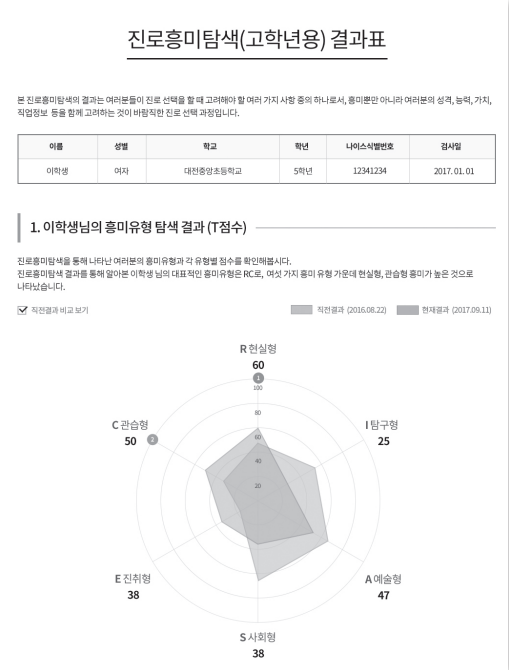
– 응답 패턴과 응답 시간에 이상이 있을 경우 결과표에 제시함으로써, 해석에 유의하도록 하였다.

표 5-6 응답성실도 계산 기준

기준	결과표 제시 내용
응답 패턴, 응답 시간 정상	응답 패턴, 응답 시간에 이상이 없습니다.
응답 시간 이상, 응답 패턴 정상	응답 시간이 지나치게 짧아 재검사를 요청했습니다.
응답 패턴 이상, 응답 시간 정상	응답 패턴이 이상이 있어 재검사를 요청했습니다.
응답 패턴, 응답 시간 이상	응답 시간, 패턴에 이상이 있어 재검사를 요청했습니다.

* 응답 패턴이 이상인 경우 : 검사 실시 총 10문항 이상 일관된 반응을 하는 경우
* 응답 시간이 이상인 경우 : 응답시간이 2분 미만인 경우

그림 5-2 진로흥미탐색 (고학년용) 결과표 예시



진로흥미탐색(고학년용) 결과표

본 진로흥미탐색의 결과는 여러분들이 진로 선택을 할 때 고려해야 할 여러 가지 사항 중의 하나로서, 흥미뿐만 아니라 여러분의 성격, 능력, 가치, 직업정보 등을 함께 고려하는 것이 바람직한 진로 선택 과정입니다.

이름	성별	학교	학년	나이스식별번호	검사일
이학생	여자	대전중앙초등학교	5학년	12341234	2017.01.01

1. 이학생님의 흥미유형 탐색 결과 (T점수)

진로흥미탐색을 통해 나타난 여러분의 흥미유형과 각 유형별 점수를 확인해봅시다.
진로흥미탐색 결과를 통해 알아본 이학생 님의 대표적인 흥미유형은 RC로, 여섯 가지 흥미 유형 가운데 현실형, 관습형 흥미가 높은 것으로 나타났습니다.

직전결과 비교 보기 — 직전결과 (2016.08.22) / 현재결과 (2017.09.11)

R(현실형)	I(탐구형)	A(예술형)	S(사회형)	E(진취형)	C(관습형)
60	25	47	38	38	50

※ T점수는 각 흥미유형에 대한 여러분의 흥미도가 다른 친구들과 비교해서 상대적으로 어느 수준인지 확인시켜주는 수치입니다.
T점수의 평균은 50점이고, 다음과 같이 해석할 수 있습니다.

- 64점 이상: 매우 높은 흥미
- 57~63점: 높은 흥미
- 43~56점: 보통 흥미
- 36~42점: 낮은 흥미
- 35점 이하: 매우 낮은 흥미

흥미유형 육각형 모형 해석

흥미유형 육각형 모형은 그 모양과 크기에 따라서 다음과 같이 해석할 수 있습니다.

큰 정육각형 모양 — **모든 분야에 높은 흥미**
왕성한 열정으로 많은 분야에 관심을 보이지만 좀 더 소질이 있는 분야에 대한 선택과 집중도 필요합니다.

작은 정육각형 모양 — **모든 분야에 낮은 흥미**
흥미를 갖고 있는 분야가 거의 없습니다. 자기 이해가 좀 더 필요합니다.

들쭉형 모양 — **특정 분야에 높은 흥미**
높은 흥미를 보인 분야에 대해 지속적인 관심을 갖고 흥미를 발전시켜보세요.

매끌형 모양 — **특정 분야에 낮은 흥미**
흥미가 높은 분야 중에서 좀 더 소질이 있는 분야에 대해 관심을 갖고 발전시켜보세요.

2. 이학생님의 주요 흥미유형과 관련된 특성 및 추천 직업

여러분에게 가장 두드러지게 나타나는 흥미유형은 어떠한 특징을 가지고 있는지 확인해봅시다.

R (현실형) Realistic
C (관습형) Conventional

R-C 형
현실형 Realistic – 관습형 Conventional

이학생 님의 흥미유형은 R-C 입니다.
" R-C유형은 도구나 기계를 사용하는 것을 좋아합니다.
규칙적인 활동을 선호하며 짜임새 있는 스케줄을 세우려고 합니다.
이 유형은 구체적으로 결과가 나타나는 활동에 참여하는 것을 좋아합니다.
R-C유형은 직업군인, 정비원 등의 직업에 어울립니다. "

2) 프로그램의 결과 해석 가이드라인

(1) 프로그램 결과 해석 진행 순서(40분)

① 간단한 인사 및 자유대화 (3분)
② 프로그램 실시 후 느낀 점 및 기대하는 점, 학생이 고려하고 있는 직업에 대해 묻기(3분)
③ 프로그램 결과표 제시 및 먼저 살펴보기 (5분)
④ 프로그램 결과 중 점수의 의미 및 흥미유형 육각형 모형에 대해 설명 (5분)
⑤ 학생의 대표적인 흥미유형과 추천 직업에 대해 설명 (10분)
⑥ 원하는 직업과 흥미 일치도 파악. 높게 나타난 흥미와 낮게 나타난 흥미 각각 파악 및 강화/보완 방법 모색 (10분)
⑦ 프로그램 결과 해석 후 느낀 점 및 마무리 (4분)

(2) 프로그램 결과 해석 시 준비물

결과표, 직업사전 등

(3) 프로그램 결과 해석 전 준비사항

① 응답의 성실성

결과표에 응답 패턴이나 응답 시간의 이상이 있다고 나타났다면, 결과를 그대로 신뢰하기보다는 프로그램 재실시를 추천한다.

② 점수 분포의 특징을 확인

전체적인 점수 분포의 특징을 확인한다. 결과표에서 모든 점수가 높게 나온 경우나, 모든 점수가 낮게 나온 경우에는 아래 〈FAQ〉를 참고한다. 프로그램 실시를 불성실하게 한 것은 아닌지 확인해 볼 필요가 있다.

③ 상위 점수를 확인

가장 높은 점수가 나온 2개의 흥미유형이 무엇인지 확인한다. 평소에 학생으로부터 얻은 정보들과 흥미를 비교하면서 특이한 사항들을 기록해둔다.

④ 직업정보

커리어넷의 '주니어 직업정보' 등을 참고하여 학생이 원하는 직업을 택하려면 어떤 준비가 필요한지 대답해 줄 수 있도록 준비한다.

⑤ 학생의 기본적인 특성 요약 및 정리

평소 학생을 관찰했던 결과나 다른 교사/부모들로부터 전해들은 특징들이 있다면 이를 분석하여 기본적인 특성을 정리한다. 진로를 선택하는 데 미치는 다양한 요인에 대해 이해하고 학생에게 함께 설명해줄 수 있어야 한다.

(4) 프로그램 결과 해석

프로그램을 실행한 결과를 해석할 때에는 프로그램을 실시한 학생과의 라포 형성을 위해 자연스러운 분위기 속에서 시작한다. 좋아하는 연예인에 대해 이야기하거나 취미 생활에 대해 이야기하면서 시작할 수 있다.

라포 형성과 자연스러운 대화를 위한 TIP

(1) 관심을 보일 것

학생의 모습에서 풍기는 다양한 메시지에 관심을 가진다. 만약 학생이 연예인을 좋아할 것 같으면 인사 후에 연예인에 대한 이야기로 말을 시작하는 게 좋다. "어떤 연예인 좋아해?"라는 직접적인 질문보다는 "어제 했던 드라마에서 누구 나오던데 혹시 봤니?"처럼 구체적이고 대답을 이끌어내기 쉬운 질문이 좋다. 학생이 옷이나 액세서리에 관심이 많은 것 같은 경우, "네 가방에 열쇠고리 너무 예쁘다. 어디서 난 거야?" 와 같이 호감을 보여줄 수 있다. 그 외에도 음식에 대한 이야기, 취미생활, 좋아하는 과목에 대한 이야기 등 학생에게서 느껴지는 인상이나 비언어적인 메시지를 통해 대화를 자연스럽게 풀어나갈 수 있다.

(2) 설명 시 비유를 많이 들 것

학생들에게 진로흥미와 그 결과에 대한 설명을 보다 자세하게 하게 위해 다양한 비유와 예시를 통해 설명해 줄 수 있다.

4. 진로흥미탐색(고학년용)의 학습연계 및 활용[2)]

1) 나의 흥미와 관련된 학습 방법

홀랜드 흥미 유형별로 관찰되는 현재의 학습 습관과 향후 학습 성취를 높이기 위해 보완할 수 있는 학습 방법 등 프로그램의 해석을 풍부히 할 수 있는 자료를 제공하여 진로지도 시 도움이 되고자 하였다.

표 5-7 흥미유형과 관련된 학습 방법

흥미유형	나의 현재 학습 습관	새롭게 시도해 볼 학습 방법
R유형 (현실형)	• 나는 책상에 앉아서 공부하는 것보다 여러 가지 체험 활동을 하며 공부(운동, 견학 등)하는 것을 좋아하는 편이다. • 나는 글을 쓰고 발표하는 과제보다 직접 손으로 무엇인가 만들거나 실습하는 과제를 더 좋아하는 편이다.	"기왓장도 함께 맞들면 가볍답니다. 어려운 문제풀이 공부를 친구들과 함께 하다보면 재밌는 공부의 맛을 느낀답니다." "내가 해결할 수 없는 문제라고 포기하지 마세요. 주변 사람에게 끝까지 물어보아 해결하는 습관을 가지세요. 분명 놀라운 학습 성과를 경험하게 될 것입니다."
I유형 (탐구형)	• 나는 선생님이 정해준 주제를 깊이 탐구하여 개념과 원리를 이해하고 나만의 방법으로 차근차근 공부하는 편이다. • 나는 조용히 집중할 수 있는 곳에서 혼자 공부하는 것을 좋아한다.	"혼자서 공부하는 것 외에도 다양한 학습방법을 시도해 보는 습관으로부터 공부의 자신감이 생깁니다." "친구들의 의견을 통하여 내가 알지 못하는 것을 이해하며 다양한 논리의 관점을 배울 수 있답니다."
A유형 (예술형)	• 나는 틀에 박힌 과제보다는 나만의 독창적인 아이디어를 낼 수 있는 과제를 좋아하고 정성을 쏟는 편이다. • 나는 좋아하는 문제(과목)부터 먼저 풀고 가능하면 다양한 방식(그림, 노래, 단어 등)으로 상상하며 공부하는 것을 좋아한다.	"하고 싶을 때 원하는 공부만 하기보다, 매일매일 성실하게 하나씩 공부하다 보면 '공부의 힘'이 무럭무럭 자라난답니다." "나만의 공부하는 시간 · 장소 · 자리를 만들어보세요. 공부에 놀라운 변화가 생깁니다."
S유형 (사회형)	• 나는 혼자 공부하기 보다는 친구들과 함께 어울리며 하는 것을 좋아한다. • 나는 어려운 문제에 부닥치면 혼자 해결하기보다 주변사람에게 이것저것 물어보면서 해결하는 편이다.	"때로는 혼자 집중해서 공부하는 것도 시도해 보세요." "자기주도적인 학습 습관을 형성하면 학습 성과가 쑥쑥 올라갑니다."
E유형 (진취형)	• 나는 특정 주제에 대한 조별토론과 내가 돋보이는 과제에 참여하여 리더십을 발휘하는 것을 좋아하는 편이다. • 나는 시험범위 전부를 성실하게 공부하기보다는 시험 예상 문제를 선택하여 공부하는 편이다.	"하나를 이해하고 다음 단계에서 두 개를 이해하며 점차 응용력을 확대하면 공부할 때 공부의 재미를 느끼게 된답니다. 물론, 친구들이 부러워하고 리더십도 쑥쑥!!" "항상 모든 범위를 다 공부하고 시험을 치르겠다는 결심을 해보세요. 성실하게 노력하면 좋은 결과를 얻게 될 것입니다."
C유형 (관습형)	• 나는 공부할 때 가능하면 정해진 내 자리에서 교과서 순서대로 꼼꼼하게 살펴보며 공부하는 편이다. • 나는 어려운 문제를 풀 때, 가능하면 기존에 알고 있거나 수업에서 배운 그대로의 방법으로 해결하는 편이다.	"시간 관리를 하면서 자신에게 가장 취약한 부분을 먼저 공부하는 것이 공부를 잘하는 비결이랍니다." "다른 사람들의 문제해결 방식이나 공부하는 방법에 관심을 가져보고 이들의 방법을 적절하게 내 공부하는 방식에 적용해 보세요. 분명, 큰 학습 성취를 맛보게 될 것입니다."

2) 커리어넷 중학생용 직업흥미검사(H형)의 활용안내서 내용을 재구성하였음.

2) 낮은 흥미 원인 분석 및 개발 방법

(1) 낮은 흥미 원인 분석

프로그램 실시 결과, 6개 유형 모두에서 전체 평균치를 하회하는 결과가 나올 수 있다. 이러한 결과는 프로그램 실시의 자체 목적 달성에도 실패하고 학생과 교사 모두에게 당황스러울 수 있다. 이러한 원인은 크게 다음의 2가지 관점에서 접근할 수 있다.

