

# 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발 연구

책임 연구자 : 하 규 영

공동 연구자 : 어 혜 원

김 영 희

이 용 준

정 성 은

이 석 우

홍 경 희



## 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발 연구 239

인 쇄 : 2022년 12월

발 행 : 2022년 12월

발 행 인 : 윤효식

발 행 처 : 한국청소년상담복지개발원

(48058) 부산광역시 해운대구 센텀중앙로 79, 센텀사이언스파크(7층~10층)

T. (051)662-3133 / F. (051)662-3007

<http://www.kyci.or.kr>

인 쇄 처 : 제일문화사

비매품

본 간행물은 여성가족부의 지원을 받아 제작되었습니다.

본 기관의 사전승인 없이 내용의 일부 혹은 전부를 전재할 수 없습니다.

# 간행사

최근 지속되는 전 세계적 경제위기와 그로 인한 청년실업 등 불안정한 사회 환경은 청소년들의 직업가치관에 영향을 미치고 있습니다. 디지털 환경에 익숙한 청소년들은 이처럼 급변하는 직업세계에 대해 다양한 정보습득이 가능해졌으나, 한편으로는 부정확한 정보의 범람, 정보의 효과적 활용에 대한 경험 부족 등으로 오히려 목표의식이 저하되거나 진로를 미결정하는 경향 또한 증가하게 되었습니다.

특히 학교 밖 청소년은 검증된 진로정보를 접하거나 경험할 수 있는 기회가 재학생 대비 현저히 부족하여 진로를 탐색하고 동기를 세우는데 더욱 어려움을 겪고 있습니다. 이에 한국청소년상담복지개발원에서는 진로결정에 어려움을 느끼는 학교 밖 청소년에게 길잡이가 되어 줄 수 있도록 본 프로그램을 개발하였습니다. 기존에 개발된 진로지원 프로그램은 직업준비를 위한 구직기술, 일상생활을 영위할 수 있는 의식주 전반의 기초지식 습득 등 청소년의 실질적인 ‘자립’에 초점을 맞추었습니다. 그러나 본 프로그램은 진로를 결정하기에 앞서 자신과 사회를 탐구하며 진로를 결정하기 힘든 심리적·환경적 장애물이 무엇인지 심층적으로 성찰해보는 등 ‘내면의 동기강화’ 요소를 강조하여 기존 프로그램과 차별화하였습니다. 이를 위해 국내외 진로지원 프로그램 특징 분석을 중심으로 문헌연구를 진행하였으며 현장의 전문가와 학교 밖 청소년을 대상으로 설문, 표적집단면접 등을 통하여 본 프로그램은 자기이해, 직업 정보 및 관계성 향상, 진로결정 및 준비행동 수립의 3개 모듈로 구성되었고 흥미 및 강점 찾기, 직업가치 선택하기, 의사결정유형 탐색하기, 직업정보찾기, 의사소통유형 탐색하기, 진로준비계획 수립 등 모듈별 단위 활동으로 구성되었습니다. 한편 학교 밖 청소년을 대상으로 시범운영을 실시하여 프로그램 효과성을 검증하고 현장 적용성을 제고하였습니다.

본 연구를 위해 인터뷰 및 시범운영에 적극적으로 참여해주신 전국 학교밖청소년지원센터 청소년 및 선생님들께 감사드립니다. 또한 연구를 위해 애써주신 본원 관계자와 책임연구자 하규영교수님과 모든 연구진께도 감사드립니다. 건강한 사회구성원으로 자립하기 위하여 긴 터널과 같은 진로결정과정에서 어려움을 느끼는 전국의 학교 밖 청소년에게 본 연구가 마중물의 역할을 할 수 있기를 기대합니다.

2022년 12월

한국청소년상담복지개발원 이사장 윤희익

## 초 록

2021 학교 밖 청소년 실태조사 보고서에 따르면, 청소년들이 학교를 그만둔 이유 1위는 ‘학교 다니는 것에 의미를 찾지 못해서’ 인 것으로 나타났다. 반대로 학교를 그만두지 않을 수도 있었던 이유 1위로 ‘진로를 찾을 기회가 있었다면 학교를 그만두지 않았을 것’ 이 꼽혔다는 점을 함께 고려한다면, 청소년들에게 있어 진로 문제는 학교 밖으로 나서기로 한 결정에 큰 영향을 끼친 것으로 볼 수 있다.

학교 밖 청소년의 수는 매해 꾸준히 증가하고 있으며, 이들은 일반청소년에 비해 사회진출 또는 학업복귀 등의 진로 결정을 더 일찍부터 준비해야 하는 현실에 처하게 된다. 그러나 다수의 보고에 따르면, 학교 밖 청소년들은 진로를 결정하기까지 상당히 오랜 시간을 소요하고, 과반 이상은 결국 혼자 진로 결정을 하는 것으로 나타났다. 진로미결정 상태의 학교 밖 청소년에게 지원이 절실할 것으로 예측되는 대목이다. 이에 본 연구에서는 프로그램 기획, 구성, 실시 및 평가 절차를 통해, 진로미결정 학교 밖 청소년들의 건강한 진로 결정을 돕는 체계적인 지원 프로그램을 개발하고자 하였다.

이를 위해 프로그램 기획단계에서는 문헌연구와 학교 밖 청소년 및 현장전문가(실무자) 대상 설문조사와 초점 집단 면접(FGI), 전문가 자문 등을 통해 학교 밖 청소년 진로지원에 필요한 기초적 내용의 토대를 다지고, 프로그램 구성단계에서는 프로그램 목표와 구성원리의 구체화 및 주요내용을 구성하였다. 이어서 프로그램 실시 및 평가 단계에서는 1,2차 구성안(각각 20시간, 14시간용)을 바탕으로 현장전문가(실무자) 대상 예비연구 과정을 거친 후, 수정안(14시간용)을 바탕으로 학교 밖 청소년 대상 본 연구 과정을 거쳤다. 이후 효과성 및 만족도, 질적 평가 과정을 거쳐 최종 4개 모듈의 진로지원 기초프로그램을 개발하였다.

본 연구의 주요결과는 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서 개발된 프로그램에 참여한 학교 밖 청소년들은 참여 전에 비해 진로목표 수준, 진로자립동기, 대인관계능력, 자기이해 수준이 모두 향상되었다고 보고하였다. 둘째, 프로그램 참여자들의 만족도 평가 결과, 5점 만점 기준 4.77으로 나타나 전반적으로 본 프로그램의 참여자 만족도는 우수한 수준인 것으로 평가되었다. 셋째, 프로그램 참여자들의 질적 평가를 분석한 결과, 참여자 전원은 본 프로그램이 특히 자기이해와 진로목표 수준을 향상시키는데 도움이 되었다고 보고하였다. 대인관계적 측면에서는 타인의 의견을 들으면서 생각을 넓히게 되었고, 혼자 고민하는 것보다 또래와 함께 진로에 대한 고민을 나누는 것이 도움이 되었다는 보고도 있었다.

다만 전체활동 중 몇몇 부분들은 이해하기 다소 어려웠거나 전체 운영시간이 길다는 반응도 있었는데, 이를 보완하기 위해 프로그램 내 활동 및 교구재 내 일부 표현의 단순화(명료

화) 작업이 추가적으로 진행되어야 할 것으로 보인다. 또한 전체 운영은 1~2일에 몰아서 하기 보다는 하루 3~4시간씩 4일 정도에 걸쳐서 진행하는 것이 바람직할 것으로 예상된다.

이러한 결과를 종합해볼 때, 본 프로그램이 보다 활성화된다면 진로미결정 학교 밖 청소년들에게 현실적이고 차별화된 진로지원 서비스의 제공이 가능해지고, 청소년의 진로준비 수준에 따른 맞춤형 개입을 통해 효과적인 사례관리가 이루어질 것으로 기대된다.

# 목차

## I. 서론 | 1

- 1. 연구의 목적과 필요성 ..... 1
- 2. 연구내용 ..... 3

## II. 이론적 배경 | 4

- 1. 학교 밖 청소년의 이해 ..... 4
  - 가. 학교 밖 청소년의 규모와 현황 ..... 4
  - 나. 학교 중단의 계기 ..... 7
- 2. 진로미결정 학교 밖 청소년의 이해 ..... 9
  - 가. 진로미결정 ..... 9
  - 나. 진로미결정 관련요인 ..... 9
  - 다. 학교 밖 청소년 대상 진로 관련 선행연구 분석 ..... 10
- 3. 학교 밖 청소년 대상 기존 진로지원 프로그램 분석 ..... 11
  - 가. 학교 밖 청소년 대상 국내 진로지원 프로그램 ..... 11
  - 나. 학교 밖 청소년 대상 국외 진로지원 프로그램(미국을 중심으로) ..... 18
- 4. 선행연구 및 기존 진로지원 프로그램 분석을 통한 시사점 ..... 21

## III. 연구방법 | 23

- 1. 프로그램 개발 절차 모형 ..... 23
  - 가. 기획단계 ..... 24
  - 나. 구성단계 ..... 24
  - 다. 실시 및 평가단계 ..... 24
- 2. 프로그램 기획 ..... 26
  - 가. 문헌연구 ..... 26
    - 1) 학교 밖 청소년 대상 진로 관련 선행연구 및 프로그램 분석 ..... 26
    - 2) 척도개발을 위한 자료 분석 ..... 26
  - 나. 현장 요구 분석 및 자문 ..... 26
    - 1) 학교 밖 청소년 대상 설문조사 ..... 26
    - 2) 학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI) ..... 30
    - 3) 현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI) ..... 39
    - 4) 초점 집단 면접(FGI) 결과 종합 ..... 39
    - 5) 전문가 자문 ..... 40