첫째는 프로그램 실시 전 과정에서 발생하는 물리적 환경과 관련된 외재적 원인 측면이며, 둘째는 학생들의 진로성숙과 관련된 내재적 원인에서 찾아볼 수 있다. 따라서 심층적인 원인 분석과 함께 진로지도 및 상담 개입의 차별적 처치가 필요함을 고려해야 한다.

가) 프로그램 실시 전 과정을 다시 한 번 체크해 보세요!

진로흥미가 전반적으로 낮게 나타난 학생들의 외재적 원인을 찾아보면 프로그램 실시 전 과정에서 발생되는 물리적 환경과 관련된다. 신뢰도가 높고 정확한 프로그램 실시 결과를 얻기 위하여 학생에게 문항을 꼼꼼히 읽어보고 주의 집중할 수 있는 장소 등 물리적으로 안정적인 환경을 제공하는 것이 중요하다. 학생들이 복도에서 시끄럽게 떠드는 시간, 학생들의 스트레스 지수를 높이는 채광과 통풍이 안 되는 장소, 그리고 주요 시험이 있기 전 시간에 프로그램을 실시하는 등의 열악한 물리적 조건은 학생들의 주의집중과 몰입을 방해한다. 프로그램 실시 목적에 부응하는 결과를 기대하기 위해서는 다음의 조건들을 다시 한 번 체크하고 부족한 부분을 고려하여 재실시를 권유한다.

- **실시 장소 :**
  - ☑ 학생들의 주의집중과 몰입이 가능한 조용한 장소
  - ☑ 적정한 실내온도, 채광, 통풍이 편안한 장소
  - ☑ 학생들에게 익숙한 장소

- **실시시간 및 소요시간 :**
  - ☑ 프로그램 지시문과 문항을 꼼꼼히 읽고 응답할 수 있는 충분한 시간
  - ☑ 프로그램 실시 앞 · 뒤에 학생들의 스트레스 유발 요인이 적은 시간
  - ☑ 질문이 있는 학생들에게 응답 해 줄 수 있는 시간
  - ☑ 가능하면, 실시 시간 이전 단계에서 프로그램의 동기부여 시간 마련

나) 학생들의 진로성숙을 위한 방법을 시도해보세요!

진로흥미가 전반적으로 낮게 나타난 학생들의 내재적 원인을 찾아보면 다음의 몇 가지 원인에 기인할 수 있다.

- **내재적 원인 :**
  - ☑ 자신에 대한 이해 부족
  - ☑ 프로그램 자체에 대한 동기 부족
  - ☑ 자신의 '진로'에 대한 무관심
  - ☑ 직업세계 전반에 대한 학습 기회 부족
  - ☑ 학업, 학교생활에 대한 흥미 결여

(2) 낮은 흥미 개발 방법

가) 학생 스스로가 자신에게 집중하고 탐색할 수 있는 기회 제공

학생들이 자신이 무엇을 좋아하고 무엇을 할 수 있는지를 판단하는 것은 자신에 대한 이해가 기초가 될 때 가능하다. 자신에 대한 전반적인 이해가 부족한 학생의 경우는 변별력 있는 특정 분야의 흥미 결과를 갖기보다는 그저 그런 최소한의 관심만을 보일 뿐이다. 이러한 경우는 개별적 혹은 유사한 학생들의 집단을 대상으로 진로상담과 진로지도 개입을 고려하여 보기 바란다. 학생들이 교사나 친구관계, 스마트폰 등의 외적 환경보다는 자기 자신에게 집중하여 '나'의 존재를 성찰할 수 있도록 안내한다. 지금까지 살아온 자신의 과거 · 현재 · 미래를 살펴보고 행복한 순간과 불행한 순간의 경험들이 자신에게 어떤 영향을 미쳤는지 생각하고 깊게 성찰하면서 자연스럽게 자신을 이해하도록 지도한다.

- 자신의 과거 · 현재 · 미래를 살펴보고 어떤 영향을 미쳤는지 생각하기
- 자신에 대해 긍정적인 인식 가지기
- 자신의 진로를 적극적으로 개발하려는 동기와 태도를 향상시키기

나) 학생들의 동기를 유발하는 사전 · 사후 활용 프로그램 운영

진로흥미탐색 프로그램을 왜 실시하며, 그 결과는 학생들의 진로에 어떻게 활용될 수 있는지와 관련하여 상세하게 설명하고, 사전과 사후의 진로지도 프로그램을 운영한다. 이는 학생들에게 동기를 부여하고 결과에 대한 기대감을 향상시켜 프로그램 실시 목적에 부합할 수 있기 때문이다.

사전 · 사후 집단 진로지도 프로그램 운영 시 특별히 집단과 차별되는 개별적이고 심층적인 문제를 다룰 필요성이 제기되면 일대일 진로상담을 제공한다.

2) 사전·사후 활용 프로그램

진로흥미탐색 프로그램에 대한 학생들의 동기를 유발하고 기대감을 향상시키기 위해 프로그램 실시 전 다양한 활동을 진행할 수 있다. 또한 진로흥미탐색 프로그램의 교육적 효과를 극대화하기 위해서는 프로그램 실시 후 단순히 그 결과를 받아들이기보다 학생 스스로 진로에 대해 고민하고 자아이해를 확장할 수 있도록 진로 관련 다양한 활동이 후속되어야 한다. 이에 현장에서의 프로그램 이해와 활용도를 높이기 위해 일선 교사에게 실제 도움이 될 수 있도록 구체화된 활동지를 개발하였다([부록 3] 참조).

표 5-8 사전 · 사후 활용 프로그램 구성

구분	프로그램명	소요시간
사전	흥미 탐색 게임	15분
	흥미 자석	20분
사후	미래의 나를 위한 진로 찾기	40분
	직업카드 활동	40분

5. 진로흥미탐색(고학년용)에 대해서 자주 묻는 질문(FAQ)[3)]

진로흥미탐색 프로그램을 실시하고 활용하는 과정에서 자주 묻는 질문(FAQ)은 커리어넷 사이버 진로상담의 내용을 토대로 학교 교사 및 학생들이 궁금해 하는 질문들로 구성하였다. 여기에서는 크게 프로그램에 대한 일반적 이해, 결과 해석, 결과 활용 및 사후 활동으로 나누어 질문과 답변을 제시하였다.

1) 프로그램에 대한 일반적 이해

Q 진로흥미탐색(고학년용)은 무엇을 알아보는 프로그램인가요?

A 진로흥미탐색(고학년용)은 자신이 좋아하고 선호하는 활동들의 경향성을 확인할 수 있는 프로그램입니다. 본 프로그램은 홀랜드(Holland)이론을 기초로 하여 개인의 활동 경향성에 맞는 흥미 유형을 현실형, 탐구형, 예술형, 사회형, 진취형, 관습형 총 6가지 유형으로 구분해 볼 수 있습니다. 또한 흥미 유형을 바탕으로 직업이 추천되고, 흥미 유형별 학습 전략도 제공하고 있습니다.

진로흥미탐색(고학년용)은 자신에 대한 인식을 바탕으로 프로그램을 실시하는 것이므로 자신에 대한 이해가 낮은 학생의 경우에는 상대적으로 정확한 결과를 얻기 어려울 수도 있습니다.

Q 진로흥미탐색 프로그램을 실시하면 어떤 도움이 되나요?

A 자신에 대한 이해가 부족했던 학생의 경우, 자신이 어떤 분야에 흥미를 갖고 있는지 알 수 있습니다. 진로선택에 어려움을 겪는 학생의 경우, 자신이 어떠한 분야에 흥미를 갖고 있으며, 이 흥미를 발전시켜 어떠한 직업 등을 선택해야 할지에 대해 알 수 있습니다.

Q 진로흥미탐색 프로그램으로 내가 모르는 나의 타고난 특성을 알 수 있게 되나요?

A 진로흥미탐색 프로그램은 여러 가지 활동 가운데 자신이 현재 더 흥미를 느끼고 있는 영역이 무엇인지를 탐색하는 프로그램입니다. 흥미란 어떤 분야에 관심을 가지고, 어떤 경험을 했는지에 따라 달라지기도 하기 때문에 타고난 특성을 발견하는 데 집중하기 보다는 현재 상태를 정확하게 파악하는 데 노력을 기울이는 것이 좋습니다.

---

3) 커리어넷 중학생용 직업흥미검사(H형)의 활용안내서 내용을 재구성하였음.

2) 프로그램을 실행한 결과의 해석에 대한 질문

Q 프로그램을 실행한 결과의 점수가 다 낮아요.

A 점수가 다 낮을 경우, 세 가지를 고려해 보아야 합니다.

첫째, 프로그램을 실시할 때의 환경이나 심리적 상태가 불안했을 경우입니다. 불안한 심리상태나 불편한 환경에서 진로흥미탐색 프로그램을 실시했을 때, 정확한 결과를 얻기 어렵습니다. 이 경우에 심리적으로 안정이 된 후에 다시 프로그램을 실시해보세요.

둘째, 프로그램을 실행한 사람의 진로성숙도가 낮을 경우입니다. 자신에 대한 이해가 부족하거나 자신의 진로에 대해 진지하게 탐색해 본 경험이 적을 경우, 프로그램 결과가 낮게 나올 수 있습니다.

셋째, 각 문항에 응답할 때 지나치게 엄격한 기준을 가지고 응답한 경우 프로그램 점수가 낮게 나올 가능성이 높습니다. 좋아하기는 하지만 특별히 좋아한다고 말하기 어려운 경우 '매우 좋아한다'에 체크하기를 주저하여 '좋아한다'로만 일관하여 응답하거나, 또는 '싫어한다'쪽에 체크하는 경우가 이에 해당됩니다.

이러한 이유들로 인하여 점수가 지나치게 낮게 나온 경우 해당 결과를 심각하게 받아들이기 보다는 평소 자신이 즐거워하고 좋아했던 활동이 무엇인지 등을 떠올려보고 자신에 대해 돌아보는 기회를 가진 후 다시 프로그램을 실시하는 것이 좋습니다.

Q 프로그램을 실행한 결과의 점수가 다 높아요.

A 프로그램 점수가 모두 높을 경우, 두 가지를 고려해 보아야 합니다.

첫째, 모든 것에 관심이 많은 경우입니다. 세상의 모든 것에 관심이 많고 신기해하며, 재미있어하는 학생은 프로그램 점수가 모두 높게 나올 가능성이 있습니다.

둘째, 프로그램 결과를 의식하여 긍정응답을 했을 경우입니다. 진로흥미탐색 프로그램은 흥미유형의 점수가 낮다고 해서 나쁘거나 높다고 해서 무조건 좋은 것이 아닙니다. 그러나 학생이 점수를 높게 받기 위해 의식적으로 긍정적인 응답을 하였을 경우, 프로그램 점수가 모두 높게 나올 수 있습니다.

이 경우에는 객관적으로 나 자신을 생각해볼 수 있는 기회를 제공한 후, 다시 프로그램을 실시해 주시기 바랍니다.

Q 점수가 각 유형별로 다 비슷비슷해요.

A 유형별로 프로그램 점수가 비슷할 경우, 다양한 분야에 비슷하게 흥미를 느끼고 있는 것을 의미합니다. 이와 같은 경우, 학생은 특정하게 한 분야를 월등하게 좋아하거나 싫어하지 않지만, 특별히 선호하는 것도 없습니다.

각 유형별 점수가 비슷하다는 것은 여러 가지 영역에 골고루 관심 갖고 있다는 점에서는 긍정적이지만, 흥미가 구분되어 있지 않기 때문에 진로 방향을 정하는 데 있어서는 어려움을 겪을 수도 있습니다. 따라서 보다 더 관심을 느끼는 것이 무엇인지 찾아보고 그러한 관심을 경험과 실천을 통해 지속적으로 발전시키면서 더 좋아하는 것과 그렇지 않은 것을 구분하는 변별력을 키울 수 있도록 노력해야 하겠습니다.

Q 결과가 평소에 알던 내 모습과 달라요.

A 프로그램을 실행한 결과가 학생이 평소에 생각하던 자신의 모습과 다를 경우, 세 가지를 고려해 보아야 합니다.

첫째, 학생이 인식하지는 못했지만, 표출되지 않았던 내면의 흥미가 발견된 경우입니다. 평소의 자신의 모습과 다른 결과가 나올 경우, 왜 그러한 결과가 도출되었는지 살펴보고 자신이 미처 깨닫지 못했던 자신의 모습을 성찰해보는 기회로 삼을 수 있습니다.

둘째, 프로그램을 실시할 때의 환경이나 심리적 상태가 불안했을 경우입니다. 불안한 심리상태나 불편한 환경에서 진로흥미탐색 프로그램을 실시했을 때, 정확한 결과를 얻기 어렵습니다. 이 경우에 심리적으로 안정이 된 후에 다시 프로그램을 실시해보세요.

Q 프로그램을 실시한 결과가 예전과 비교해 달라지기도 하나요?(흥미가 바뀌기도 하나요?)

A 흥미는 시간이 지남에 따라 변할 수 있습니다. 즉 새로이 경험한 것, 성찰한 것, 학습한 것 등에 따라 학생의 흥미는 변할 수 있습니다. '아는 만큼 보인다.'라는 말이 있습니다. 여러분들은 새로운 것을 접할 기회가 많습니다. 새로운 것을 접한다면 다양한 환경에서 보다 더 새로이 자신의 모습을 발견할 수 있는 기회를 가질 수 있을 것입니다.

Q 추천된 직업이 마음에 들지 않아요.

A 추천된 직업은 학생의 진로를 결정하는 것이 절대로 아닙니다. 추천된 직업은 학생의 흥미유형을 바탕으로 관련이 깊은 직업을 추천한 것으로 어디까지나 참고자료로 삼아야 합니다. 자신이 원하는 직업이 추천 직업으로 나 오지 않았다고 실망할 필요는 없습니다. 다만 결과표에서 추천된 직업들이 공통적으로 가지고 있는 특성을 파악하여 미래에 일하고 싶은 분야에서 자신의 흥미와 맞는 일을 선택하는 데 도움이 될 수 있도록 준비할 수 있습니다.