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 3. 프로그램 구성 .....                   | 41 |
| 가. 프로그램 목표 .....                   | 41 |
| 나. 프로그램 구성원리 .....                 | 42 |
| 1) 자기이해 증진 .....                   | 43 |
| 2) 직업사회이해 증진 .....                 | 43 |
| 3) 의사소통능력 향상 .....                 | 43 |
| 4) 진로계획설계능력 향상 .....               | 44 |
| 다. 프로그램 주요내용(1차안 20시간용) .....      | 44 |
| 1) 프로그램 주요 주제 영역 .....             | 45 |
| 2) 프로그램 주요 활동 요소 .....             | 46 |
| 3) 프로그램 전체 구성 및 유닛별 내용(20시간) ..... | 46 |
| 4. 프로그램 실시 및 평가 .....              | 53 |
| 가. 프로그램 실시 .....                   | 53 |
| 나. 프로그램 평가 .....                   | 53 |
| 1) 효과성 평가 설문지 개발 과정 .....          | 53 |
| 2) 효과성 및 만족도 평가 .....              | 53 |

#### IV. 프로그램 실시 및 평가 | 57

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1. 예비연구: 현장전문가(실무자) 대상 .....      | 57 |
| 가. 연구내용 .....                     | 57 |
| 1) 연구절차 및 참여자 정보 .....            | 57 |
| 2) 프로그램 주요내용(2차안 14시간용) .....     | 57 |
| 나. 연구결과 .....                     | 65 |
| 2. 본 연구: 학교 밖 청소년 대상 .....        | 66 |
| 가. 연구내용 .....                     | 66 |
| 1) 연구절차 및 참여자 정보 .....            | 66 |
| 2) 프로그램 주요내용(2차안 14시간용) .....     | 66 |
| 나. 연구결과 .....                     | 66 |
| 1) 효과성 평가 결과 .....                | 66 |
| 2) 만족도 및 질적 평가 결과 .....           | 73 |
| 3. 최종 프로그램 매뉴얼 예시 .....           | 75 |
| 가. 오프라인용: 모듈 02 프로그램 01 매뉴얼 ..... | 75 |
| 나. 온라인용: 모듈 03 프로그램 04 매뉴얼 .....  | 79 |
| 4. 진로고민유형별 프로그램 활용안 .....         | 83 |

## V. 요약 및 논의 | 84

### 참고문헌 | 87

### 부록 | 92

1. 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발 기초 설문지 ..... 93
2. 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발 초점 집단 면접(FGI) 질문지 ..... 105
3. 본 연구 효과성 검증 및 만족도 설문지 ..... 115
4. 학생용 워크북 ..... 별첨
5. 강사용 매뉴얼 ..... 별첨
6. PPT 강의안 ..... 별첨

### Abstract | 120

### 표 목차 |

- <표 1> 학교 밖 청소년 대상 최근 5개년 진로 관련 선행연구 분석 ..... 11
- <표 2> 여성가족부 두드림 프로그램 개요 ..... 15
- <표 3> 미국 연방 교육부의 진로지원 정책 ..... 20
- <표 4> 미국 주정부 진로지원 정책 ..... 20
- <표 5> 학교 밖 청소년 대상 설문조사 분석결과 ..... 28
- <표 6> 학교 밖 청소년 대상 설문조사 분석결과 세부: 일반적 특성 ..... 29
- <표 7> 학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI) 참여자 인구학적 특성 ..... 32
- <표 8> 학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI) 질문지 내용 개요 ..... 33
- <표 9> 학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI) 분석결과 ..... 34
- <표 10> 현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI) 참여자 인구학적 특성 ..... 35
- <표 11> 현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI) 질문지 내용 개요 ..... 37
- <표 12> 현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI) 분석결과 ..... 38
- <표 13> 프로그램 주요 주제 영역(1차안 20시간용) ..... 45
- <표 14> 프로그램 주요 활동 요소(1차안 20시간용) ..... 46
- <표 15> 효과성 평가 구성개념의 조작적 정의 ..... 55
- <표 16> 예비연구: 현장전문가(실무자) 참여자 정보 ..... 57
- <표 17> 프로그램 모듈별 주요내용(2차안 14시간용) ..... 59
- <표 18> 본 연구 참가자의 진로자립동기 개별문항 사전-사후 평균점수 변화 ..... 70
- <표 19> 본 연구 참가자의 프로그램 만족도 평가 결과 ..... 73
- <표 20> 본 연구 참가자의 프로그램에 대한 종합 의견 ..... 74

**그림 목차 |**

|  |    |
|--|----|
| [그림 1] 관련 법령에서의 청소년의 범위 .....                  | 5  |
| [그림 2] 학교 밖 청소년의 정의 .....                      | 5  |
| [그림 3] 학업중단 학생 수 추이 .....                      | 6  |
| [그림 4] 학급별 학업중단 사유 .....                       | 7  |
| [그림 5] 남녀별 학교를 그만둔 이유 .....                    | 8  |
| [그림 6] 청소년 유형별 학교를 그만두는 이유 .....               | 8  |
| [그림 7] 사이버상담 세부내용 .....                        | 12 |
| [그림 8] 지역별 꿈드림 프로그램 예시: 서울중구꿈드림 .....          | 13 |
| [그림 9] 2022년 전국 내일이룸학교 현황 .....                | 14 |
| [그림 10] ‘친구랑’ 프로그램 예시 .....                    | 16 |
| [그림 11] ‘나는 내 인생의 매니저’ 프로그램 매뉴얼 .....          | 17 |
| [그림 12] 만 16~24세 미국 인종별 학업중단 추이 .....          | 19 |
| [그림 13] 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발 절차 모형 · 24 |    |
| [그림 14] 학교 밖 청소년 대상 설문조사 분석결과 세부: 일반적 특성 ..... | 31 |
| [그림 15] CIP에 따른 진로의사결정 정보처리 피라미드 .....         | 43 |
| [그림 16] 프로그램 대표 캐릭터 .....                      | 44 |
| [그림 17] 본 연구설계 .....                           | 56 |
| [그림 18] 프로그램 모듈별 캐릭터 설명 .....                  | 58 |
| [그림 19] 프로그램 모듈별 주요내용(2차안 14시간용) .....         | 59 |
| [그림 20] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(전체) .....  | 67 |
| [그림 21] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(진로목표) ···  | 68 |
| [그림 22] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(진로자립동기) 69 |    |
| [그림 23] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(대인관계능력) 71 |    |
| [그림 24] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(자기이해) ···  | 72 |

# I. 서론

## 1. 연구의 목적과 필요성

학교 밖 청소년이란 정규학교 과정에서의 학업을 중단하고 학교 울타리 밖으로 나와 있는 청소년을 말한다. 학교 밖 청소년의 규모는 이들을 정의하는 방식과 규모 추정 방식에서 공통된 기준을 사용하지 않고 있어서 다소 혼재된 추정치를 보고하고 있으나, 가장 최근 연구에서는 약 24만 명으로 추정되었다(하형석, 2020). 추산된 학교 밖 청소년의 수는 매해 꾸준히 증가하고 있으며(최우성, 2019), 2021년 기준 교육부는 재학생 중 학업을 중단한 학교 밖 청소년의 수를 42,755명이라고 보고했다. 여러 선행연구에서 학교의 울타리를 나온 청소년들은 심리적 불안과 두려움, 미래에 대한 진로탐색과 자립 준비의 어려움 등을 경험한다고 보고하였으므로(백혜정, 송미경, 2015; 서정아, 권혜수, 허철수, 2012; 윤철경, 유성렬, 김신영, 임지연, 2013), 학교 밖 청소년들을 위한 지원 프로그램의 필요성이 제기된다.

3천 여명의 학교 밖 청소년을 대상으로 진행한 2021 학교 밖 청소년 실태조사 보고서에 따르면(한국청소년정책연구원, 2021), 청소년들이 학교를 그만둔 이유는 ‘학교 다니는 것에 의미를 찾지 못하거나’ (37.2%), ‘원하는 것을 배우고 싶어서’ (29.6%), ‘정신·심리적 문제 때문’ (23.0%)으로 보고되었다. 학교를 그만두지 않을 수도 있었던 이유에 대한 질문에는 응답자의 36.7%가 ‘특기를 살려 원하는 것을 배울 수 있고 진로를 찾을 기회가 있었다면 학교를 그만두지 않았을 것’ 이라 답했고, 이러한 응답은 일반 청소년(35.4%)과 비행 청소년(44.6%) 유형에 관계없이 유사하게 나타났다. 따라서 청소년들에게 있어 진로 문제는 학교 밖으로 나서기로 한 결정에 큰 영향을 끼치고 있다고 볼 수 있다. 추가로 진로 계획과 관련한 질문에는 진로를 아직 결정하지 못했다는 응답이 35.7%였으며, 향후 진로 계획이 있다는 청소년 중에서도 절반 이상이 학교를 그만두는 시점에 진로미결정 상태였음이 나타났다. 학교를 그만두기 전 진로 계획이 없는 경우, 청소년들은 진로를 결정하기까지 상당히 오랜 시간을 소요하였고, 진로 결정에 있어서 응답자의 53.4%는 결국 혼자 진로를 결정하였다고 한다. 즉, 진로를 결정하지 못한 진로미결정 상태의 학교 밖 청소년에게 지원기관의 도움이 더욱 절실할 것임이 분명해보인다.