결과표에 제시된 추천 직업 외에도 현재 우리나라에는 2만여 가지의 직업이 존재하고 있기 때문에, 커리어넷이나 워크넷의 직업정보를 통해 훨씬 더 다양한 직업들을 탐색해 볼 것을 권장 드립니다. 또한 직업을 선택하는 데는 한 가지 요인만 있는 것이 아니라, 적성, 성격, 가치관, 직업의 발전전망 등 여러 요인들을 참고해서 결정하는 것이기 때문에, 다양한 활동을 통해 자신과 맞는 직업을 탐색해 볼 수 있습니다.

3) 결과 활용 및 사후 활동

Q 진로흥미탐색 프로그램을 해 봤지만 여전히 나의 진로에 대해 잘 모르겠어요.

A 진로흥미탐색 프로그램은 자신에 대해 파악할 수 있는 다양한 도구 중 하나입니다. 본 프로그램을 자신의 진로를 탐색하는 만병통치약으로 생각하기보다는, 자신과 자신의 진로를 탐색하는 여정에서 도움을 줄 수 있는 하나의 선택지로 생각할 필요가 있습니다. 결과를 받은 이후에도 여전히 자신과 진로에 대해 결정을 내리지 못할 수 있습니다. 다만 프로그램 결과를 참고하여 자신을 잘 알고 있는 부모님, 친구, 선생님 등과의 대화를 통해 자신을 파악할 수 있으며, 전문가의 도움이 필요할 경우 진로 상담가와의 상담을 통해 자신과 미래의 진로에 대해 더 알아가는 방법도 있습니다.

Q 진로흥미탐색 프로그램은 자주 실시해야 하나요?

A 실시해야 하는 주기는 정해진 것이 없습니다. 그러나 학생이 스스로 중요한 진로 결정을 내려야 하는 경우, 새로운 것에 흥미가 생겼을 경우, 자신에 대해 더 탐색해보고 싶은 경우에는 언제라도 실행해 볼 수 있습니다. 또한 학생 스스로 기간을 정하여 주기적으로 결과가 어떻게 변화하는지 포트폴리오를 구성하여 미래의 진로 선택에 도움이 될 수 있는 자료로 만들 수도 있습니다.

참고문헌

- 강화중학교 (2012). 영어와 함께 하는 맞춤형 진로코칭. DREAM으로 Lead하라. 커리어넷 연구대회 수상작. 서울: 한국직업능력개발원.
- 김나라 외 (2013). 커리어넷 직업흥미탐색 프로그램 활용안내서. 서울: 한국직업능력개발원.
- 이종구, 조은상, 김홍유(2009). 한국 직업변천사의 시대별 특성 비교분석에 관한 탐색적 연구. 한국경영사학회, 52(0), 79-109.
- 이효남 외 (2007). 청소년 직업흥미탐색 프로그램 개정 연구. 서울: 한국고용정보원.
- 정지형 외(2014). 스마트기술의 발전과 고용환경 변화 전망. 전자통신동향분석, 29(2), 10.
- 제프 콜빈(2016). 인간은 과소평가되었다. 한스미디어.
- 통계청(1963-2016). 경제활동인구조사(http://kosis.kr).
- 통계청(2017). 한국표준직업분류. 통계청.
- 한국고용정보원(2014). 창조산업 직업전망. 한국고용정보원.
- 한국고용정보원(2015). 미래를 함께 할 새로운 직업. 한국고용정보원.
- 한국고용정보원(2015). 미래 일자리 세계의 변화. 한국고용정보원.
- 한국고용정보원(2015). 2015 한국 직업전망. 한국고용정보원.
- 한국고용정보원(2016). 미래를 함께 할 새로운 직업. 한국고용정보원.
- 한국고용정보원(2016). '인간과 AI 로봇의 협업 시대가 왔다' 보도자료
- 한국고용정보원(2017). 2017 한국 직업전망. 한국고용정보원.
- Holland, J. L. (1997). Making vocational choices: A theory of vocational personallities and work environments(3rd ed.). Englewook, NJ: Prentice Hall.

부록

1. 주니어 직업정보 활동지
2. 진로흥미탐색(저학년용) 자기 이해 문항 정리
3. 진로흥미탐색(고학년용) 사전·사후 프로그램
4. 진로흥미탐색(고학년용) 문항 목록 및 설문지
5. 진로흥미탐색(고학년용) 구인타당도
6. 진로흥미탐색(고학년용) 규준표

관심 있는 직업 찾아보기

관심 있는 직업을 정하고 직업에 관련된 정보를 탐색하여 정리하여 봅시다.

참고 사이트 커리어넷 www.career.go.kr

직업 :

하는 일 :

되는 방법(관련학과 및 대학) :

관련 자격증 :

직업 :

하는 일 :

되는 방법(관련학과 및 대학) :

관련 자격증 :

직업 :

하는 일 :

되는 방법(관련학과 및 대학) :

관련 자격증 :

직업 :

하는 일 :

되는 방법(관련학과 및 대학) :

관련 자격증 :

[부록 2] 진로흥미탐색(저학년용) 자기 이해 문항 정리

R – 현실형(뚝딱이)

1. 블럭을 가지고 자동차나 집을 만들 수 있다.
2. 고장난 제품을 분해하거나 고치는 것을 좋아한다.
3. 친구와 함께 운동하는 것을 좋아한다.
4. 축구 농구 달리기와 같은 운동을 잘 한다.
5. 신체적인 활동은 무엇이든 재빠르게 하는 편이다.
6. 연장과 기계를 잘 다루는 편이다.
7. 조립용 로봇이나 비행기를 잘 만든다.
8. 모험과 탐험활동이 재미있다.
9. 만들기 시간이 재미있다.
10. 성격이 솔직한 편이다.
11. 친구와 노는 것보다 장난감을 가지고 노는 것이 더욱 재미있다.
12. 성격이 무뚝뚝한 편이다.

I – 탐구형(탐험이)

1. 공부할 때 왜 그럴까 곰곰이 생각한다.
2. 수수께끼와 퍼즐 맞추기를 좋아한다.
3. 과학 실험을 좋아한다.
4. 예술가보다는 과학자를 더욱 좋아한다.
5. 수학문제를 잘 푼다.
6. 독서할 때 집중을 잘 하는 편이다.
7. 호기심이 많아 관찰하는 것을 좋아한다.
8. 친구들과 노는 것보다 책 읽는 것이 더욱 재미있다.
9. 토론하는 수업이 재미있다.
10. 책을 많이 읽는 편이다.
11. 실험실습 시간이 재미있다.
12. 응용문제를 잘 푼다.

A – 예술형(멋쟁이)

1. 내 방을 멋지게 꾸밀 수 있다.
2. 색종이로 종이 접기 하는 것을 좋아한다.
3. 노래를 부르거나 그림 그리는 것이 재밌다.

4. 만화 낙서와 같이 그리는 것을 좋아한다.
5. 악기 연주를 잘 하는 편이다.
6. 친구에 비하여 별난 생각을 많이 한다.
7. 새롭고 특별한 것을 좋아한다.
8. 만들기와 그림을 잘 그리는 손재주가 있다.
9. 상상력이 풍부하다.
10. 음악듣기, 영화보기, 문학작품 읽기 등을 좋아한다.
11. 글짓기를 잘하는 편이다.
12. 미술이나 음악시간이 재미있다.

S – 사회형(친절이)

1. 친구가 모르는 것을 물어볼 때 친절하게 가르쳐 준다.
2. 친구의 고민을 잘 들어주는 편이다.
3. 나보다 어려운 사람을 도와주는 것을 좋아한다.
4. 내 주위에는 늘 친구들이 많이 있다.
5. 친구와 함께 어울려 활동하는 것을 좋아한다.
6. 나는 친절한 사람으로 알려져 있다.
7. 다른 친구의 어려움과 아픔을 보면 도와주고 싶다.
8. 몸이 아픈 친구를 잘 보살펴 줄 수 있다.
9. 버스나 지하철에서 어른에게 양보를 잘한다.
10. 스스로 봉사하는 시간이 즐겁다.
11. 혼자 시간을 보내는 것보다 친구와 함께 있는 것이 더욱 좋다.
12. 어려운 처지에 있는 친구를 보면 어떻게든 도와주고 싶다.

E – 진취형(씩씩이)

1. 처음 보는 친구에게 먼저 말을 건 낼 수 있다.
2. 수업시간에 발표하는 것을 좋아한다.
3. 소풍이나 학급행사에 사회 보는 것을 좋아한다.
4. 처음 보는 사람과 쉽게 친해진다.
5. 여러 친구와 모여 어울리는 것을 좋아한다.
6. 사람들과 대화하는 것을 좋아한다.
7. 여러 사람을 재미있게 해준다.
8. 적극적이고 자기 주장이 강한 편이다.
9. 학급 임원을 하는 것이 재미있다.

10. 말을 또박또박 잘하는 편이다.
11. 긴급한 상황에서 재치 있게 잘 대처하는 편이다.
12. 하고 싶은 말은 당당하게 잘 하는 편이다.

C – 관습형(성실이)

1. 책상 속을 깨끗이 정리 정돈한다.
2. 무슨 일이든 계획을 세워서 하는 것을 좋아한다.
3. 친구와의 약속시간을 잘 지킨다.
4. 학교 학원에서 지각하지 않는 친구로 알려져 있다.
5. 정해진 계획대로 하는 것을 좋아한다.
6. 나에게 맡겨진 일은 정확하고 빈틈없이 하는 편이다.
7. 용돈을 계획적으로 사용하고 남보다 빠르게 계산한다.
8. 학교 준비물은 잊지 않고 챙겨간다.
9. 새롭고 별난 것을 해보는 것에는 용기가 나지 않는다.
10. 친구와 농담이나 유머를 잘 하지 않는 편이다.
11. 컴퓨터로 문서 작성을 잘한다.
12. 약속 잘 지키는 친구를 좋아한다.

[부록 3] 진로흥미탐색(고학년용) 사전·사후 프로그램

사전활동 1: 흥미탐색 게임

활동명	흥미탐색 게임	총 소요시간	15분
프로그램 목표	자신의 흥미를 스스로 발견할 수 있다. 자기 안에 숨겨진 관심 분야를 알 수 있다.		
교수 · 학습 방법	개별 · 집단 · 협력학습		
준비물	우승자에게 줄 사탕이나 또는 그에 상응하는 보상, 포스트잇		

단계	학습과정	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점	소요 시간
도입	동기 유발 및 학습안내	수업 시작 전 학생들의 학습 동기 유발을 위해 다음과 같은 내용의 메시지를 전달함. “흥미란 어떤 활동에 대해 지속적인 관심을 갖고 좋아하는 것을 말합니다. 오늘 이 시간에는 여러분이 가지고 있는 흥미를 알아보는 방법으로 ‘흥미탐색 게임’을 하도록 하겠습니다. 이 게임을 통해 여러분의 잠재의식 속에 숨어 있는 흥미도 알아 볼 수 있는 기회가 되었으면 합니다.”		1`
전개 전개	활동과정 소개	“흥미탐색 게임은 두 명이 짝이 되어 교대로 자기가 좋아하는 것을 말하는 게임입니다. 두 명이 짝을 지어 게임을 하여 이긴 사람이 다른 짝의 이긴 사람과 다시 게임을 하는 토너먼트식 게임입니다. 먼저 8명씩 조를 짜고, 자신의 조에서 2명씩 짝을 이뤄 게임을 하겠습니다. 그래서 마지막에는 자기 조의 우승자가 한 명 교실 앞으로 나와 조별 경기를 하도록 하겠습니다.”	학급 인원수에 맞게 조를 짜되, 한 조에서 토너먼트로 게임을 하여 한명이 대표가 될 수 있게 조를 구성함(예: 약 8명)	10`
		조별활동 “먼저 두 명씩 짝을 지으세요. 그리고 누가 먼저 시작할 것인지 가위 바위 보로 정하겠습니다.” “이긴 사람이 먼저 시작하는 것으로 하겠습니다. 시작하는 소리와 함께 자신이 좋아하는 것을 말하면 됩니다. 잘하는 것이 아니라 좋아하는 것을 말하면 됩니다. 잘하지 않아도 이것을 할 때 즐거운 것, 행복한 것을 말하는 것입니다. 3초 안에 대답하지 못하면 탈락입니다. 그리고 상대방이 말했던 것을 다시 말하면 지는 것입니다. 시작하겠습니다.” “이긴 사람은 손을 들어 주세요. 그럼 자기 조에서 이긴 사람끼리 다시 하도록 하겠습니다(시작).” “각 조에서 마지막까지 남은 사람은 앞으로 나오세요. 마지막은 조별 대항으로 하도록 하겠습니다. 각 조의 대표는 자신의 흥미 분야 뿐 만아니라 조원들의 흥미도 고려하여 게임에 임해주시기 바랍니다.” “네, 오늘의 우승자는 0조의 00 학생입니다. 큰 박수로 축하해 주시기 바랍니다.”	조별 토너먼트 시 다른 사람이 힌트를 주지 않도록 주의를 줌(힌트를 주면 탈락시킴) 게임에 참가하지 않는 학생들이 너무 소란스럽지 않게 주의를 줌	

단계	학습과정	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점	소요 시간
정리	활동정리	"그럼 오늘 우승자의 인터뷰를 해 보도록 하겠습니다." ① 우승 소감이 어떠합니까? ② 본인이나 친구가 말한 흥미 중 가장 마음에 와 닿았던 흥미는 무엇입니까? ③ 이 게임을 통해 알게 된 것은 무엇입니까? "오늘 게임을 하면서 여러분은 즐거웠나요? 이렇게 무엇을 하면서 즐겁고 신나는 것이 흥미랍니다. 오늘 이 게임을 통해서 여러분의 흥미가 무엇인지 생각해 보는 계기가 되었으면 좋겠습니다."		4`

※ 기대효과

- 흥미란 무엇인가를 생각해 볼 수 있다.
- 내가 좋아하는 것이 무엇인가를 생각하게 된다.
- 다른 사람들이 좋아하는 것을 들으면서 나의 생각을 넓힐 수 있다.
- 나와 다른 사람의 흥미가 다름을 알고 흥미의 다양성을 알게 된다.