이렇듯 진로미결정 학교 밖 청소년은 지속해서 증가하고 있으나, 이들을 위한 맞춤형 진로지원 프로그램은 부족한 실정이다. 진로미결정 학교 밖 청소년들을 방치할 경우 이들이 니트족(일하지 않고 일할 의지도 없는 청년 무직자를 뜻하는 신조어. Not in Education, Employment or Training; NEET)으로까지 이어질 것을 우려하여, 독일에서는 학업이탈 청소년 2인당 1명의 담당자를 배정해 맞춤형 지원을 하는 등 국가적 관심을 가지고 있다. 아울러 전국경제인연합회 산하 한국경제연구원이 니트족의 취업기회 손실에 따른 경제적 비용을 연간 49조 4천억원으로 추산한 내용까지 고려한다면(김희원, 2020), 저출산 고령화 문제가 심각해지고 있는 상황에서 학교 밖 청소년은 미래 사회의 중요한 자원임을 인식해야 한다. 또한 학교 밖 청소년 지원사업 성과항목 중 진로역량강화 분야가 신설되고 정부합동평가 지표에 진로역량 평가가 추가되는 등 진로지도의 중요성이 증가함에 따라 진로지도 관련 콘텐츠 역시 절실히 필요한 상황이다.

현재 우리나라에서는 「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」(「학교밖청소년법」)에 따라 학교 밖 청소년 지원을 하고 있으며, 대표적으로 여성가족부는 전국 220여곳의 학교밖청소년지원센터 ‘꿈드림’을 통해 청소년 상담 지원, 교육 지원, 직업체험 및 취업 지원, 자립 지원 등의 프로그램을 제공하고 있다. 그러나 학교밖청소년지원센터 이용자 수는 2019년 기준으로 48,250명에 불과하며, 그마저도 대부분 상담이나 위기 대응 등에 치중하고 있어 진로지원 및 직업교육은 제대로 이뤄지지 않고 있다(전성운, 2021). 교육부에 따르면 진로수업이나 체험, 심리검사 등을 경험한 비율은 중학생의 경우 80~90%, 고등학생의 경우 70~80%에 달하지만, 학교 밖 청소년들은 이 지점에서도 열외 상태에 놓여있는 것이 현실이다. 또한 한국직업능력개발원 등에 따르면, 학교 밖 청소년을 위한 진로교육 예산은 학교 내 청소년의 5% 수준으로 추산되고 있다(김희원, 2020).

장근영 한국청소년정책연구원 선임연구위원이 학교 밖 청소년 47명을 심층 인터뷰한 결과(조해람, 2020), 학교 밖 청소년들은 취업 관련 기존 진로지원 프로그램이 큰 도움이 되지 않았다고 보고한 바 있으며, 나아가 기존 진로지원 프로그램들과 당장 생계유지가 절실한 청소년들의 요구 간 큰 간극이 있음을 지적하였다. 따라서 학교 밖 청소년들의 건강한 진로 발달을 위해서는 현실을 고려한 내용과 이들의 진로 및 자립에 실질적 도움이 되는 구체적인 진로지원 프로그램의 개발이 필요하다 하겠다.

한편, 2017년부터 일부 지역에서 시범 운영되던 학교 밖 청소년 직업역량강화 프로그램이 2022년에 전국적으로 확대됨에 따라, 단계별로 운영되고 있는 직업역량강화 프로그램 중 2단계(진로동기부여)는 3, 4단계를 원활하게 수료할 수 있도록 동기를 강화하는 주요한 단계임에도 불구하고 표준화된 프로그램 없이 운영되고 있다. 서울시에서는 2021년 하반기부터

학교 밖 청소년 멘토링 서비스를 제공하며, 10개 분야 다양한 직종의 전문 직업인 멘토 66명과 대학생, 은퇴교사 등 일반 자원봉사 멘토 135명으로 구성된 ‘서울시 학교 밖 청소년 멘토단’을 위촉하였지만, 실질적으로 진로 관련 동기를 강화시킬 수 있는 프로그램의 필요성은 지속적으로 제기되고 있다. 특히 코로나19 및 학교 밖 청소년 집단의 특성(생계유지를 위한 일을 병행할 가능성이 높고, 구조화된 집단활동을 꺼려함)을 고려해볼 때, 현실감 높은 활동 중심의 1:1 또는 소수 맞춤형, 그리고 온·오프라인 겸용이 가능한 진로지원 프로그램의 개발이 필요하며, 이를 통해 진로미결정 학교 밖 청소년의 진로 결정능력을 키우고 자립역량을 강화할 수 있을 것으로 기대된다.

## 2. 연구내용

상술한 연구의 목적과 필요성을 고려하여 본 연구에서는 다음과 같이 연구내용을 정하였다. 첫째, 문헌연구를 통하여 기존 학교 밖 청소년 대상 진로 관련 선행연구 및 프로그램을 분석하였다. 구체적으로는 최근 5년간 국내외 학교 밖 청소년을 대상으로 한 진로 관련 연구 및 지원 프로그램들을 조사하여 이들의 특징점 및 한계점을 분석함으로써, 최근 5년간 변화된 진로미결정 학교 밖 청소년의 특성을 파악하고 본 연구에서 개발하고자 하는 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램에 반영하여야 할 여러 가지 시사점들을 도출하였다.

둘째, 총 143명의 학교 밖 청소년 및 현장 전문가(실무자)를 대상으로 설문조사와 초점 집단 면접(FGI)을 활용한 현장 요구 분석 및 자문을 실시함으로써(학교 밖 청소년 133명, 현장 전문가 10명) 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램의 핵심 구성원리들을 도출하였다.

셋째, 문헌연구 및 현장 요구 분석 및 자문 내용을 기초로 진로미결정 학교 밖 청소년을 위한 진로지원 프로그램을 개발하고, 현장 전문가(실무자) 대상 예비연구 및 2차 자문, 학교 밖 청소년 대상 본 연구를 실시하고 이를 평가하였다. 이를 통해 본 연구에서 개발된 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 구성의 적합성을 파악하고, 효과성 평가와 더불어 개선점을 점검하였다.

넷째, 이상의 내용을 모두 종합하여 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램의 교구재 및 매뉴얼을 개발하였다. 최신화된 내용 및 관련 현장에서 바로 활용할 수 있도록 구체적인 지침을 담은 교구재와 매뉴얼을 개발함으로써, 학교 밖 청소년의 건강한 진로 결정을 위한 프로그램을 완성하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 학교 밖 청소년의 이해

#### 가. 학교 밖 청소년의 규모와 현황

학교 밖 청소년의 규모 추정은 지금까지 다양한 연구에서 시도되어 왔으나, 각 연구마다 학교 밖 청소년 규모에 대한 추정치에 차이가 있다. 이는 학교 밖 청소년을 정의하는 기준이 일관되지 않고, 이에 따라 학교 밖 청소년의 규모를 추정하는 방법 또한 다양해졌기 때문인 것으로 보인다.

먼저 용어의 정의에 있어서, ‘청소년’의 연령을 어디까지 볼 것인지에 대해 법령마다 조금씩 차이가 존재한다. 단순히 나이를 기준으로 두는 법령도 있는가 하면, 학교 재학여부를 기준으로 두는 경우도 있다. [그림 1]은 이를 정리한 내용이다.

| 관련 법령   | 청소년의 범위   |
|---|---|
| 「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」<br>(학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」 제2조 제1호 및<br>규제 「청소년 기본법 제3조 제1호 본문) | 9세 이상 24세 이하인 사람  |
| 「청소년 기본법」<br>(「청소년 기본법」 제3조 제1호)  | 9세 이상 24세 이하인 사람을 말하며, 다만,<br>다른 법률에서 청소년에 대한 적용을 다르게<br>할 필요가 있는 경우에는 따로 정할 수 있음 |
| 「청소년 보호법」<br>(「청소년 보호법」 제2조 제1호)  | 만 19세 미만인 사람을 말하며, 다만, 만 19세<br>가 되는 해의 1월 1일을 맞이한 사람은 제외                         |
| 「청소년복지 지원법」<br>(「청소년복지 지원법」 제2조제1호 및 규제<br>「청소년 기본법」 제3조제1호)                      | 9세 이상 24세 이하인 사람  |
| 「게임산업진흥에 관한 법률」<br>(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제10호)                                      | 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조에<br>따른 고등학교에 재학 중인 학생 포함)                                 |

|  |   |
|--|---|
| 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」<br>(「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 제2조제1호)      | 19세 미만의 자를 말하며, 다만 19세에 도달하는 연도의 1월 1일을 맞이한 자는 제외 |
| 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」<br>(「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제18호) | 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조에 따른 고등학교에 재학 중인 학생 포함)    |

출처: 찾기쉬운생활법령정보 시스템 <http://easylaw.go.kr/CSP/About01.laf?topMenu=introUI1>

[그림 1] 관련 법령에서의 청소년의 범위 (하형석, 이종원, 이정민(2019)의 표 II-3에서 인용)