※ 주의사항

- 놀기, 게임 등 무엇을 말해도 좋다. 처음에는 아무렇게나 말하다가 나중에 말할 내용이 부족해지면 생각을 하게 되기 때문이다.
- 시간이 부족하면 조에서 대표를 선발하도록 한 다음에 조별 토너먼트를 한다.
- 3초 안에 대답하도록 규칙을 정한다.
- 상대방이 말한 것을 다시 말하면 탈락한다.
- 게임의 종류를 계속 말하거나 연예인 이름, TV프로그램 이름 등을 계속 나열할 경우에는 탈락시키도록 한다.

활용 TIP

- 진로흥미탐색 프로그램 실시 전 동기유발을 위해 사용할 수 있다.
- 프로그램을 실시하는 이유에 대해 알려줌으로써 더욱 충실히 참여 할 수 있다.
- 흥미에 대해 수업하기 전 흥미가 무엇인가를 알려주고자 할 때 활용할 수 있다.
- 다양한 활동을 통해 자신의 잠재의식 속의 흥미를 알아가는 데 사용할 수 있다.
- 학생들의 활동을 통해 수업에 활기를 넣어주고자 할 때 사용할 수 있다.
- 우승한 학생에게는 약간의 보상이 있다면 더욱 좋다.
- 조를 구성해 줄 때 학생들의 성격이나 색깔을 다르게 구성하는 것도 도움이 된다.
- 단체게임에도 활용할 수 있다.

방법 1 팀별 게임

– 반 전체를 두 팀으로 나눈다.
– 팀의 대표를 선발한다.
– 자리에 앉아 있는 학생들은 팀 대표에게 자신의 흥미를 적어 준다.
– 팀 대표는 팀원들의 흥미를 적은 종이를 받아서 게임을 한다.
– 팀원들이 말로 알려주거나 소리를 내서 소란스럽게 하는 경우, 지는 것으로 한다.

방법 2 4:4게임

– 한 팀에 4명씩 팀을 구성한다.(학생들이 팀을 자유롭게 만들게 함)
– 4명이 서로 마주 보고 앉는다.
– 한 명씩 교대로 팀을 번갈아 가면서 자신의 흥미를 말한다.
– 앞에서 나온 내용을 말하거나 3초의 시간을 초과하면 탈락시킨다.
– 팀원 중 한명이 탈락하면 나머지 사람들이 한 팀이 되어 게임을 한다.(예: 4:3, 4:2 등)
– 마지막 한 명이 남을 때까지 계속한다.

사전활동 2: 흥미 자석

활동명	흥미 자석	총 소요시간	20분
프로그램 목표	자신이 좋아하는 것을 말할 수 있다. 사람마다 흥미가 다름을 통해 다양성을 알 수 있다.		
교수 · 학습 방법	개별 · 집단 학습		
준비물	교사: 활동지 / 학생: 가위, 풀, 색연필		

단계	학습과정	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점	소요 시간
도입	동기 유발 및 학습안내	수업 시작 전 학생들의 학습 동기 유발을 위해 다음과 같은 내용의 메시지를 전달함. "누구나 자신이 관심 있는 것은 학교에서 배우지 않아도 스스로 찾아서 하며, 그것에 대해 좋고 즐거운 느낌을 갖습니다. 이렇게 내가 지속적인 관심을 갖고 좋아하는 것을 흥미라고 합니다. 이 시간에는 흥미 자석 활동을 통해, 나의 관심 분야를 알아보고 같은 조 친구와 비교해 보면서 사람마다 흥미가 다름을 이해하는 활동을 해 보도록 하겠습니다."		1'
전개	활동과정 소개	"나눠준 흥미카드에는 다양한 활동들이 적혀 있습니다. 어떤 친구는 친구들 앞에서 얘기하는 것을 좋아하고 또 어떤 친구는 방 안에서 조용히 혼자 책 읽는 것을 좋아합니다. 또 어떤 친구는 꼼꼼하게 자신의 물건을 챙기고 정리하는 것을 좋아하고 또 어떤 친구는 조금은 어지럽게 보일지라도 자유분방한 것을 좋아합니다. 이와 같이 사람마다 좋아하는 것은 다양합니다. 나는 어떤 것을 좋아하고 어떤 것을 싫어하는지 생각해 봅시다." "흥미 카드를 색칠한 후에 오려서 좋아하는 것은 좋아하는 자석의 극에, 싫어하는 것은 싫어하는 자석의 극에 붙여 보세요."	활동지 작성	10'
정리	활동정리	"활동이 마무리 되었으면 자신의 흥미 자석을 다른 친구들의 흥미자석과 비교해 보면서 내가 좋아하는 것들에 대해 이야기 해 보세요." "오늘 흥미 자석 활동을 하면서 느낀 것들이 있었나요? 오늘 이 활동을 통해서 여러분의 흥미가 무엇인지 생각해 보는 계기가 되었으면 좋겠습니다."		9'

주) 한국직업능력개발원의 SCEP 창의적 진로개발 활동 프로그램에서 발췌

※ 기대효과

- 흥미란 무엇인가를 생각해 볼 수 있다.
- 내가 좋아하는 것이 무엇인가를 생각하게 된다.
- 나와 다른 사람의 흥미가 다름을 알고 흥미의 다양성을 알게 된다.

※ 참고 및 주의사항

- 각 카드 색깔이 의미하는 유형은 다음과 같다.

파란색	빨간색	노란색	주황색	보라색	초록색
현실형(R)	탐구형(I)	예술형(A)	사회형(S)	진취형(E)	관습형(C)

- 아직 진로흥미탐색 프로그램 실시 전이므로, 각 유형에 대한 설명은 프로그램 결과와 함께 제시한다.
- 흥미자석 결과와 진로흥미탐색 프로그램 결과는 다르게 나타날 수 있다. 흥미자석 활동은 신뢰도와 타당도 검증을 거치지 않은 단순한 흥미 탐색 활동으로, 이에 유의하여 학생들에게 설명하도록 한다.

활동지 1

흥미자석

싫어하는 것	좋아하는 것

1. 아래 흥미 카드를 색칠 한 후(예 : 파–파란색, 빨–빨간색) 오려서 위의 자석에 붙여 보세요.
2. 좋아하는 것은 좋아하는 자석의 극 쪽에, 싫어하는 것은 싫어하는 자석의 극 쪽에 붙입니다.

파 블록놀이	파 운동하기	파 고장난 것 고치기	파 과학상자 조립하기	파 동물 보살피기
빨 퀴즈나 수수께끼 풀기	빨 내 주변 관찰하기	빨 발명하기	빨 어려운 문제 해결하기	빨 과학 실험하기
노 글쓰기	노 악기 연주하기	노 노래하기	노 춤추기	노 그림 그리기
주 친구 이야기 들어주기	주 봉사 활동하기	주 친구의 기분 알아차리기	주 동생 공부 도와주기	주 사람들과 이야기하기
보 학급에서 대표하기	보 발표하기	보 경쟁을 통해 이기기	보 다른 사람 설득하기	보 어떤 사실에 대해 설명하기
초 공책 정리하기	초 계획 세우기	초 사물함이나 책상 정리하기	초 표나 그래프 만들기	초 용돈 기입장 쓰기

사후활동 1: 미래의 나를 위한 진로 찾기

활동명	미래의 나를 위한 진로 찾기	총 소요시간	40분
프로그램 목표	진로흥미탐색 프로그램 결과 유형별로 자신의 희망 직업을 선택할 수 있다. 희망 직업에 대해서 구체적으로 탐색해볼 수 있다.		
교수 · 학습 방법	협동학습		
준비물	교사: 활동지, 조 편성표/ 학생: 필기도구		

단계	학습과정	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점	소요 시간
도입	학습 목표 제시 및 조 구성	진로흥미탐색 프로그램을 통해 알게 된 자신의 흥미유형을 이해하고 유형별로 조를 구성함.	학생들에게 커리어넷 진로흥미탐색 프로그램의 결과표를 준비해오게 함. 교사가 조를 배치해 줄 것.	3'
전개	사전자료 공유 및 활동안내	**1단계:** 자신의 결과에 나온 추천직업을 참고하여 자신이 희망하는 직업을 선정함. – 진로흥미탐색 프로그램 결과표의 추천직업을 참고하여 스스로 원하는 직업을 선정해봄. **2단계:** 조별로 내가 희망하는 직업과 그 이유를 서로 이야기 **3단계:** 서로에게 잘 어울리는 직업을 하나 이상 추천해주고, 그 이유를 설명해줌 – 예: 민주는 친구들이 모르는 것을 물어 볼 때, 잘 가르쳐주고, 역사책을 읽는 것을 좋아하니 역사 선생님이나 역사학과 교수를 하면 잘 어울릴 것 같아. **4단계:** 친구들의 추천 직업 및 이유를 바탕으로, 희망직업을 최종적으로 수정함. **5단계:** 각 조의 조장은 조원들의 희망직업을 대표로 발표	활동지 작성 직업을 잘 정하지 못하는 학생들에게 교사가 피드백을 줄 수 있도록 함.	27'
정리	활동정리	활동을 마치면 학생들이 자신의 희망직업에 대해 조사해올 수 있도록 안내함. 다음과 같은 다양한 방법을 활용하여 희망직업을 조사할 수 있도록 함. – 인터넷 검색을 통한 조사 – 부모님과 함께하는 직업체험 – 희망직업 인터뷰 – 희망직업 체험학습		10'

주) 커리어넷 연구대회 수상작인 강화중학교(2012)의 내용에 착안하여 활용프로그램을 개발하였음.

※ 기대효과

- 커리어넷 진로흥미탐색 프로그램 결과를 바탕으로 자신의 희망 직업을 선정할 수 있다.
- 자신의 희망 직업에 대해서 구체적으로 탐색해볼 수 있다.

※ 주의사항

- 다양한 방법을 활용해서 자신의 희망직업에 대해 찾아볼 수 있도록 안내한다.

활동지 2

나의 희망직업 생각해보기

(　　)조 : 이름(　　)

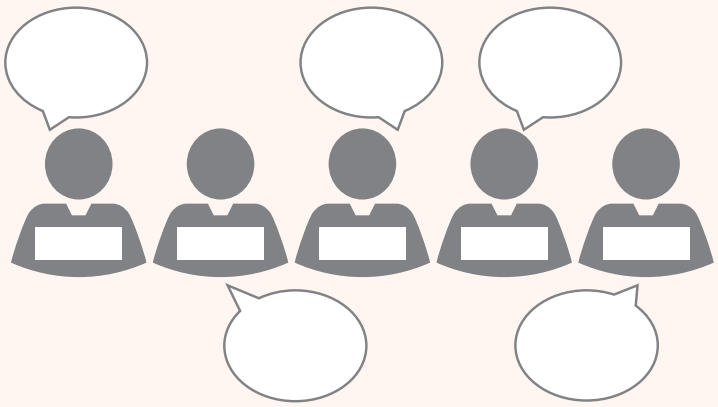
▶ 아래의 표에 진로흥미탐색 프로그램 결과표 1순위, 2순위 흥미유형을 작성하고, 각 유형에 해당 하는 직업을 희망직업을 중심으로 3개 이상 써보세요.

		흥미유형	해당 직업
결과표 상위 유형 및 직업	1순위		
	2순위		

▶ 내가 희망하는 직업과 그 이유를 써보세요.

		직업명	직업을 선택한 이유
희망 직업	1순위		
	2순위		

▶ 모둠 친구들의 이름을 네모칸 안에 적고, 자신에게 추천해준 직업을 써보세요.



▶ 자신의 희망 직업과 친구들의 추천 직업을 종합하여 최종 희망 직업을 써보세요.

		직업명	직업을 선택한 이유
최종 희망 직업	1순위		
	2순위		

사후활동 2: 직업카드 활동

활동명	직업카드 활동	총 소요시간	40분
프로그램 목표	진로탐색에 있어서 중요한 자신의 특성을 살펴볼 수 있다. 직업의 다양성과 종류를 이해할 수 있다. 직업정보를 구체적으로 탐색해 볼 수 있다.		
교수 · 학습 방법	모둠 · 발표 학습		
준비물	교사: 직업카드, 활동지/ 학생: 필기도구		

단계	학습과정	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점	소요 시간
도입	학습 목표 제시 및 사전준비	개인별로 1세트의 직업카드와 활동지를 배부함		2`
전개	사전자료 공유 및 활동안내	**1단계:** '카드분류하기' – 각자 직업카드를 '좋아하는 직업', '결정할 수 없는 직업', '좋아하지 않는 직업'의 세 군으로 분류하도록 함. **2단계:** '좋아하는/좋아하지 않는 카드 이유별로 분류하기' – 학생들에게 좋아하는/좋아하지 않는 이유가 비슷한 직업끼리 분류하게 함. – 좋아하는/좋아하지 않는 직업 및 그 이유를 활동지에 기입하도록 함. **3단계:** '자신이 좋아하는/좋아하지 않는 카드의 이유 발표하기' **4단계:** '직업카드 스피드 게임' – 모둠원 1명이 직업에 대해 설명하고, 나머지 3명은 설명한 직업을 알아맞히도록 함. – 정해진 시간(2분) 내에 많은 직업을 맞히는 모둠이 이김.	좋아하거나 좋아하지 않는 직업군의 카드 개수가 너무 적을 경우 결정할 수 없는 직업군의 카드를 다시 살펴보고 그 중에서 좋아하거나 좋아하지 않는 직업을 더 골라낼 수 있도록 지도. 본인의 성격특성과 연관해서 그 직업을 좋아하는 이유를 구체적으로 쓸 수 있도록 지도.	33`
정리	활동정리	자신이 좋아하는 직업들을 주니어 직업정보(www.career.go.kr)나 한국직업정보시스템(know.work.go.kr)에서 찾아보도록 과제로 내줌.		5`

※ 기대효과

- 이 활동을 통해 학생들은 자신이 가지고 있는 직업선택의 기준은 무엇이고, 자신의 직업흥미에 대해서 구체적으로 파악할 수 있다.
- 학생들이 특정 직업에 대해 막연히 좋다 또는 싫다고 생각하던 것에서 그 이유를 보다 구체적으로 명료화시킴으로써 자신의 직업흥미를 심층적으로 탐색해 볼 수 있다.
- 다양한 직업들을 경험하게 함으로써 학생들에게 고려중인 직업을 확장시켜 직업선택의 폭을 넓히는 효과가 있다.