이러한 법령을 바탕으로 「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」에서는 ‘학교 밖 청소년’을 다음의 어느 하나에 해당하는 청소년으로 규정하고 있다([그림 2] 참고).

|  |
|--|
| <p>2. “학교 밖 청소년”이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 청소년을 말한다.</p> <p>가. 「초·중등교육법」 제2조의 초등학교·중학교 또는 이와 동일한 과정을 교육하는 학교에 입학한 후 3개월 이상 결석하거나 같은 법 제14조제1항에 따라 취학의무를 유예한 청소년</p> <p>나. 「초·중등교육법」 제2조의 고등학교 또는 이와 동일한 과정을 교육하는 학교에서 같은 법 제18조에 따른 제적·퇴학처분을 받거나 자퇴한 청소년</p> <p>다. 「초·중등교육법」 제2조의 고등학교 또는 이와 동일한 과정을 교육하는 학교에 진학하지 아니한 청소년</p> |
|--|

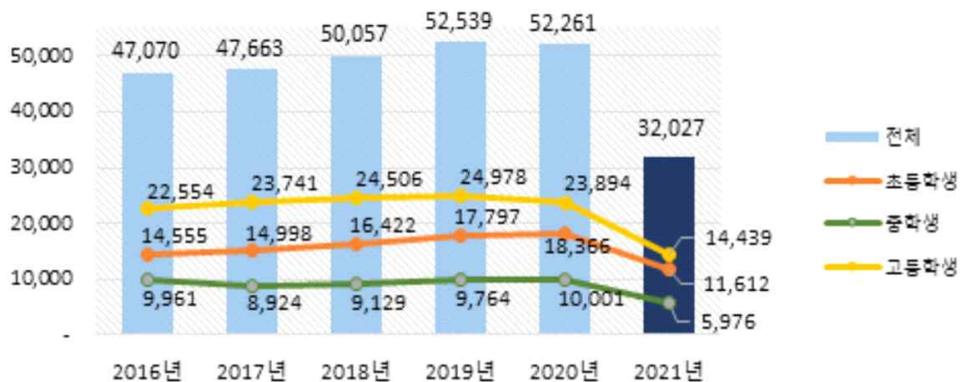
[그림 2] 학교 밖 청소년의 정의

또한 가장 최근 학교 밖 청소년의 규모를 추정한 하형석의 연구(2020)에 따르면, 학교 밖 청소년의 규모는 추정의 방법 차이(예: 직접추정 방법, 간접추정 방법), 간접추정 방법에서의 방식의 차이(예: 부분집합 방식, 코호트 추적 방식), 부분집합 방식에서 사용가능한 통계 종류의 차이(예: 주민등록인구현황, 장래인구 추계) 등에 따라 달라질 수 있다. 종합해볼 때, 연구자가 학교 밖 청소년을 어떤 기준 및 방법으로 추정할 것인지에 따라 학교 밖 청소년의 규모와 현황 보고는 크게 달라질 수 있을 것으로 판단된다.

이에 따라 오병돈과 김기현(2013)은 인구주택총조사의 장래인구추계 결과를 이용하여 해당 연령 총 인구에서 학생인구를 제외, 2012년 기준 학교 밖 청소년의 규모를 약 36만 6천 여명으로 추산하였으며, 백혜정, 송미경(2015)의 연구에서는 주민등록상 인구수에서 초·중·고 과정의 재학생 수와 고등학교 과정 졸업생 수의 추정치를 제하여 만 9세에서 만 17세까지의 학교 밖 청소년 규모를 약 27만 5천여명, 만 18세에서 만 24세까지는 약 30만여명으로

추산한 바 있다. 이후 2016년에는 주민등록상 만 19세에서 만 24세 인구에서 초중고 과정 재학생 수, 기간학제 고등학교과정 졸업생 수, 방계학제 고등학교과정 졸업생 수를 제하여 학교 밖 청소년의 수를 약 35만 6천여명으로 추산하는 시각도 있었고, 동일년도임에도 만 7세에서 만 18세까지의 주민등록상 학령인구에서 외국인 자녀 중 학령인구를 더한 값에 교육 통계상의 학생인구와 고등학교 조기 졸업자 수를 제하고 순 학업 중단자수를 더하여 약 39만여 명으로 보고한 경우도 있었다(윤철경, 최인재, 김승경, 김성은, 2018). 가장 최근 학교 밖 청소년의 규모를 추정 한 하형석의 연구(2020)에서는 주민등록인구현황을 이용한 부분 집합 방식으로 2019년 기준 학교 밖 청소년의 규모를 약 24만 명으로 추산하였다.

한편, 교육부가 발표한 학교 밖 청소년의 규모는 2021년 기준 「초·중등교육법」 제2조에 따른 초·중등 교육을 받고 있는 재학생 수 총 5,323,075명, 학업중단 학생 수 42,755명이다. 또한 한국교육개발원 교육통계서비스에 의하면 2021년 기준 학업중단 학생 규모(2020년 3월~2021년 2월 말 조사)는 총 32,027명으로, 예년에 비해 줄어든 경향을 보였다(그림 3) 참고). 그러나 이는 코로나 19의 영향으로 등교 일수가 줄어든 것과 함께 학생들이 학교를 그만두는 비율도 줄어들었기 때문인 것으로 보인다.(김희진, 임희진, 김정숙, 서고운, 김다인, 2021).



[그림 3] 학업중단 학생 수 추이 (출처: 한국교육개발원 교육통계서비스 내 학업중단 현황)

## 나. 학교 중단의 계기

2021 학교 밖 청소년의 학업 중단 사유에 대한 통계적 수치를 살펴보면, 초등학교(60.9%)와 중학교(41.2%) 집단은 유학이나 해외 출국에 따른 학업중단이 대부분이었다. 고등학교 집단은 해외 출국으로 학업을 중단한 경우는 9.2%에 불과한 반면, 교내 부적응으로 인한 사유가 21.4%로 가장 큰 비중을 차지하였다(그림 4) 참고).

| 구분   | 합계              | 질병           | 미인정유학·해외출국      | 장기결석            | 기타              |                 |              |             |
|------|-----------------|--------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|--------------|-------------|
| 초등학교 | 11,612<br>(100) | 132<br>(1.1) | 7,074<br>(60.9) | 10<br>(0.1)     | 4,396<br>(37.9) |                 |              |             |
| 중학교  | 5,976<br>(100)  | 172<br>(1.5) | 2,464<br>(41.2) | 17<br>(0.3)     | 3,323<br>(55.6) |                 |              |             |
| 구분   | 합계              | 사퇴           |                 |                 |                 |                 | 퇴학           | 제적·유예·면제    |
|      |                 | 질병           | 가사              | 부적응             | 해외출국            | 기타              |              |             |
| 고등학교 | 14,349<br>(100) | 733<br>(5.1) | 87<br>(0.6)     | 3,090<br>(21.4) | 1,327<br>(9.2)  | 8,903<br>(61.7) | 211<br>(1.5) | 88<br>(0.6) |

[그림 4] 학급별 학업중단 사유(21.2월말 기준, 교육부) (출처: 한국교육개발원 교육통계서비스 내 학업중단현황, 단위: 명(%))

또한 2021 학교 밖 청소년 실태조사(한국청소년정책연구원, 2021)에서 2,489명의 학교 밖 청소년(만 9세~만 24세)에게 설문한 결과를 보면, 학교를 그만둔 이유를 묻는 질문에 ‘학교에 다니는 게 의미가 없어서’ (37.2%)라는 응답이 가장 많았고, ‘원하는 것을 배우기 위해’ (29.6%)와, ‘심리·정신적 문제’ (23.0%)가 그 뒤를 이었다. 남자 청소년의 경우 공부하기 싫어서 학교를 그만둔 비율이 여자 청소년에 비해 높은 반면, 여자 청소년은 심리·정신적인 문제로 학교를 그만둔 비율이 남자 청소년보다 높았다. 그러나 학교를 그만둔 이유의 1순위로 ‘학교에 다니는 게 의미가 없어서’ 라는 응답을 한 비율은 남자 청소년(37.3%)과 여자 청소년(37.2%)이 서로 유사한 경향을 보였다(그림 5) 참고).



[그림 5] 남녀별 학교를 그만둔 이유 (출처: 2021 학교 밖 청소년 실태조사)

또한 응답자 유형을 일반 청소년과 비행 청소년으로 나누어 비교해 보았을 때에도 ‘학교에 다니는 게 의미가 없어서’ (일반: 35.6%, 비행: 48.2%) 학교를 그만두었다는 응답이 가장 높은 것으로 나타났다. 이어서 일반 청소년 그룹의 경우 ‘원하는 것을 배우려고’ (32.5%), ‘심리·정신적 문제로’ (25.1%), ‘특기를 살리려고’ (19.4%), ‘검정고시 준비’ (18.6%) 등의 순으로 학교를 그만둔 이유를 응답하였으며, 동일 질문에 비행 청소년 그룹은 ‘공부하기 싫어서’ (29.1%), ‘검정고시 준비’ (25.7%), ‘돈을 벌고 싶어서’ (16.3%), ‘선생님과의 갈등’ (15.1%) 순으로 응답한 경향을 보였다(그림 6) 참고).