※ 주의사항

- 좋아하거나 좋아하지 않는 직업군의 카드 개수가 너무 적을 경우, 결정할 수 없는 직업군의 카드를 다시 살펴보고 그 중에서 좋아하거나 좋아하지 않는 직업을 더 골라낼 수 있도록 지도한다.
- 좋아하는 직업을 선정하는 이유로, 높은 수입 등의 이유 대신 본인의 성격특성과 연관해서 그 직업을 좋아하는 이유를 구체적으로 쓸 수 있도록 한다.(예: 저는 평소에 친구들이 모르는 것을 가르쳐 주는 것을 좋아하기 때문에 선생님이라는 직업을 좋아합니다.)
- 직업카드 스피드 게임 중 직업명을 직접적으로 나타내는 낱말이 들어가지 않도록 주의한다.

활동지 3

직업카드 분류하기

▶ 여러분이 가진 직업카드를 '좋아하는 직업', '좋아하지 않는 직업', '결정할 수 없는 직업'의 세 군으로 분류해 보세요.

좋아하는 직업	결정 할 수 없는 직업	좋아하지 않는 직업
카드개수:	카드개수:	카드개수:

▶ 좋아하는 직업카드의 특징이 비슷한 것끼리 분류한 후 그 직업들의 공통점을 적어보세요.

직업카드	내가 선택한 카드의 공통점

▶ 좋아하지 않는 직업카드의 공통점을 적고, 그 직업을 알아가기 위해 내가 노력해야 할 점을 간단히 적어보세요.

직업카드	내가 선택한 카드의 공통점 및 알아가기 위해 노력해야 할 점

활동지 4

좋아하는 직업에 대해 더 알아보기
(부제: 인터넷을 활용한 직업 정보 찾기)

성 명 :

▶ 직업카드 분류활동에서 선택했던, 본인이 좋아하는 직업 중 한 가지를 선택하여 그 직업에 관한 다음의 내용을 주니어 직업정보(www.career.go.kr)나 한국직업정보시스템(know.work.go.kr)에서 찾아보세요.

직업명	
하는 일	
필요 기술	
업무수행능력	
지식	
흥미	
가치관	
관련학과	
관련자격	

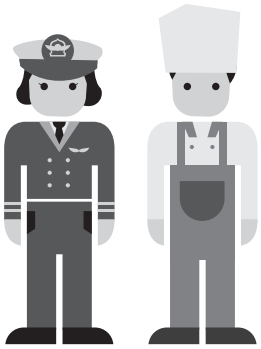
[부록 4] 진로흥미탐색(고학년용) 문항 목록 및 설문지

부표 4-1 진로흥미탐색(고학년용) 문항 목록

문항 번호	유형	문항
1	현실형	나는 손으로 조립하거나 만드는 활동을 좋아한다.
7	현실형	나는 처음 보는 장난감이 어떻게 작동하는지 잘 이해한다.
13	현실형	나는 고장 난 게임기나 장난감 등을 보면 스스로 고치고 싶다.
19	현실형	나는 동물을 꾸준히 보살피는 것을 좋아한다.
25	현실형	나는 나에게 문제가 생겼을 때 감정적인 위로보다는 현실적인 해결방법이 더 도움이 된다.
31	현실형	나는 자동차, 비행기, 기차 등이 어떻게 움직이는지 알고 싶다.
37	현실형	나는 새로 나온 전자제품(컴퓨터, 스마트폰 등)에 관심이 간다.
43	현실형	나는 식물을 키우는 것을 좋아한다.
2	탐구형	나는 사물이나 현상을 봤을 때 왜 그런지 생각하는 것을 좋아한다.
8	탐구형	나는 궁금한 것은 해결하려고 한다.
14	탐구형	나는 퀴즈나 수수께끼를 좋아한다.
20	탐구형	나는 사물이나 현상 등을 관찰하는 것을 좋아한다.
26	탐구형	나는 문제를 틀렸을 때 틀린 이유가 궁금하다.
32	탐구형	나는 현장학습을 하기 전에 활동내용을 미리 알고 싶다.
38	탐구형	나는 학교나 학원에서 배운 것보다 더 자세히 알고 싶다.
44	탐구형	나는 어려운 문제를 해결하는 것을 좋아한다.
3	예술형	나는 새로운 것을 상상하는 것이 좋다.
9	예술형	나는 정해진 방법이나 규칙보다 자유로운 것을 좋아한다.
15	예술형	나는 독특하고 새로운 생각을 많이 한다.
21	예술형	나는 예술 활동을 하는 것을 즐긴다. (예: 노래, 춤추기, 연주, 글쓰기, 그리기, 연기 등)
27	예술형	나는 예술 활동을 통해 새로운 것을 만드는 것이 즐겁다. (예: 음악, 춤, 대본, 만화, 동영상, 광고, 공연, 디자인 등)
33	예술형	나는 예술 활동을 보고 듣는 것을 좋아한다.(영화, 전시, 공연, 연주회 등)
39	예술형	나는 멋진 예술 작품을 보면 상상력이 자극된다.
45	예술형	나는 내가 느낀 것을 표현하는 것이 좋다.
4	사회형	나는 친구를 도와주는 것을 좋아한다.
10	사회형	나는 친구의 이야기를 잘 들어준다.
16	사회형	나는 다른 사람의 기분을 잘 알아차린다.
22	사회형	나는 친구의 어려움을 잘 이해해준다.
28	사회형	나는 다른 사람에 대한 관심이 있다.
34	사회형	나는 다른 사람들과 함께 있을 때 다들 즐겁게 어울리고 있는지 신경 쓴다.
40	사회형	나는 어려운 처지에 있는 사람을 돕고 싶다.
46	사회형	나는 남에게 도움이 되고 싶다.
5	진취형	나는 여러 사람 앞에서 발표하는 것을 좋아한다.
11	진취형	나는 학급에서 대표 역할을 하는 것을 좋아한다.
17	진취형	나는 내가 원하는 대로 친구들을 잘 이끈다.
23	진취형	나는 친구들과 경쟁할 때 이기고 싶은 마음이 강하다.
29	진취형	나는 주변 사람들의 집중적인 관심을 받는 것이 좋다.
35	진취형	나는 내 위주로 활동하는 것이 좋다.
41	진취형	나는 다른 사람을 설득해서 내편으로 만드는 것이 좋다.
47	진취형	나는 내가 아는 것에 대해, 다른 사람에게 이야기하는 것을 좋아한다.
6	관습형	나는 사물함이나 책상 정리하는 것을 좋아한다.
12	관습형	나는 일과를 기록하고 정리하는 것이 좋다.
18	관습형	나는 배운 내용을 정리하는 것이 좋다.
24	관습형	나는 규칙을 잘 지킨다.
30	관습형	나는 미리 계획을 세우고 실천하는 것이 좋다.
36	관습형	나는 학습준비물을 미리 챙기는 것이 좋다.
42	관습형	나는 수업시간에 표나 그래프로 활동하는 것이 좋다.
48	관습형	나는 순서대로 일을 하는 것이 좋다.

Career
Interest
Questionnaire

커리어넷 초등학교 진로흥미탐색
(고학년용)



Career
Interest
Questionnaire

커리어넷 초등학교 진로흥미탐색
(고학년용)

01 이 설문지는 여러분이 어떤 종류의 일에 얼마나 흥미를 느끼고 있는가를 알아보기 위한 것입니다. 옳고 그른 정답이 없으므로 **"내가 이 활동을 얼마나 좋아하는가"**만을 생각하여 솔직하게 답해주세요.

02 **시간**에 제한이 없으니, 차분히 응답해주세요. 참고로 약 15분 정도가 걸립니다.

03 설문지에 답을 표시하지 마시고 같이 나누어 드린 답안지에 직접 응답해주세요.

Career
Interest
Questionnaire

커리어넷 초등학교 진로흥미탐색
(고학년용)

진로흥미탐색을 위한 문항과 행동예시가 있습니다.
문항은 여러분이 평소에 쉽게 접할 수 있는 활동이고, 행동예시는 각 활동을 좋아하는 정도를 판단하는데 도움을 줄 수 있는 예시입니다. 행동예시들을 잘 참고하여 '학생 자신에게 맞는' 점수를 1부터 7사이의 해당 번호에 표시하세요.

(예시)

1 나는 책을 읽는 것을 좋아한다.

1	2	3	4	5	6 ✓	7
전혀 그렇지 않다	나는 책을 읽는 것이 귀찮다.					매우 그렇다 나는 책을 읽는 시간이 가장 행복하다.

위의 '나는 책을 읽는 것을 좋아한다.'라는 예시문항에서 만약 여러분이 '책을 읽는 것이 귀찮다'면 2점을, '귀찮을 뿐만 아니라 책을 읽는 것이 너무 싫다'면 1점에 답을 할 수 있습니다.
하지만 반대로, '책을 읽는 것이 너무 좋아서 그 시간이 가장 행복하다'면 7점을, '책을 읽는 것이 좋긴 하지만 가장 행복한 시간이 아니다'면 6점 정도에 답을 할 수 있습니다.

나의 흥미를 평소 일상생활에 비추어 생각해보고 다음 문항의 행동을
얼마나 좋아하는지 해당되는 곳에 ✓표시 하세요.

1 나는 손으로 조립하거나 만드는 활동을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 조립하거나 만드는 활동에 관심이 없다.				나는 조립하거나 만들기를 하면 시간가는 줄 모른다.	

2 나는 사물이나 현상을 봤을 때 왜 그런지 생각하는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 신기하거나 특이한 것을 보아도 그다지 궁금하지 않다.				나는 대부분의 상황에서 왜 그럴까 생각한다.	

3 나는 새로운 것을 상상하는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 상상을 거의 하지 않는다.			나는 자주 재미있는 상상이 떠오른다.		

4 나는 친구를 도와주는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 친구의 도움 요청에 싫은 표정을 보인다.				나는 도움이 필요한 친구에게 흔쾌히 도움을 준다.	

5 나는 여러 사람 앞에서 발표하는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 내가 발표하게 될까봐 두렵다.				나는 질문을 받았을 때 나를 시켜줬으면 좋겠다.	

6 나는 사물함이나 책상 정리하는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	내 주변이 어질러져 있어도 신경 쓰지 않는다.				나는 내 주변을 자주 정리한다.	

7 나는 처음 보는 장난감이 어떻게 작동하는지 잘 이해한다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 2 3 4 5 6 7

나는 설명서를 봐도 처음 보는 장난감을 다루기가 어렵다.

나는 처음 보는 장난감도 쉽게 다룰 수 있다.

8 나는 궁금한 것은 해결하려고 한다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 2 3 4 5 6 7

나는 궁금한 것을 풀어보다가 힘들면 그만둔다.

나는 궁금한 것이 풀릴 때까지 스스로 노력한다.

9 나는 정해진 방법이나 규칙보다 자유로운 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 2 3 4 5 6 7

나는 정해진 방식을 따를 때 마음이 편하다.

나는 정해진 대로 일을 하는 것이 지루하다.

10 나는 친구의 이야기를 잘 들어준다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 2 3 4 5 6 7

나에게 흥미 있는 이야기가 아니라면 친구의 이야기를 대충 듣는다.

내가 관심 있는 이야기가 아니더라도 친구의 말을 잘 들어준다.

11 나는 학급에서 대표 역할을 하는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 2 3 4 5 6 7

나는 반장이나 회장 선거에 관심이 없다.

나는 반장이나 회장이 되고 싶다.

12 나는 일과를 기록하고 정리하는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 2 3 4 5 6 7

나는 일기를 규칙적으로 쓰지 않는다.

나는 스스로 일기를 꾸준히 쓴다.

13 나는 고장 난 게임기나 장난감 등을 보면 스스로 고치고 싶다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 고장 난 게임기나 장난감은 그냥 내버려 둔다.

나는 게임기나 장난감이 고장 나면 먼저 분해해서 살펴본다.

14 나는 퀴즈나 수수께끼를 좋아한다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 퀴즈나 수수께끼를 푸는 것을 싫어한다.

나는 퀴즈나 수수께끼를 푸는 것이 즐겁다.

15 나는 독특하고 새로운 생각을 많이 한다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 새로운 아이디어를 내는 것이 어렵다.

나는 모둠활동을 할 때 아이디어가 많다.

16 나는 다른 사람의 기분을 잘 알아차린다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 상대방이 직접 말해야, 그 사람의 기분을 알 수 있다.

나는 상대방의 표정이나 행동을 보고, 그 사람의 기분을 잘 알아차린다.

17 나는 내가 원하는 대로 친구들을 잘 이끈다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 다른 친구들의 의견에 따르는 편이다.

나는 친구들 사이에서 중요한 결정은 주로 내가 한다.

18 나는 배운 내용을 정리하는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 누군가가 검사할 때만 노트 필기를 한다.

내가 보기 좋게 정리한 노트를 보면 기분이 좋다.

19 나는 동물을 꾸준히 보살피는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 동물을 보살피는 것이 귀찮다.

나는 동물이 아프거나 말썽을 피워도 책임감 있게 보살필 수 있다.

20 나는 사물이나 현상 등을 관찰하는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 숙제가 있을 때만 관찰한다.

나는 무엇이든 관찰하는 것이 좋다.

21 나는 예술 활동을 하는 것을 즐긴다.(예: 노래, 춤추기, 연주, 글쓰기, 그리기, 연기 등)

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 좋아하는예술 활동이 별로 없다.

나는 좋아하는 예술 활동을 할 때 시간가는 줄 모른다.

22 나는 친구의 어려움을 잘 이해해준다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 친구의 어려움을 듣더라도 별로 관심이 없다.

나는 친구의 어려움이 내 일처럼 느껴진다.

23 나는 친구들과 경쟁할 때 이기고 싶은 마음이 강하다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 이기는 것이 중요하지 않다.

나는 경쟁에서 승리하는 것이 기쁘다.

24 나는 규칙을 잘 지킨다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 우리 반 규칙을 크게 신경 쓰지 않는다.

나는 우리 반 규칙을 잘 알고 지키려고 노력한다.

25 나는 나에게 문제가 생겼을 때 감정적인 위로보다는 현실적인 해결방법이 더 도움이 된다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 위로받는 것만으로 힘이 난다.				나는 우선 해결방법을 찾는 것이 중요하다고 생각한다.	