[그림 6] 청소년 유형별 학교를 그만두는 이유 (출처: 2021 학교 밖 청소년 실태조사)

종합해볼 때, 청소년들은 학교를 다니는 것에서 의미를 찾지 못할 때 학교를 그만두는 선택을 더 자주 하고 원하는 것을 배우기 위해서나 심리적 문제로 인한 사유로도 학교를 그만두는 것으로 보인다. 아울러 정규 교육과정 외 분야의 탐구나 개인의 특기와 적성에 대한

고민, 생계에 대한 걱정 등과 같이 진로에 대한 고민을 기초로 학업중단을 선택하는 청소년들이 늘어나고 있다는 점을 고려한다면, 삶의 이유를 찾는데 도움이 되면서도 현실적인 내용을 포함한 진로지원 프로그램의 개발이 절실하다 할 수 있겠다.

## 2. 진로미결정 학교 밖 청소년의 이해

### 가. 진로미결정

진로미결정은 진로 결정에 있어 스스로 진로 결정을 내릴 수 없거나 선택하였다더라도 그에 확신을 갖지 못하는 상태를 의미한다(Osipow, 1999). 진로미결정인 경우, 진로에 대한 불확실성과 정보의 부족, 선택에 대한 두려움 등으로 진로를 구체화하지 못한 상태를 경험하고 직업 의사결정을 이루지 못하고 있는 상태에 놓인다. 진로미결정 관련 초기 연구들은 진로미결정의 개념을 학습발달 단계 안에서 나타나는 발달적 미결정(undecideness)과 성격적인 우유부단함으로 의사결정이 어려운 성향에 따른 미결정(indeciveness)으로 구분하여 연구를 진행하였다(Hartman, Fuqua, & Hartman, 1983; Osipow, 1999; Vondracek et al., 1990). 그러나 이어진 후속 연구들에서는 진로미결정을 다차원적 개념으로 인식하여 여러 하위 구성요소를 가진 다차원적 척도로 전환해 측정하려는 시도를 하였다(Savickas & Jarjoura, 1991; Vondracek et al., 1990). 이들에 따르면, 진로미결정을 구성하는 요소에는 직업정보 부족, 필요성 인식 부족, 자기명확성 부족, 외적장애, 우유부단한 성격 등이 있다. 먼저 직업정보 부족은 직업과 관련된 정보를 얻는 방법을 잘 모르는 상태이며, 필요성 인식 부족은 직업을 선택할 필요성을 느끼지 않는 상태이다. 또한 자기명확성 부족은 자신의 흥미가 무엇인지 모르는 상태를 의미하며, 외적장애는 외부상황(예: 집안의 경제적 사정)으로 인해 자신이 바라는 직업을 추구하지 못하는 상태이고, 우유부단한 성격은 성격적 특성을 반영한 것으로 결정을 내리고 행동을 취할 수 있는 심리적 능력이 결여된 상태를 말한다.

### 나. 진로미결정 관련 요인

진로미결정 수준이 높다는 것은 진로 결정에 상당한 부담과 스트레스를 느끼며 자기 자신과 직업 세계 및 의사결정 과정에서 더 많은 정보를 얻기 위해 결정 과정을 지연시키는

경향이 높음을 의미한다(이현정, 김기석, 2008). 자신에 대한 정보와 직업이나 노동시장에 대한 정보가 부족하면 진로 문제에 대해 확고한 판단을 내리기 어려울 수 있다(Felsman, 2003). 또한 우유부단한 성격으로 인한 소극적이고 확고하지 못한 태도가 결정 자체에 대한 어려움을 더 크게 느끼게 할 수도 있다(Osipow, 1999). 직업탐색에 관한 선행연구에 따르면, 개인의 직업탐색행동과 진로미결정은 성격(personality)이나 개인차(individual difference)에 따라 차이가 나타난다(이현정, 김기석, 2008). 예를 들어, 흥미, 가치, 능력, 욕구, 자아개념, 성숙도, 동기, 의존성 등을 들 수 있다(Gordon, Coscarelli, Sears, 1986). 그 밖에 진로미결정의 심리 정서 요인으로 진로정체감, 자아정체감, 진로의사결정 자기효능감, 자기효능감, 의존적 의사결정, 직관적 의사결정유형, 애착 등도 언급된다.

한편, 국내에서는 주로 진로미결정 수준에 영향을 끼치는 개인차 변인에 관해 연구가 진행되었다. 연구 결과, 의사결정 유형(강재태, 양지석, 2001)이 합리적일수록, 진로정체감(윤영란, 2009)이 뚜렷할수록 진로미결정 수준이 낮게 나타났으며, 완벽주의가 높고 불안 및 우울, 강박(박정희, 이은희, 2008; 홍혜영, 안혜선, 2009)을 높게 지각할수록 진로미결정 수준이 높게 나타났음을 보였다.

#### 다. 학교 밖 청소년 대상 진로 관련 선행연구 분석

학교 밖 청소년을 대상으로 한 최근 5개년 진로 관련 주요 선행연구에는 임한려, 홍성표(2021)의 연구를 포함하여 4편 정도가 있었으며, 이들 연구에서 정의한 학교 밖 청소년의 특징과 진로미결정 학교 밖 청소년의 진로 활동 촉진을 위한 제안을 정리한 결과는 다음과 같다(〈표1〉 참고).

<표 1> 학교 밖 청소년 대상 최근 5개년 진로 관련 선행연구 분석

| 연구자             | 진로미결정 학교 밖 청소년의 특징   | 진로미결정 학교 밖 청소년의 진로 활동 촉진을 위한 제안  |
|-----------------|--|--|
| 박지현, 황미연 (2017) | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학교 내 청소년에 비해 자아통제, 자기 조절 기능이 부족</li> <li>· 자아정체감, 자아개념, 자아존중감 부족</li> <li>· 충동적 성향, 불규칙한 수면, 수동적 태도와 의욕상실 등의 불성실한 개인적 특징을 보임</li> <li>· 자신에 대한 정보와 직업세계에 관한 정보 수집에 어려움</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학교 밖 청소년의 자아정체감을 향상 시킴으로써 진로준비행동을 높일 수 있음</li> <li>· 자기이해 관련 활동이 필요</li> </ul>  |
| 오정아, 오해섭 (2018) | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 미래에 대한 심리적 문제(불확실성으로 인한 우울, 강박, 불안, 적대감 등)를 겪음</li> <li>· 낮은 진로정체성과 진로미결정상태</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학교 밖 청소년의 진로 정체성과 심리적 문제 해결 필요</li> <li>· 자아존중감의 향상과 긍정적 자기개념을 높이는 방향으로 진로 정체성 높일 것</li> <li>· 직업 정보를 찾아보는 방법을 터득할 기회 제공</li> </ul>   |
| 노지혜, 문성호 (2019) | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 독립성이 높고 진로행동이 낮아서 진로를 스스로 준비하려는 성향이 있지만 직접적인 행동으로 이어지는 것에 부족</li> <li>· 정보 수집에 대한 어려움</li> <li>· 합리적 의사결정에 대한 어려움</li> <li>· 목적의식과 자신감 부족</li> <li>· 정서적지지 부족</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 자아개념, 직업가치, 자아존중감, 자기효능감, 자기통제의 향상으로 진로성숙을 발달시키는 것이 중요</li> <li>· 진로에 대한 긍정적 태도를 형성하여 진로 활동 참여를 촉진할 필요 있음</li> <li>· 진로활동에 적극적으로 참여한 경우, 그렇지 않은 경우보다 진로성숙 수준이 높음</li> </ul> |
| 임한려, 홍성표 (2021) | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 충분한 진로정보를 제공받고 있지 않아 정보 찾는 데에 어려움을 겪음</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 진로 정보 찾는 방법에 대한 교육 필요</li> <li>· 진로 목표를 설정하고 동기부여 시키기 위해 자기 이해를 높여야 함</li> <li>· 자아존중감의 향상과 주변 또래 친구의 관심 등으로 자기 이해를 높일 것</li> </ul>   |

### 3. 학교 밖 청소년 대상 기존 진로지원 프로그램 분석

#### 가. 학교 밖 청소년 대상 국내 진로지원 프로그램

학교 밖 청소년을 대상으로 한 국내 진로지원 프로그램으로는 대표적으로 여성가족부에

서 진행하는 사이버상담, 지역별 꿈드림 프로그램이 있다([그림 7], [그림 8] 참고). 그러나 약 39만 명에 이르는 학교 밖 청소년 규모에 비해 지원을 받고 있는 학교밖청소년지원센터 이용자 수는 꿈드림 센터 이용자 수는 2019년 기준 48,250명에 그친다. 이와 관련하여 일부 연구들 및 현장에서는 학교밖청소년지원센터에 다니는 청소년들은 그나마 나은 환경에 있는 편이고, 훨씬 더 열악한 환경에 처한 청소년들은 학교밖청소년지원센터에 직접 방문할 여건조차 되지 않는다는 목소리를 내고 있다. 예를 들어 청소년들이 생계 활동을 직접 하는 경우에는 현실적으로 학교밖청소년지원센터에 다닐 수가 없거나, 학교밖청소년지원센터가 일부 지역에 한정되어 있는 경우 오프라인 프로그램에 참여하기 부담스러운 청소년들도 많다는 것이다(예: 센터가 거주지로부터 너무 멀, 교통비 소요가 큼).

#### ■ 사이버상담이란?

청소년사이버상담센터는 여성가족부에서 주관하고 한국청소년상담복지개발원에서 위탁 운영하고 있는 청소년 대상 전문 심리상담센터입니다. 청소년에게 친숙한 인터넷을 활용하여 가족갈등, 교우관계문제, 학업중단, 가출, 인터넷 중독, 진로 및 학업문제 등을 경험하는 청소년에게 상담서비스를 제공함으로써 건강한 성장을 돕습니다.



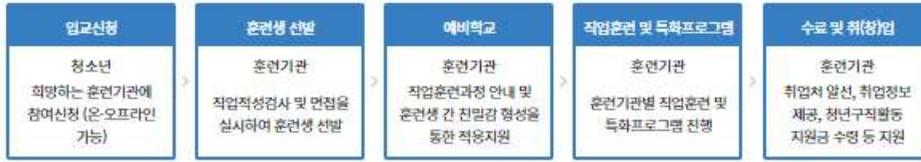
[그림 7] 사이버상담 세부내용

|   |  |                        |
|---|--|------------------------|
|  | <p><b>취업특강 [취업 Cheer Up!]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사업구분 직업체험 및 직업교육 훈련지원</li> <li>· 사업기간 2022.04.20~2022.04.20</li> <li>· 모집기간 2022.03.28~2022.04.11</li> <li>· 접수방법 전화, 메신저, 온라인 신청서</li> <li>· 진행장소 서울중구꿈드림</li> </ul>           | <p>완료</p> <p>상세보기</p>  |
|  | <p><b>중구꿈드림 직업체험 및 특강 [진로탐험대]_추가모집중</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사업구분 직업체험 및 직업교육 훈련지원</li> <li>· 사업기간 2022.04.20~2022.06.30</li> <li>· 모집기간 2022.03.23~2022.04.04</li> <li>· 접수방법 전화 또는 온라인 신청서 작성</li> <li>· 진행장소 서울중구꿈드림</li> </ul> | <p>진행중</p> <p>상세보기</p> |

[그림 8] 지역별 꿈드림 프로그램 예시: 서울중구꿈드림

또한 여성가족부의 또 다른 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램으로 ‘내일이룸학교’가 있지만, 시행기관의 수가 너무 적다는 점에서 실효성의 문제가 제기된다([그림 9] 참고).

■ 프로그램과정



■ 전국내일이름학교현황 (2022년)

| 번호 | 지역 | 훈련기관                | 훈련과정 (기간)  | 인원  | 연락처          | 홈페이지 | 기숙 | 비고 |
|----|----|---------------------|--|-----|--------------|------|----|----|
| 1  | 서울 | 한국능력개발 직업전문학교       | 디지털 영상 크리에이터 실무과정 ('22.3.7.-12.6.)                     | 20명 | 02-2632-3070 | ☞    | ○  |    |
| 2  |    | (재)서울현대교육재단         | 플러워&폴렌테리어 취업실무과정 (화훼장식 경사기획자&그린인테리어) ('22.3.21.-11.9.) | 16명 | 02-2671-5244 | ☞    | ○  |    |
| 3  |    |                     | K-푸드테크 전문가 (푸드스타트업) 취업실무과정 ('22.3.28.-11.17.)          | 20명 |              | ○    |    |    |
| 4  |    | (재)아세아항공직업전문학교      | 산업계 의료기술전문가 양성/취업과정 ('22.3.11.-11.25.)                 | 20명 | 02-717-8917  | ☞    |    |    |
| 5  | 부산 | 부산시 학교밖청소년지원센터      | F&B산업 전문인력 양성/취업과정 ('22.3.7.-11.30.)                   | 20명 | 051-714-7236 | ☞    |    |    |
| 6  | 인천 | HS평생교육원             | 반려동물전문가 (애견미용사&팻헬퍼) 양성과정 ('22.3.14.-11.3.)             | 18명 | 032-888-7585 | ☞    |    |    |
| 7  |    | 인천실용전문학교            | 네일자격증 및 취업실무과정 ('22.3.17.-11.16.)                      | 16명 | 032-506-1900 | ☞    |    |    |
| 8  |    | 인천직업전문학교            | 3D프린터 취업실무과정 ('22.3.14.-10.19.)                        | 16명 | 032-772-1199 | ☞    |    |    |
| 9  | 광주 | (재)한국능력개발원 호남직업전문학교 | 간식조리기능사 취득 및 마스터셰프 양성과정 ('22.3.2.-11.30.)              | 20명 | 062-605-8021 | ☞    |    |    |
| 10 | 대전 | 한밭대학교 산학협력단         | 로봇코딩 교육 지도사 양성과정 ('22.3.28.-10.24.)                    | 15명 | 042-939-4818 | ☞    |    |    |
| 11 | 경기 | 한주요리제과커리큘럼 전문학교     | 카페바리스타 & 제과기능사 (쇼셜미디어 SNS 홍보) 실무과정 ('22.3.4.-9.15.)    | 18명 | 032-322-5250 | ☞    |    |    |
| 12 | 충남 | 동천만화직업전문학교          | 헤어미용사 자격증 및 실무과정 ('22.3.14.-11.28.)                    | 20명 | 041-557-0064 | ☞    | ○  |    |
| 13 | 경북 | 영천제일직업전문학교          | 웹 편집 디자이너 양성과정 ('22.3.23.-10.11.)                      | 15명 | 054-331-0862 | ☞    |    |    |

[그림 9] 2022년 전국 내일이름학교 현황

이어서 여성가족부가 시행하는 취약청소년 자립을 위한 지원 프로그램인 ‘두드림’은 만 9세에서 만 24세까지의 청소년을 대상으로 하고 있으며, 1단계 기초과정과 2단계 심화과

정으로 구성되어 있다. 참여 대상자의 특성을 고려한 체험 중심적 교육을 지향하고 있으며, 학교 밖 청소년들의 성공적인 사회진입 독려를 목표로 하고 있다(<표 2> 참고).

<표 2> 여성가족부 두드림 프로그램 개요

|                     |             |  |
|---------------------|-------------|--|
| <b>구분</b>           |             | 취약청소년 자립을 위한 지원 프로그램   |
| <b>관련부처</b>         |             | 여성가족부  |
| <b>프로그램명</b>        |             | 두드림  |
| <b>사업배경 및 목표</b>    | <b>배경</b>   | 「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」 제정 (2014.5.28) -취약계층, 위기, 학교 밖 청소년 자립 지원 강화   |
|                     | <b>목표</b>   | 사회진입에 어려움을 겪는 학교 밖 청소년 대상 심리·사회적 특성과 욕구에 부합한 상담, 보호, 의료, 자립 등 맞춤형 서비스 제공을 통해 성공적인 사회진입 지원  |
| <b>대상</b>           | <b>연령</b>   | 만 9세~24세 청소년   |
|                     | <b>참여대상</b> | 학업중단자, 학업중단 숙려대상 청소년, 보호·복지·교정 시설 청소년, 기타 가정 외 보호체계에서 생활하는 청소년   |
|                     | <b>선정기준</b> | 초기면접을 통해 선정  |
| <b>사업내용(프로그램구성)</b> |             | <ul style="list-style-type: none"> <li>*1단계: 기초과정(자립준비 과정) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직업탐구, 경제교육, 주거, 생활, 건강관리, 미래, 꿈 설계 등</li> </ul> </li> <li>*2단계: 심화과정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자립기술 습득과정: 직업체험, 진로종합캠프 등</li> <li>- 학습역량 향상과정: 자격취득지원, 직업훈련 연계, 취업 및 인턴 지원 등</li> </ul> </li> <li>*사회진입 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 취업, 직업훈련, 자격증취득, 인턴십 참여 등</li> </ul> </li> </ul> |
| <b>지원기간 및 지원비용</b>  | <b>지원기간</b> | 참여 대상자의 특성을 고려하여 체험 중심적 교육을 시행하고는 있으나(단계별로 5일, 1-2일 등) 비교적 짧은 구성   |
|                     | <b>지원비용</b> | 참여 대상자의 특성을 고려한 '체험 중심적 교육'을 시행하고 있으며, 이용자 부담은 거의 없음. 단, 지자체별 차이로 일부 프로그램의 경우 이용자가 부담하기도 함<br>(자격증 취득비, 검정고시 지원비 등 일부 필요 경비 지원)  |

서울, 대구, 강원도 지역을 중심으로 한 ‘친구랑’ 또한 동아리 활동과 같은 성장지원 프로그램이 더 많이 진행되고 있기 때문에 실질적인 진로지원 활동에 최적화되어 있다고 보기는 어렵다([그림 10] 참고).