26 나는 문제를 틀렸을 때 틀린 이유가 궁금하다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 틀린 이유가 궁금해도 그냥 넘어간다.				나는 틀린 이유를 분명하게 알 때까지 풀어본다.	

27 나는 예술 활동을 통해 새로운 것을 만드는 것이 즐겁다.(예: 음악, 춤, 대본, 만화, 동영상, 광고, 공연, 디자인 등)

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 새로운 것을 만드는 것이 부담스럽다.				나는 새로운 것을 만드는 것이 즐겁다.	

28 나는 다른 사람에 대한 관심이 있다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 가장 친한 친구의 집이 어디인지 알지 못한다.				나는 다른 반 선생님이나 친구들에 대해 알고 싶다.	

29 나는 주변 사람들의 집중적인 관심을 받는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 주목받는 상황이 부담스럽다.				나는 학교 행사에서 사회를 보고 싶다.	

30 나는 미리 계획을 세우고 실천하는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 상황에 따라 그때그때 행동한다.				나는 계획대로 차근차근 실천한다.	

31 나는 자동차, 비행기, 기차 등이 어떻게 움직이는지 알고 싶다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 자동차, 비행기, 기차 등이 어떻게 움직이는지 관심이 없다.				나는 자동차, 비행기, 기차 등의 작동원리를 아는 것이 재미있다.	

32 나는 현장학습을 하기 전에 활동내용을 미리 알고 싶다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 현장학습에서 배울 내용에 대해 관심이 없다.				나는 현장학습에서 배울 내용에 대해서 스스로 찾아본다.	

33 나는 예술 활동을 보고 듣는 것을 좋아한다.(영화, 전시, 공연, 연주회 등)

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 예술 감상이 지루하다.				나는 지금보다 예술 감상을 더 자주 하고 싶다.	

34 나는 다른 사람들과 함께 있을 때 다들 즐겁게 어울리고 있는지 신경 쓴다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 다른 사람들과 함께 있을 때 분위기에 관심이 없다.				나는 좋은 분위기가 되도록 노력한다.	

35 나는 내 위주로 활동하는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 다른 친구들의 말에 따르는 것이 편하다.				나는 모둠활동에서 다른 친구들이 내 뜻대로 따르는 것이 좋다.	

36 나는 학습준비물을 미리 챙기는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 준비물 챙기는 것을 자주 잊는다.				나는 준비물을 전날 챙겨둔다.	

37 나는 새로 나온 전자제품(컴퓨터, 스마트폰 등)에 관심이 간다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 새로 나온 전자제품에 크게 관심이 없다.

나는 친구와 노는 것보다 새로 나온 전자제품에 대해 알아보는 것이 좋다.

38 나는 학교나 학원에서 배운 것보다 더 자세히 알고 싶다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 숙제가 있을 때만 더 알아본다.

나는 다양한 방법을 활용하여 더 자세히 알아본다.

39 나는 멋진 예술 작품을 보면 상상력이 자극된다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 예술 작품을 봐도 별 느낌이 없다.

나는 다른 예술 작품을 보면 감동받아 내 작품을 만들고 싶어진다.

40 나는 어려운 처지에 있는 사람을 돕고 싶다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 왜 다른 사람을 도와줘야 하는지 잘 모르겠다.

나는 용돈을 모아서 어려운 사람들에게 기부하고 싶다.

41 나는 다른 사람을 설득해서 내편으로 만드는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 다른 사람을 설득하는데 관심이 없다.

나는 다른 사람을 설득해서 원하는 것을 얻는다.

42 나는 수업시간에 표나 그래프로 활동하는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

나는 표나 그래프로 그리는 것보다 글이나 말로 표현하는 것이 편하다.

나는 자료를 표나 그래프로 그리는 것이 편하다.

43 나는 식물을 키우는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 식물을 보살피는 것이 귀찮다.			나는 식물을 성실하게 잘 보살핀다.		

44 나는 어려운 문제를 해결하는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 어려운 문제를 보면 피하고 싶다.				나는 어려운 문제를 보면 해결하고 싶은 마음이 강하다.	

45 나는 내가 느낀 것을 표현하는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 내 느낌을 글, 그림, 음악 등으로표현하는 것에 관심이 없다.				나는 원하는 방식으로 내 느낌을 자주 표현한다.	

46 나는 남에게 도움이 되고 싶다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
		내가 힘들 땐 남을 돕는 것이 귀찮다.			나는 친구의 힘든 일을 보면 꼭 도와야 한다고 생각한다.	

47 나는 내가 아는 것에 대해, 다른 사람에게 이야기하는 것을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
	나는 정확하게 알지 못하면 이야기하지 않는다.				나는 정확하게 알지 못해도 다른 사람에게 잘 이야기할 수 있다.	

48 나는 순서대로 일을 하는 것이 좋다.

전혀 그렇지 않다						매우 그렇다
1	2	3	4	5	6	7
		나는 일의 순서가 바뀌어도 괜찮다.			나는 모든 일을 정해진 순서대로 하는 것이 편하다.	

– 수고하셨습니다 –

커리어넷 초등학교
진로흥미탐색(고학년용) 답안지

이름:

소속: 초등학교

성별: 남자 ☐ 여자 ☐

학년/반: 학년 반

- 해당되는 번호에 연필이나 볼펜을 사용하여 ✓표시 해주세요. 한 문항도 빠짐없이 응답해주셔야 결과가 정확하게 나타납니다.

1	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
7	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
10	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
11	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
12	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
13	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
14	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
15	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
16	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
17	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
18	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
19	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
20	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
21	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
22	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
23	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
24	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
25	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
26	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
27	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
28	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
29	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
30	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
31	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
32	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
33	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
34	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
35	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
36	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
37	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
38	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
39	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
40	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
41	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
42	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
43	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
44	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
45	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
46	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
47	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
48	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

- 흥미유형별 원점수

	R 현실형	I 탐구형	A 예술형	S 사회형	E 진취형	C 관습형
원점수	점	점	점	점	점	점

커리어넷 초등학교
진로흥미탐색(고학년용) 결과표

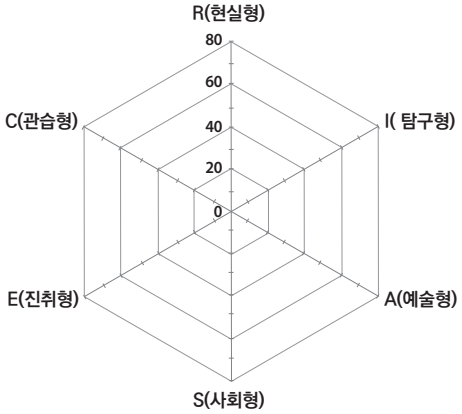
이름: _____ 성별: 남자 □ 여자 □

소속: _____ 초등학교 학년/반: _____ 학년 _____ 반

● 나의 대표 진로흥미유형

1순위: _____ 형 2순위: _____ 형

흥미유형 육각형 모형



(단위: T점수)

흥미유형 육각형 모형 해석

큰 정육각형 모양	**모든 분야에 높은 흥미** 왕성한 열정으로 많은 분야에 관심을 보이지만 좀 더 소질이 있는 분야에 대한 선택과 집중도 필요합니다.		작은 정육각형 모양	**모든 분야에 낮은 흥미** 흥미를 갖고 있는 분야가 거의 없습니다. 자기이해가 좀 더 필요합니다.	
돌출형 모양	**특정 분야에 높은 흥미** 높은 흥미를 보인 분야에 대해 지속적인 관심을 갖고 흥미를 발전시켜보세요.		매몰형 모양	**특정 분야에 낮은 흥미** 흥미가 높은 분야 중에서 좀 더 소질이 있는 분야에 대해 관심을 갖고 발전시켜보세요.	

● 나의 진로흥미유형 결과

	R 현실형	I 탐구형	A 예술형	S 사회형	E 진취형	C 관습형
원점수	점	점	점	점	점	점
T점수	점	점	점	점	점	점

※ T점수는 각 흥미유형에 대한 여러분의 흥미도가 다른 친구들과 비교해서 상대적으로 어느 수준인지 확인시켜주는 수치입니다. T점수의 평균은 50점이고, 다음과 같이 해석할 수 있습니다.

- 64점 이상 : 매우 높은 흥미
- 57~63점 : 높은 흥미
- 43 ~ 56점 : 보통 흥미
- 36~42점 : 낮은 흥미
- 35점 이하 : 매우 낮은 흥미

● 흥미유형별 특징 및 추천 직업

R 현실형 (Realistic)

특 징

- 손재주가 있어 만들기를 잘하고 기계를 좋아하며, 여러 가지 장비를 잘 다룬다.
- 추상적이며 깊은 생각이 필요한 문제를 다루는 것보다, 활동적이고 몸을 움직여서 하는 일을 더 좋아한다.
- 솔직하고 성실하지만, 자신의 생각이나 감정을 말로 표현하는 것을 어려워 할 수 있다.
- 자신의 행동에 대한 성과가 뚜렷하고 즉각적으로 나타날 때 보람을 느낀다.
- 예를 들어, 자동차를 다루는 엔지니어는 자동차를 고친 후에 제대로 잘 작동하는 것을 보면서 뿌듯함을 느낀다.

추 천 직 업

경호원	관제사	기계공학기술자	기술자
동물사육사	동물조련사	드론조종사	디지털 장의사
미용사	비행기조종사	선장 및 항해사	소방관
안경사	우편배달부	운동선수	운전기사
음향 및 녹음기사	응급구조사	자동차정비원	정보시스템 운영자
조경 기술자	직업군인	철도기관사	촬영기사
치과의사	친환경 건축 전문가	토목공학 기술자	항공기 정비원

I 탐구형 (Investigative)

특 징

- 꼼꼼하게 관찰하는 것을 좋아하며, 내용을 이해하기 위해 자료 수집 등에 노력을 기울인다.
- 논리적으로 생각하는 것을 좋아하며, 창의적으로 새로운 일에 도전하는 것을 좋아한다.
- 혼자서 하는 일에 집중하는 경우가 많기 때문에 여러 친구들과 어울리지 않거나 수줍음을 타는 것으로 보일 수도 있다.
- 자유로운 상황에서 자신의 지적호기심을 채우는 활동을 할 때 기쁨을 느낀다.
- 예를 들면, 대학에서 연구를 하면서 새로운 것을 발견하거나 자연적·사회적 현상들을 분석하여 왜 그런지를 알아갈 때 만족감을 얻는다.

추천직업

가상현실전문가	곤충학자	과학자	교수
나노공학기술자	농업기술자	데이터베이스 개발자	문화재보존가
빅데이터전문가	사물인터넷(IOT)개발자	사회과학연구원	생명과학연구원
여론조사전문가	웹 개발자	의사	인공지능전문가
임상병리사	전자공학 기술자	컴퓨터프로그래머	프로게이머
한의사	화학공학 기술자	정보보호전문가	

A 예술형 (Artistic)

특 징

- 상상력과 감수성이 풍부하여 자기만의 세계로 빠져들어 상상하기를 좋아한다.
- 자신에게 어울리는 스타일을 잘 찾아내고 이를 자신만의 독특한 방식으로 표현한다.
- 학교에서 배우는 과목 중에 국어, 음악, 미술을 좋아하는 친구들이 많다.
- 정해진 규칙이나 틀에 박힌 생활을 싫어하고, 독립적으로 일하는 것을 더 좋아한다.
- 새로운 것을 독창적으로 표현하고 만들어 낼 때 보람을 느낀다.
- 매일매일 무언가 다른 것, 새로운 방식으로 자신만의 것을 만들어낼 때 만족감을 얻는다.
- 예를 들면, 미디어콘텐츠 창작자는 나만의 영상을 만들고 편집하여 여러 사람들에게 자신의 결과물을 보여줄 때 만족감을 얻는다.

추 천 직 업

건축가	게임테크니컬 아티스트	공예원	도시계획가
마술사	만화가	모델	미디어 콘텐츠 창작자
바텐더	방송연출가	분장사	사진기자
상품·공간 스토리텔러	시각 디자이너	연예인	영화감독
요리사	웹 디자이너	인테리어디자이너	작가
작곡가	제과제빵사	컴퓨터그래픽디자이너	큐레이터
패션디자이너	화가		

S 사회형 (Social)

특 징

- 다른 사람의 감정을 잘 이해하고 함께 공감해주며, 친구들과 좋은 관계를 유지하길 원한다.
- 어려운 사람을 보면, 도움을 주고 싶어하기 때문에 학교와 가정에서 봉사하는 것을 좋아한다.
- 다른 사람들에게 무엇인가를 설명하고, 가르치거나, 도와주는 활동을 좋아한다.
- 사물만을 대상으로 하는 활동보다는 사람들과 관련된 일을 더 좋아한다.
- 다른 사람들의 문제를 해결하는데 도움을 주고 성장시켜 준다는 느낌을 받을 때 만족감을 느낀다.
- 예를 들어, 어린 아이나 청소년들을 교육하고 그들이 변화하는 모습을 볼 때 보람을 느낀다.

추 천 직 업

간병인	간호사	결혼상담원	관광가이드
교사	노년플래너	레크레이션지도자	반려동물 행동상담원
병원코디네이터	보육교사	사이버범죄수사관	사회복지사
상담전문가	성직자	시민단체 활동가	유치원교사
직업상담사	통역가	항공기승무원	환경미화원

E 진취형 (Enterprising)

특 징

- 친구들과 활동을 할 때 주로 리더 역할을 하고, 사교적이다.
- 다른 친구들을 설득하고 토론하는 것을 좋아한다.
- 자신감이 있으며, 활기차고, 자기주장이 뚜렷하다.
- 모험을 시도하는 것을 두려워하지 않고 경쟁적인 활동에 참여한다.
- 외향적이고 적극적인 성격으로 주목받기를 원한다.
- 목표를 설정하고 달성하는 것을 좋아하는 반면, 장시간 탐구하거나 이론을 파악하는 활동에는 어려움을 느낄 수 있다.
- 자신의 주장을 다른 사람에게 효과적으로 설득하거나, 목표한 일을 달성했을 때 만족감을 느낀다.
- 예를 들어, 학급에서 대표를 맡아서 축제를 기획할 때 친구들에게 역할을 적절하게 나눠주고 효율적으로 계획을 세워 축제를 성공적으로 이끌어 냈을 때 보람을 느낀다.