| 번호 | 센터  | 구분   | 프로그램명                      | 교육기간                    | 요일(시간)         | 정원 | 상태   |
|----|-----|------|----------------------------|-------------------------|----------------|----|------|
| 12 | 마포  | 성장지원 | [5월 VR 직업체험] 3D프린터 기획/운영   | 2022-05-01 ~ 2022-05-31 | 일(15:00~17:00) | 20 | 신청중  |
| 11 | 마포  | 성장지원 | [4월 VR 직업체험] 3D프린터 기획/운영   | 2022-04-01 ~ 2022-04-29 | 일(15:00~17:00) | 20 | 신청중  |
| 10 | 마포  | 성장지원 | 진로직업동아리_실전창업               | 2022-06-03 ~ 2022-10-28 | 금(13:00~15:00) | 15 | 신청중  |
| 9  | 마포  | 성장지원 | 5월 청소년 선거교육                | 2022-05-26 ~ 2022-05-26 | 목(14:00~16:00) | 10 | 신청중  |
| 8  | 마포  | 성장지원 | 진로직업동아리_앱크리에이터             | 2022-02-08 ~ 2022-06-21 | 화(14:00~16:00) | 10 | 신청중  |
| 7  | 마포  | 성장지원 | 아동문학 작가 동아리                | 2022-01-27 ~ 2022-06-23 | 목(13:00~15:00) | 10 | 신청중  |
| 6  | 영등포 | 성장지원 | (2회 체험) 제과제빵 직업체험          | 2022-05-10 ~ 2022-05-17 | 화(14:00~16:00) | 8  | 신청마감 |
| 5  | 고덕  | 성장지원 | (대면)직업체험 플로리스트             | 2022-04-19 ~ 2022-04-19 | 화(16:00~18:00) | 6  | 신청마감 |
| 4  | 신림  | 성장지원 | 4월 청소년 선거교육(출석일 조정가능)      | 2022-04-27 ~ 2022-04-27 | 수(14:00~16:00) | 10 | 신청마감 |
| 3  | 마포  | 성장지원 | 문화체험 클래식 공연(바이올린 독주회 5/18) | 2022-05-18 ~ 2022-05-18 | 수(19:30~21:00) | 16 | 신청마감 |

[그림 10] ‘친구랑’ 프로그램 예시

마지막으로 가장 최근 활발하게 사용되고 있는 여성가족부의 ‘나는 내 인생의 매니저’ 프로그램을 소개할 수 있겠다. ‘나는 내 인생의 매니저’는 학교 밖 청소년의 특성 변화와 운영 현장의 요구를 반영하여 2020년 2차 개정된 것으로, 학교 밖 청소년들에게 진로를 결정할 수 있는 동기와 역량 강화의 기회를 제공하기 위해 프로그램의 목적을 ‘주도적으로 미래를 준비하고 대응해 나갈 수 있는 능력 향상’에 두고 있다.

‘나는 내 인생의 매니저’는 연령 기준 만 14세에서 만 19세 청소년을 대상으로 개발되었으며, 5~6명의 소규모 집단을 중심으로 총 9회기로 운영되고, 각 회기별 운영시간은 45~50분으로 하여 전체 프로그램 소요시간이 길어지지 않도록 하였다. 프로그램의 구성은 학교 밖 청소년의 특성과 욕구를 바탕으로 한 7개의 주제를 기반으로 이루어져 있으며([그림 11] 참고), 참여자가 스스로의 힘으로 현재 겪고 있는 문제나 어려움을 인식하고 해결책을 찾아갈 수 있도록 돕고자 하였다.

| 회기  | 주제          | 목표   |
|-----|-------------|--|
| 1회기 | 내가 궁금해      | 1. 프로그램 구성원간 친밀감을 형성한다.<br>2. 프로그램에 참여하는 구성원간 지켜야 하는 규칙을 정한다.<br>3. 프로그램에 참여하는 동기를 강화한다.   |
| 2회기 | 직업이<br>궁금해  | 1. 꿈에 대해 생각해보고, 미래에 대해 목표의식을 갖도록 한다.<br>2. 직업의 의미, 필요성에 생각해 본다.<br>3. 직업선택시 고려해야 할 사항들을 숙지한다.<br>4. 희망직업에 대해 구체적으로 탐색하고, 성취동기를 유발한다.               |
| 3회기 | 새롭게<br>발견해  | 1. 나의 강점을 살펴보고, 나를 사랑하는 마음을 갖도록 한다.<br>2. 성공경험 나누기를 통해 자신에 대한 긍정적인 모습을 발견하고 수용한다.  |
| 4회기 | 나를<br>이야기해  | 1. 학교를 그만두는 과정에서 겪었던 경험들을 나누고, 공통점을 찾아봄으로써 공감대를 형성하도록 한다.<br>2. 각자의 삶을 되짚어보는 활동을 통해 자신의 입장과 상황을 이해하고 수용한다.   |
| 5회기 | 미래를<br>준비해  | 1. 삶에서 찾아온 소중한 기회를 놓치지 않도록 준비의 중요성에 대해 알도록 한다.<br>2. 꿈을 이루기 위해 구체적인 목표를 세우고, 실천할 수 있는 방법들을 모색한다.   |
| 6회기 | 하루하루<br>소중해 | 1. 나에게 관리가 필요한 부분을 생각해보고, 자기관리의 필요성을 인식한다.<br>2. 성공적인 자기 관리를 위한 자기만의 목표를 설정하고 연습하여 효과적인 자기관리 방법을 익힌다.  |
| 7회기 | 갈등을<br>극복해  | 1. 자신의 목표를 이루기 위해 준비하면서 만나게 되는 다양한 갈등을 예상하고 잘 대처하도록 한다.<br>2. 갈등이 항상 부정적인 것이 아니라 갈등을 잘 해결함으로써 얻어지는 긍정적인 효과에 대해서 알도록 한다.                            |
| 8회기 | 선택하고<br>집중해 | 1. 자신의 일상생활을 이루고 있는 요소들을 찾아보고, 하루를 점검해 본다.<br>2. 자신이 삶의 어느 부분에 치중해 있는지 살펴보고, 일상의 균형을 찾아본다.<br>3. 선택과 집중을 통한 일상의 균형으로 새로운 도전을 할 수 있는 역량을 함양한다.      |
| 9회기 | 다시<br>출발해   | 1. 전체 프로그램을 정리하고 소감을 나눔으로써 프로그램에서 배운 점을 확인한다.<br>2. 서로의 노력과 활동을 격려하고, 자신의 긍정적인 측면을 확인한다.<br>3. 자신이 계획하고 실천하고자 했던 목표들을 점검하고, 새로운 출발점에서 각오를 다지도록 한다. |

[그림 11] ‘나는 내 인생의 매니저’ 프로그램 매뉴얼

‘나는 내 인생의 매니저’는 학교 밖 청소년이 자기 이해, 주도성, 자기 긍정, 동기 강화, 자율성, 갈등해결 능력의 강점을 발휘할 수 있도록 자기주도성, 긍정적 태도, 갈등 대처 능력, 근면성과 같은 능력을 개발하여 자기 이해, 미래조망과 진로탐색, 미래 목표를 달성하는 데 도움을 주고자 하였다. 사전-사후 통제 집단 비교 결과, ‘나는 내 인생의 매니저’ 프로그램 참가자 집단이 대기자 집단 대비 인지적 정서조절전략과 자아정체감 측면에서의

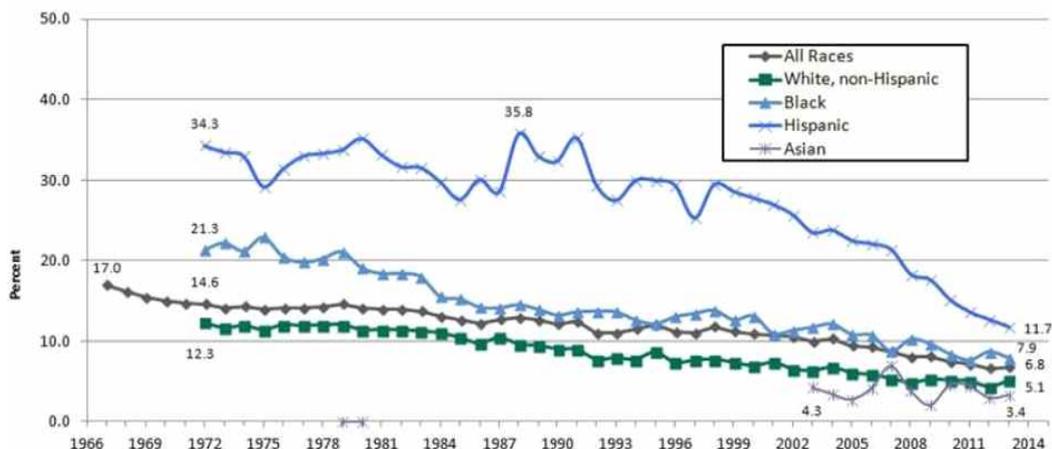
향상을 보이는 것으로 보고된 바 있다.

‘나는 내 인생의 매니저’는 9회기(9시간)라는 길지 않은 운영시간 내에 학교 밖 청소년의 전반적인 특성을 담고자 한 부분이 돋보이는 프로그램임에도 불구하고, 보조지도자의 역할 구체화가 필요하다거나, 프로그램 중 참여자가 작성하는 내용이 많다거나, 헛갈리는 질문이 많다는 등의 피드백을 받기도 하였다. 이러한 점을 고려할 때 본 연구에서 개발할 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램에는 강사 및 보조강사의 역할 구체화, 체험 활동 포함, 질문 명료화 등을 반영해야 할 필요가 있겠다.