추 천 직 업

경영 컨설턴트	경찰관	광고홍보전문가	국회의원
기자	도시재생전문가	로봇컨설턴트	바이어
변리사	변호사	사업가	상품기획 전문가
소셜미디어전문가	쇼핑호스트	스포츠 매니저	아나운서
여행상품 개발자	외교관	창작자에이전트	판매원
해외 영업원			

C 관습형 (Conventional)

특 징

- 어떤 일에 대해 미리 준비하고 대비하는 성향이 강하다.
- 노트에 기록하거나 정리하는 꼼꼼한 일을 잘 한다.
- 성실하며, 세부사항을 잘 다루고 책임감 있게 자신에게 주어진 일을 잘 수행한다.
- 숫자를 이용하는 활동을 좋아하며, 약속을 잘 지키고 학교 규칙과 질서를 잘 지킨다.
- 창의성을 발휘하는 일이나 다른 사람을 이끌어가는 활동보다는 잘 짜여진 규칙 안에서 일하는 것을 좋아한다.
- 자신의 노력으로 인해 학급이나 조직이 원활하게 돌아갈 때 보람을 느낀다.
- 예를 들면, 회계사는 회사의 수익과 지출 등이 적힌 보고서를 읽고 숫자가 맞는지 꼼꼼하게 검토할 때 만족감을 느낀다.

추 천 직 업

GIS전문가	공무원	공인회계사	관세사
금융자산운용가	법무사	사서	세무사
약사	영양사	은행원	의무기록사
재난관리전문가	전문비서	정부정책 기획전문가	판사 및 검사
작곡가	제과제빵사	컴퓨터그래픽디자이너	큐레이터
패션디자이너	화가		

[부록 5] 진로흥미탐색(고학년용) 구인타당도

부표 5-1 본조사 요인분석 결과

	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5	요인6	요인7
현실형1				0.592			
현실형2				0.668			
현실형3				0.732			
현실형4				0.331	0.397		
현실형5			0.378	0.258			
현실형6				0.650			
현실형7				0.374			
현실형8	0.459			0.406			
탐구형1						0.592	
탐구형2						0.645	
탐구형4				0.574		0.550	
탐구형3							0.456
탐구형5							0.585
탐구형6							0.543
탐구형7							0.624
탐구형8							0.580
예술형1					0.401	0.663	
예술형2			0.239		0.154		
예술형3					0.449	0.702	
예술형4					0.741		
예술형5					0.774		
예술형6					0.578		
예술형7					0.677		
예술형8					0.604		
사회형1		0.664					
사회형2		0.701					
사회형3		0.659					
사회형4		0.768					
사회형5		0.556					
사회형6		0.576					
사회형7		0.517					0.558
사회형8		0.639					
진취형1			0.604				
진취형2			0.633				
진취형3			0.631				
진취형4			0.507				
진취형5			0.655				
진취형6			0.554				
진취형7			0.659				
진취형8			0.562				
관습형1	0.585						
관습형2	0.673						
관습형3	0.698						
관습형4	0.566						
관습형5	0.649						
관습형6	0.622						
관습형7	0.433						
관습형8	0.543						

[부록 6] 진로흥미탐색(고학년용) 규준표

부표 6-1 흥미유형 R(현실형) 규준

원점수	백분위 점수					T점수				
	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체
8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5	10	7	11	9
9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6	11	9	13	11
10	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	7	12	10	14	12
11	0.1	0.0	0.0	0.1	0.0	9	14	11	15	13
12	0.1	0.0	0.0	0.1	0.0	10	15	13	17	15
13	0.1	0.1	0.0	0.1	0.1	11	16	14	18	16
14	0.1	0.1	0.0	0.2	0.1	13	18	16	19	17
15	0.1	0.2	0.0	0.2	0.1	14	19	17	21	18
16	0.2	0.2	0.2	0.5	0.3	16	20	18	22	20
17	0.2	0.3	0.3	0.5	0.3	17	22	20	23	21
18	0.2	0.5	0.4	0.7	0.4	18	23	21	25	22
19	0.4	0.7	0.4	1.0	0.6	20	24	22	26	24
20	0.6	1.0	0.4	1.4	0.8	21	26	24	28	25
21	0.7	1.2	0.8	1.8	1.1	22	27	25	29	26
22	0.7	1.6	1.4	2.4	1.5	24	28	26	30	28
23	1.2	1.9	2.1	3.4	2.1	25	30	28	32	29
24	1.4	2.6	2.9	4.6	2.9	26	31	29	33	30
25	1.6	4.2	3.5	5.8	3.7	28	32	30	34	32
26	2.2	5.3	4.6	8.2	5.0	29	34	32	36	33
27	3.4	6.7	5.8	10.3	6.5	31	35	33	37	34
28	4.4	9.9	7.2	13.1	8.6	32	37	34	38	36
29	6.0	12.8	8.7	16.4	10.8	33	38	36	40	37
30	6.9	15.6	11.3	20.2	13.3	35	39	37	41	38
31	8.7	19.5	13.6	24.7	16.4	36	41	38	42	40
32	11.0	22.7	17.1	29.3	19.8	37	42	40	44	41
33	12.8	28.8	20.6	34.5	23.9	39	43	41	45	42
34	16.1	32.0	24.6	40.6	28.0	40	45	43	46	44
35	21.4	36.8	29.6	46.5	33.3	41	46	44	48	45
36	26.6	42.4	34.2	51.6	38.4	43	47	45	49	46
37	31.5	48.4	37.4	55.9	43.0	44	49	47	51	47
38	36.6	53.8	43.9	61.0	48.5	46	50	48	52	49
39	41.3	59.0	49.4	65.1	53.4	47	51	49	53	50
40	46.6	64.5	53.6	69.4	58.2	48	53	51	55	51
41	51.5	68.6	59.2	74.0	63.0	50	54	52	56	53
42	56.7	73.3	64.1	77.6	67.6	51	55	53	57	54
43	61.5	77.3	68.8	81.1	71.9	52	57	55	59	55
44	65.5	80.4	73.9	84.4	75.8	54	58	56	60	57
45	69.3	83.9	79.2	87.5	79.8	55	59	57	61	58
46	73.6	86.0	82.1	89.9	82.7	56	61	59	63	59
47	78.3	88.2	86.0	91.8	85.9	58	62	60	64	61
48	81.5	90.5	88.2	93.7	88.3	59	63	61	65	62
49	85.4	92.0	90.2	95.4	90.7	61	65	63	67	63
50	88.6	94.5	92.8	97.2	93.2	62	66	64	68	65
51	91.2	95.7	94.3	98.2	94.8	63	67	65	69	66
52	93.4	96.5	95.9	99.0	96.2	65	69	67	71	67
53	95.5	98.4	97.6	99.3	97.7	66	70	68	72	69
54	97.3	98.8	98.6	99.5	98.6	67	71	69	74	70
55	98.5	99.7	99.3	99.8	99.3	69	73	71	75	71
56	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	70	74	72	76	72

주: 채점 시 전체규준을 적용하여 백분위 및 T점수 변환.

부표 6-2 흥미유형 Ⅰ(탐구형) 규준

원점수	백분위 점수					T 점수				
	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체
8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10	7	11	11	10
9	0.0	0.0	0.1	0.1	0.0	12	8	12	12	11
10	0.1	0.1	0.2	0.2	0.1	13	10	13	13	13
11	0.1	0.1	0.3	0.2	0.2	14	11	15	15	14
12	0.2	0.1	0.5	0.2	0.2	15	12	16	16	15
13	0.3	0.1	0.5	0.2	0.3	17	14	17	17	16
14	0.3	0.2	0.6	0.2	0.3	18	15	18	19	18
15	0.7	0.2	0.7	0.5	0.5	19	16	20	20	19
16	0.7	0.2	0.7	0.5	0.5	20	18	21	21	20
17	1.0	0.6	0.8	0.5	0.7	21	19	22	23	22
18	1.1	0.6	0.8	0.8	0.8	23	20	23	24	23
19	1.4	0.7	0.9	1.1	1.0	24	22	25	25	24
20	1.6	0.9	1.2	1.5	1.3	25	23	26	27	25
21	2.1	1.0	1.9	1.7	1.7	26	24	27	28	27
22	2.4	1.3	2.2	2.4	2.1	28	26	29	29	28
23	2.6	1.6	2.6	3.1	2.5	29	27	30	31	29
24	3.0	1.9	3.2	3.6	2.9	30	29	31	32	31
25	4.0	2.3	4.1	5.1	3.9	31	30	32	33	32
26	5.0	3.0	4.8	7.0	5.0	33	31	34	35	33
27	6.2	4.4	6.6	8.7	6.5	34	33	35	36	34
28	7.7	5.9	8.3	10.7	8.1	35	34	36	37	36
29	9.1	7.6	10.5	13.1	10.0	36	35	37	38	37
30	10.8	9.5	12.9	15.4	12.2	37	37	39	40	38
31	13.6	11.2	16.0	19.6	15.1	39	38	40	41	40
32	15.7	15.2	19.8	23.8	18.6	40	39	41	42	41
33	19.2	18.4	23.9	28.9	22.6	41	41	43	44	42
34	23.4	22.9	28.7	34.1	27.2	42	42	44	45	43
35	27.3	27.2	34.6	39.1	32.0	44	43	45	46	45
36	31.4	31.8	38.6	45.7	36.8	45	45	46	48	46
37	36.0	37.5	44.1	49.6	41.7	46	46	48	49	47
38	41.3	42.6	49.2	54.1	46.7	47	47	49	50	48
39	46.4	48.2	54.5	59.1	52.0	49	49	50	52	50
40	51.5	53.3	59.7	63.4	56.9	50	50	51	53	51
41	56.0	58.3	63.1	67.9	61.3	51	51	53	54	52
42	61.1	64.3	67.7	72.0	66.2	52	53	54	56	54
43	64.4	67.9	72.3	76.7	70.3	53	54	55	57	55
44	68.0	72.4	75.8	80.9	74.2	55	55	57	58	56
45	72.7	76.2	79.6	84.0	78.1	56	57	58	60	57
46	76.6	79.2	82.1	87.2	81.2	57	58	59	61	59
47	80.7	82.2	84.7	89.8	84.3	58	59	60	62	60
48	83.1	86.6	87.8	91.5	87.2	60	61	62	64	61
49	86.6	89.4	90.6	93.5	90.0	61	62	63	65	63
50	89.6	91.3	92.9	94.9	92.1	62	63	64	66	64
51	91.8	93.3	93.9	96.6	93.9	63	65	65	67	65
52	94.0	94.6	96.0	97.7	95.5	65	66	67	69	66
53	95.7	96.4	97.4	98.2	96.9	66	67	68	70	68
54	97.5	98.1	97.9	99.4	98.2	67	69	69	71	69
55	98.5	99.1	99.2	99.8	99.1	68	70	71	73	70
56	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	70	71	72	74	71

주: 채점 시 전체규준을 적용하여 백분위 및 T점수 변환.

부표 6-3 흥미유형 A(예술형) 규준

원점수	백분위 점수					T 점수				
	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체
8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11	1	12	6	9
9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	13	3	13	7	10
10	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	14	4	15	8	12
11	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	15	5	16	10	13
12	0.0	0.0	0.1	0.2	0.1	16	7	17	11	14
13	0.0	0.0	0.1	0.2	0.1	17	8	18	12	15
14	0.2	0.0	0.1	0.3	0.1	19	10	20	14	17
15	0.2	0.0	0.2	0.3	0.2	20	11	21	15	18
16	0.3	0.0	0.2	0.3	0.2	21	12	22	16	19
17	0.5	0.0	0.6	0.4	0.4	22	14	23	18	20
18	0.6	0.0	0.9	0.5	0.5	23	15	25	19	21
19	0.9	0.0	1.0	0.6	0.7	25	17	26	20	23
20	1.0	0.0	1.6	1.0	0.9	26	18	27	21	24
21	1.2	0.1	2.2	1.0	1.2	27	19	28	23	25
22	1.6	0.2	3.1	1.3	1.6	28	21	29	24	26
23	2.3	0.3	3.6	1.6	2.0	29	22	31	25	28
24	2.6	0.3	4.8	1.8	2.4	31	23	32	27	29
25	3.9	0.6	5.5	2.1	3.1	32	25	33	28	30
26	5.1	1.0	6.6	2.8	3.9	33	26	34	29	31
27	6.6	1.4	8.1	3.4	5.0	34	28	36	31	33
28	8.3	2.8	9.9	4.8	6.5	35	29	37	32	34
29	10.3	3.6	11.8	6.0	8.0	37	30	38	33	35
30	13.3	4.5	15.4	7.3	10.3	38	32	39	35	36
31	15.8	6.0	19.2	9.2	12.8	39	33	41	36	38
32	18.9	7.7	22.3	11.5	15.3	40	35	42	37	39
33	22.6	9.5	26.1	15.2	18.6	41	36	43	39	40
34	26.6	11.8	31.3	17.9	22.1	43	37	44	40	41
35	30.3	14.2	35.3	20.8	25.4	44	39	45	41	43
36	33.0	17.9	39.4	24.1	28.9	45	40	47	42	44
37	37.3	22.6	44.3	27.8	33.3	46	41	48	44	45
38	41.8	27.3	49.8	31.4	37.9	47	43	49	45	46
39	46.0	31.4	54.6	36.0	42.3	49	44	50	46	48
40	50.6	36.0	58.2	42.6	47.1	50	46	52	48	49
41	55.6	40.9	62.1	47.3	51.8	51	47	53	49	50
42	59.7	45.9	66.5	51.1	56.1	52	48	54	50	51
43	63.5	50.3	71.2	56.1	60.5	53	50	55	52	53
44	67.6	57.1	74.3	60.6	65.1	55	51	57	53	54
45	70.8	61.2	77.8	66.9	69.4	56	52	58	54	55
46	74.7	65.4	82.1	71.5	73.6	57	54	59	56	56
47	78.2	70.4	84.9	75.8	77.5	58	55	60	57	58
48	81.3	73.3	87.5	79.5	80.6	59	57	61	58	59
49	84.0	77.6	89.7	83.3	83.8	60	58	63	60	60
50	87.2	81.3	92.0	87.9	87.2	62	59	64	61	61
51	90.0	84.6	93.9	90.7	89.9	63	61	65	62	63
52	92.3	87.1	95.8	92.9	92.1	64	62	66	63	64
53	94.8	91.8	97.1	95.0	94.8	65	64	68	65	65
54	96.8	95.0	98.7	97.0	96.9	66	65	69	66	66
55	98.2	96.8	99.3	98.6	98.2	68	66	70	67	68
56	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	69	68	71	69	69

주: 채점 시 전체규준을 적용하여 백분위 및 T점수 변환.

부표 6-4 흥미유형 S(사회형) 규준

원점수	백분위 점수					T 점수				
	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체
8	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	5	−5	4	−5	1
9	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	7	−4	5	−4	3
10	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1	8	−2	7	−2	4
11	0.2	0.0	0.1	0.0	0.1	9	−1	8	−1	6
12	0.3	0.0	0.1	0.0	0.1	11	1	10	1	7
13	0.4	0.0	0.2	0.0	0.2	12	3	11	2	8
14	0.4	0.1	0.4	0.0	0.2	13	4	12	4	10
15	0.4	0.1	0.4	0.1	0.2	15	6	14	6	11
16	0.4	0.2	0.6	0.1	0.3	16	7	15	7	13
17	0.5	0.2	0.6	0.1	0.3	18	9	17	9	14
18	0.6	0.2	0.6	0.1	0.4	19	10	18	10	16
19	0.8	0.3	0.6	0.1	0.5	20	12	19	12	17
20	0.8	0.3	0.8	0.3	0.5	22	13	21	13	18
21	1.1	0.4	0.9	0.3	0.7	23	15	22	15	20
22	1.3	0.5	1.0	0.4	0.8	24	16	24	17	21
23	1.6	0.6	1.3	0.4	1.0	26	18	25	18	23
24	2.1	0.6	1.4	0.4	1.2	27	20	27	20	24
25	2.2	0.6	1.9	0.4	1.3	28	21	28	21	26
26	2.5	0.9	2.7	0.8	1.8	30	23	29	23	27
27	3.5	1.2	3.0	1.0	2.2	31	24	31	24	28
28	4.2	1.3	4.1	1.7	2.9	32	26	32	26	30
29	5.3	1.9	4.8	2.3	3.6	34	27	34	28	31
30	7.0	2.6	6.6	3.1	4.9	35	29	35	29	33
31	8.8	3.2	8.9	3.6	6.2	37	30	37	31	34
32	12.9	4.2	12.1	4.0	8.4	38	32	38	32	36
33	15.3	5.8	15.7	6.1	10.9	39	33	39	34	37
34	18.8	7.8	19.6	7.7	13.7	41	35	41	35	39
35	22.8	10.1	24.2	10.6	17.2	42	37	42	37	40
36	26.9	12.9	28.6	13.5	20.8	43	38	44	39	41
37	31.4	16.6	34.3	17.4	25.2	45	40	45	40	43
38	36.8	21.0	39.4	21.2	29.9	46	41	47	42	44
39	42.0	25.0	45.2	26.7	35.1	47	43	48	43	46
40	47.1	31.0	50.4	32.8	40.7	49	44	49	45	47
41	52.4	36.6	56.6	39.1	46.5	50	46	51	46	49
42	58.4	41.3	61.6	45.3	51.9	52	47	52	48	50
43	62.4	47.5	66.9	50.2	57.0	53	49	54	50	51
44	67.5	52.8	70.8	56.8	62.3	54	51	55	51	53
45	72.7	59.8	74.7	62.2	67.6	56	52	57	53	54
46	76.9	65.3	78.5	68.4	72.5	57	54	58	54	56
47	80.4	69.6	83.3	74.0	77.0	58	55	59	56	57
48	84.1	75.3	87.1	78.9	81.5	60	57	61	57	59
49	87.0	80.0	90.2	82.3	85.0	61	58	62	59	60
50	90.1	84.8	93.1	85.5	88.5	62	60	64	61	61
51	93.5	88.5	95.1	89.4	91.7	64	61	65	62	63
52	95.3	92.1	96.7	92.4	94.2	65	63	67	64	64
53	96.6	94.0	98.3	94.1	95.8	66	64	68	65	66
54	97.7	97.1	98.9	96.7	97.6	68	66	69	67	67
55	98.6	98.6	99.4	98.3	98.8	69	68	71	68	69
56	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	71	69	72	70	70

주: 채점 시 전체규준을 적용하여 백분위 및 T점수 변환.

부표 6-5 흥미유형 E(진취형) 규준

원점수	백분위 점수					T 점수				
	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체
8	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	16	15	14	17	15
9	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	17	16	15	18	17
10	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	18	17	17	19	18
11	0.1	0.1	0.1	0.0	0.1	19	19	18	20	19
12	0.1	0.2	0.2	0.0	0.1	21	20	19	21	20
13	0.2	0.2	0.2	0.0	0.2	22	21	21	23	22
14	0.5	0.5	0.2	0.2	0.4	23	22	22	24	23
15	0.7	0.5	0.2	0.3	0.4	24	24	23	25	24
16	0.7	0.7	0.4	0.4	0.6	26	25	25	26	25
17	1.1	0.9	0.8	1.1	1.0	27	26	26	28	27
18	1.8	1.2	1.2	1.4	1.4	28	27	27	29	28
19	2.3	1.8	1.5	1.9	1.9	29	28	28	30	29
20	3.2	2.0	2.0	2.4	2.4	31	30	30	31	30
21	4.5	2.4	2.7	3.2	3.2	32	31	31	32	32
22	5.1	3.6	3.5	4.9	4.3	33	32	32	34	33
23	6.2	4.2	5.1	6.7	5.6	34	33	34	35	34
24	7.8	5.9	6.9	8.7	7.3	35	34	35	36	35
25	9.1	7.8	9.1	11.5	9.4	37	36	36	37	37
26	11.4	9.6	11.5	13.9	11.6	38	37	38	38	38
27	14.1	12.1	14.5	16.3	14.3	39	38	39	40	39
28	17.5	14.5	17.5	19.8	17.3	40	39	40	41	40
29	21.8	18.1	22.0	23.7	21.4	42	41	42	42	41
30	26.4	22.4	26.4	29.7	26.2	43	42	43	43	43
31	31.5	26.5	31.1	33.6	30.7	44	43	44	45	44
32	35.0	31.4	36.6	38.1	35.3	45	44	45	46	45
33	40.3	36.6	41.0	43.1	40.3	47	45	47	47	46
34	45.2	41.5	45.7	47.7	45.0	48	47	48	48	48
35	49.0	45.0	51.1	52.2	49.4	49	48	49	49	49
36	53.6	50.4	57.9	56.9	54.7	50	49	51	51	50
37	58.9	54.4	62.8	61.3	59.4	51	50	52	52	51
38	63.5	59.9	67.3	65.7	64.2	53	51	53	53	53
39	68.1	64.0	71.4	68.7	68.1	54	53	55	54	54
40	72.9	68.6	74.7	72.3	72.2	55	54	56	56	55
41	76.0	71.4	77.3	74.8	75.0	56	55	57	57	56
42	79.8	75.3	80.7	78.9	78.7	58	56	58	58	58
43	81.9	78.3	83.5	82.4	81.6	59	58	60	59	59
44	84.1	81.2	86.1	85.1	84.2	60	59	61	60	60
45	86.5	84.3	88.9	88.3	87.0	61	60	62	62	61
46	89.1	86.6	91.1	90.2	89.3	63	61	64	63	63
47	91.1	88.4	93.3	91.5	91.1	64	62	65	64	64
48	93.2	90.2	94.8	93.6	93.0	65	64	66	65	65
49	95.1	92.5	96.1	94.9	94.7	66	65	68	66	66
50	96.3	94.3	97.2	96.3	96.0	68	66	69	68	67
51	97.5	95.5	97.9	96.9	97.0	69	67	70	69	69
52	98.3	96.9	98.5	97.5	97.8	70	68	72	70	70
53	99.0	97.9	99.1	98.1	98.5	71	70	73	71	71
54	99.3	98.5	99.6	98.7	99.0	72	71	74	73	72
55	99.7	99.1	99.9	99.4	99.5	74	72	75	74	74
56	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	75	73	77	75	75

주: 채점 시 전체규준을 적용하여 백분위 및 T점수 변환.

부표 6-6 흥미유형 C(관습형) 규준

원점수	백분위 점수					T 점수				
	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체	5학년 남자	5학년 여자	6학년 남자	6학년 여자	전체
8	0.0	0.1	0.1	0.0	0.0	18	13	18	15	17
9	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	19	14	19	16	18
10	0.3	0.1	0.3	0.2	0.2	21	15	20	17	19
11	0.5	0.1	0.3	0.2	0.3	22	16	22	19	21
12	0.6	0.1	0.3	0.2	0.3	23	18	23	20	22
13	0.7	0.1	0.4	0.2	0.3	24	19	24	21	23
14	0.9	0.1	0.5	0.5	0.5	25	20	26	23	24
15	1.4	0.2	0.7	0.5	0.7	27	22	27	24	26
16	2.1	0.5	1.1	1.0	1.2	28	23	28	25	27
17	2.4	0.6	1.7	1.4	1.6	29	24	30	26	28
18	2.6	0.7	3.0	1.6	2.0	30	25	31	28	29
19	3.1	1.5	4.0	2.2	2.7	32	27	32	29	31
20	4.5	1.9	6.0	2.8	3.9	33	28	34	30	32
21	5.7	2.5	7.9	3.4	4.9	34	29	35	31	33
22	7.1	2.6	10.0	4.2	6.1	35	31	36	33	34
23	9.5	3.6	12.0	5.8	7.8	37	32	38	34	35
24	11.8	4.7	14.8	8.0	10.0	38	33	39	35	37
25	13.3	5.7	18.1	9.8	11.8	39	34	40	37	38
26	16.2	7.5	22.3	11.9	14.6	40	36	42	38	39
27	20.5	10.0	26.4	15.4	18.3	41	37	43	39	40
28	24.8	13.0	31.6	18.4	22.2	43	38	44	40	42
29	29.6	16.2	36.7	22.0	26.4	44	39	46	42	43
30	34.4	19.4	42.5	26.4	31.0	45	41	47	43	44
31	38.9	23.5	48.2	29.8	35.4	46	42	48	44	45
32	45.1	28.6	52.6	34.4	40.5	48	43	50	46	47
33	49.6	33.0	57.8	39.6	45.3	49	45	51	47	48
34	53.2	37.1	63.2	45.2	50.0	50	46	52	48	49
35	59.0	41.7	67.1	50.1	54.8	51	47	54	49	50
36	63.9	46.5	71.7	55.5	59.7	52	48	55	51	52
37	68.2	51.6	75.8	61.2	64.5	54	50	56	52	53
38	72.6	56.7	79.6	65.0	68.8	55	51	58	53	54
39	75.7	61.5	82.4	69.7	72.6	56	52	59	54	55
40	78.1	66.3	85.2	73.6	76.0	57	53	60	56	57
41	82.2	69.5	87.8	77.8	79.5	59	55	62	57	58
42	84.8	73.9	89.9	82.1	82.9	60	56	63	58	59
43	86.6	77.8	93.0	84.6	85.7	61	57	64	60	60
44	88.9	80.8	94.4	87.0	87.9	62	59	66	61	62
45	90.8	83.7	95.3	89.4	89.9	64	60	67	62	63
46	92.9	87.1	96.3	91.6	92.1	65	61	68	63	64
47	93.9	89.2	97.4	93.8	93.7	66	62	70	65	65
48	95.7	91.3	98.1	95.3	95.1	67	64	71	66	67
49	96.9	93.3	98.9	96.4	96.4	68	65	72	67	68
50	97.8	94.9	99.3	96.9	97.3	70	66	74	69	69
51	98.4	96.1	99.7	97.5	98.0	71	67	75	70	70
52	98.6	97.6	99.8	98.2	98.6	72	69	76	71	71
53	99.4	98.6	99.9	98.8	99.2	73	70	78	72	73
54	99.7	99.4	99.9	99.0	99.5	75	71	79	74	74
55	99.9	99.7	99.9	99.4	99.7	76	73	80	75	75
56	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	77	74	82	76	76

주: 채점 시 전체규준을 적용하여 백분위 및 T점수 변환.

만든 사람들

기획

홍민식(교육부 평생직업교육국장)
송은주(교육부 진로교육정책과장)
조성연(교육부 교육연구관)
최경식(교육부 교육연구사)
이영웅(교육부 교육연구사)
김지화(교육부 주무관)

연구진

서유정(한국직업능력개발원 부연구위원)
박천수(한국직업능력개발원 선임연구위원)
한상근(한국직업능력개발원 선임연구위원)
임 언(한국직업능력개발원 선임연구위원)
방혜진(한국직업능력개발원 연구원)
김규상(한국직업능력개발원 연구원)
이진솔(한국직업능력개발원 연구원)
이은수(한국직업능력개발원 연구원)

연구협력진(가나다 순)

강원심(대전자양초등학교 교사)
강인원(신관초등학교 교사)
김미현(인천공항초등학교 교사)
김성희(군서초등학교 교사)
김태승(성신초등학교 교사)
김혜린(강릉구정초등학교 교사)
나영동(유천초등학교 교사)
도혜진(선산초등학교 교사)
맹경미(배방초등학교 교사)
문원영(잠원초등학교 교사)
박강형(대천초등학교 교사)
박미향(서울행림초등학교 교사)
손정현(경천초등학교 교사)
신동선(삼목초등학교 교사)
장신(삼양초등학교 교사)
주시야(금부초등학교 교사)
최현우(서울월촌초등학교 교사)

연구자료 2017-37

초등학생을 위한 진로길잡이 활용안내서

발행연월일 2017년 12월 인쇄
2017년 12월 발행

발 행 인 나영선

발 행 처 한국직업능력개발원
세종특별자치시 시청대로 370,
세종국책연구단지 사회정책동 8~12층
전화번호 : 044)415-5000, 5100
팩스번호 : 044)415-5200
홈페이지 : http://www.krivet.re.kr

등 록 일 자 1998년 6월 11일

등 록 번 호 제16-1681호

인 쇄 처 경성문화사 044)868-3537

© 한국직업능력개발원 〈비매품〉