#### 나. 학교 밖 청소년 대상 국외 진로지원 프로그램(미국을 중심으로)

미국에서는 학교 밖 청소년을 가출이나 빈곤, 학대 등으로 인해 사회적 보호를 받지 못하고 어쩔 수 없이 학교 밖으로 내몰린 청소년으로 이해하고 있어 한국의 시각과는 다소 차이가 있다. 미국은 학업중단(dropout)을 만 16~24세의 중고등학교에 등록하지 않고 있거나 고등학교를 졸업하지 않은 청소년으로 정의한다. 상습 결석의 경우, 2017~2018년 기준 전체 학령기 학생 중 16%(8,051,239명)로 추정하고 있으며, 인종별로는 백인 13.4%, 흑인 23.1%, 히스패닉계 17.4%, 아시아계 7.1%, 학년별로는 초등학생 13.6%, 중학생 14.1%, 고등학생 21.1%로 추산하고 있다(Attendance Works & Everyone Graduates Center, 2021). 학업중단율은 1970년 15%에서 2019년 5%로 점차 감소하는 추세이며, 인종별로 백인 5.3%, 흑인 5.6%, 히스패닉계 7.7%로 추산된다(De Brey, Snyder, Zhang, & Dillow, 2021).

**Status Dropout\* Rates Among Youth Ages 16 to 24, by Race and Hispanic Origin,\*\* October 1967-2013**



[그림 12] 만 16~24세 미국 인종별 학업중단 추이

미국에서는 이러한 현상의 원인을 4개의 요인으로 세분화하였는데, 먼저 학교 관련 요인으로는 장기결석, 학업부진, 학교에 대한 부정적 감정, 교사 및 친구와의 부정적 관계 등을 원인으로 꼽았고, 가정 관련 요인으로는 임신 및 출산, 혼인, 가족부양 등을 꼽았다. 또한 고용 관련 요인으로 취업으로 인해 학업병행이 어려운 상황 등의 원인과 기타 요인인 범죄 연루, 건강 악화 및 질병 문제 등을 원인으로 바라보았다(Doll, Eslami, & Walters, 2013).

미국의 연방 교육부는 진로지원과 관련하여 상습결석 관련 정책과 학업중단 관련 정책이라는 2가지 관점에서 정책을 보유하고 있다(표 3) 참고). 상습결석 관련 정책으로는 1) EdFacts Initiative, 2) Every Student Every Day, 3) National Student Attendance, Engagement, and Success Center, NSAESC가 있으며, 학업중단 관련 정책으로는 1) Student Support and Academic Enrichment Grants, 2) TRIO PROGRAM 등이 있다.

**<표 3> 미국 연방 교육부의 진로지원 정책**

|              | 종류  | 세부 내용   |
|--------------|---|---|
| 상습결석<br>관련정책 | EdFacts Initiative  | 연방 교육부의 교육 정보 수집, 분석, 활용  |
|              | Every Student Every Day   | 공공 및 민간의 관련 기관 연락처와 관련 자료의 목록, 링크, 다양한 전문가의 견해를 바탕으로 한 실제적인 조언 제공   |
|              | National Student Attendance, Engagement, and Success Center, NSAESC | 성공 멘토링(National Success Mentors)<br>- 훈련된 멘토를 배정, 결석 요인 파악, 학업 상황 상담<br>조기경고체계 네트워크(Early Warning Systems Network)<br>- 각 지역 우수사례 공유, 향후 발전방안 논의 지원 |
| 학업중단<br>관련정책 | Student Support and Academic Enrichment Grants                      | - 학생 지원 및 학업강화 보조금 지원<br>- 취약계층 학생의 학업중단 예방 및 회복 조력   |
|              | TRIO PROGRAM  | - 취약계층 학생 중 대학 이상의 고등교육을 지원하는 대상을 위한 학업, 재정, 진로, 개별학습 지원  |

또한 미국 주정부 진로지원 정책은 크게 4가지 종류로 정리될 수 있으며, 아래와 같은 세부 내용을 담고 있다(<표 4> 참고).

**<표 4> 미국 주정부 진로지원 정책**

| 종류            | 세부 내용  |
|---------------|--|
| 루이지애나, 로드아일랜드 | 학업중단을 높은 학군 선별, 해당 학군의 환경을 고려한 집중 지원 제공  |
| 콜로라도          | 취약계층 밀집 학군 상담사 부족 문제 해결 위한 보조금 지원  |
| 오클라마호         | 학업중단 고위험군 학생의 조기 멘토링 서비스 지원  |
| 필라델피아         | - Multiple Pathways to Graduation(MPG) program<br>- 만18세~21세의 학교 밖 청소년 대상의 멘토링, 정서지원, 사례관리, 보육서비스 제공 |

종합해볼 때, 미국의 학교 밖 청소년 진로지원 정책은 발빠른 관련 정보 수집 및 공유를 통해 학교 밖 청소년을 조기에 파악하고 신속히 개입한다는 것이 인상적이며, 학업 및 직업 훈련 지원뿐만 아니라 건강 및 의료 지원, 주거 지원, 기초생활 등과 같은 학교 밖 청소년의 자립을 위한 총괄적인 지원에 초점을 맞추고 있다는 점이 특징이라 할 수 있겠다. 또한 학교 밖 청소년이 발생하는 근본적인 원인을 중심으로 접근하며, 단기적이고 일시적인 개입보다는 체계적이고 장기적인 지원에 주력한다는 점도 주목할 만하다. 마지막으로 미국에서

는 학교 밖 청소년 관련 정책을 주도하는 역할을 다양한 기관이 체계적으로 분담하고 있었는데, 예를 들어 보건복지부는 저소득 및 취약 계층 청소년의 생계지원 및 생활 안정에 집중하고, 교육부는 중고등학교 중도탈락률 감소 및 대학 진학을 향상을 위한 여건 개선, 정신 보건 및 상담 서비스 제공, 기초학력 향상을 위한 학업 지원 등의 역할을 수행하고 있는 것으로 보인다.

#### 4. 선행연구 및 기존 진로지원 프로그램 분석을 통한 시사점

학교 밖 청소년 관련 최근 선행연구 및 기존 진로지원 프로그램들의 분석을 통한 시사점은 다음과 같다. 첫째, 학교 밖 청소년들이 학교를 그만둔 이유 1순위는 ‘학교에 다니는 것에 대한 의미가 없다’ 였음에도 불구하고, 많은 프로그램들이 이러한 인식과는 무관하게 진행되거나 개별 맞춤형보다는 집단 형태로 실시되고 있는 것으로 보인다. 이로 인해 아무리 좋은 프로그램이 마련되어도 학교 밖 청소년들의 프로그램 참여에 대한 부정적인 인식 개선 효과는 미흡한 것으로 짐작되며, 많이 개선되어가고는 있지만 일부에서는 여전히 학교 밖 청소년을 위기청소년으로 인식하고 있는 것으로도 보인다. 이에 학교 밖 청소년들을 ‘문제가 있거나 위기에 처한’ 청소년이 아닌, ‘삶의 의미를 찾는’ 청소년으로 보고 접근할 필요가 있겠다.

둘째, 학교 밖 청소년 관련 다양한 제도 아래 이미 여러 가지 진로지원 프로그램들이 개발되어왔으나 현실성을 반영한 자료의 최신화가 필요해보인다. 또한 진로미결정 학교 밖 청소년에게만 초점을 맞춘 프로그램은 부재한 상황인데, 다양해진 학교 밖 청소년들의 관심 영역을 기존 진로지원 프로그램 활동 내에서 충족시키기는 어려울 것으로 사료된다. 종합해 볼 때, 단순 일회성 참여형(예: 제과제빵, 바리스타 체험 등) 위주의 프로그램들보다는 진로미결정 학교 밖 청소년만의 특성과 요구에 맞는 최신화된 프로그램 개발이 필요하다 하겠다.

셋째, 최근 5개년 관련 선행연구 결과를 종합해볼 때, 학교 밖 청소년은 학교 내 청소년에 비해 자기 관련 구인들(자기조절 기능, 자아정체감, 자아개념, 자아존중감)에서 취약성이 높으므로 자기이해 관련 내용을 강화한 프로그램의 개발이 필요할 것으로 보인다. 특히 학교 밖 청소년의 자아정체감 향상은 진로준비행동 상승으로 이어질 수 있고, 학교 밖 청소년의 높은 자기이해 수준은 충동적 성향과 불규칙적인 수면, 수동적 태도, 의욕상실 등과 같은 불성실한 개인적 특성을 조절해 진로장벽을 낮출 수 있다는 연구결과(박지현, 황미현,

2017)를 고려할 때, 자기이해는 반드시 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발의 주요 구성원리에 포함되어야 할 것으로 판단된다.

넷째, 학교 밖 청소년의 직접적인 진로행동을 높일 수 있는 진로 관련 프로그램이 필요하겠다(예: 진로정보 제공 등). 학교 밖 청소년은 상대적으로 독립성이 높고 진로행동 수준은 낮아, 진로를 스스로 준비하려는 성향은 있지만 이것이 직접적인 진로 관련 행동으로까지 이어지지 못하는 경향이 있기 때문이다(노지혜, 문성호, 2019). 현재 학교 밖 청소년을 대상으로 다양한 진로지원 프로그램들이 있지만, 이들은 주로 학력 취득을 위한 목표와 방향에 집중되어 있거나 단발성 프로그램, 혹은 간접 참여형 프로그램 위주라는 점에서 아쉬움이 남는다. 따라서 학업만이 아닌 진로 자체에 초점을 맞춰 지속적이고 적극적인 참여가 가능한 프로그램의 개발이 필요하겠다. 또한 학교 밖 청소년에게 충분한 진로정보가 제공되고 있지 않아 스스로 진로정보를 찾는데 어려움을 겪고 있기 때문에(임한려, 홍성표, 2021), 진로정보를 찾을 수 있는 방법들을 직접적으로 안내할 필요가 있겠다.

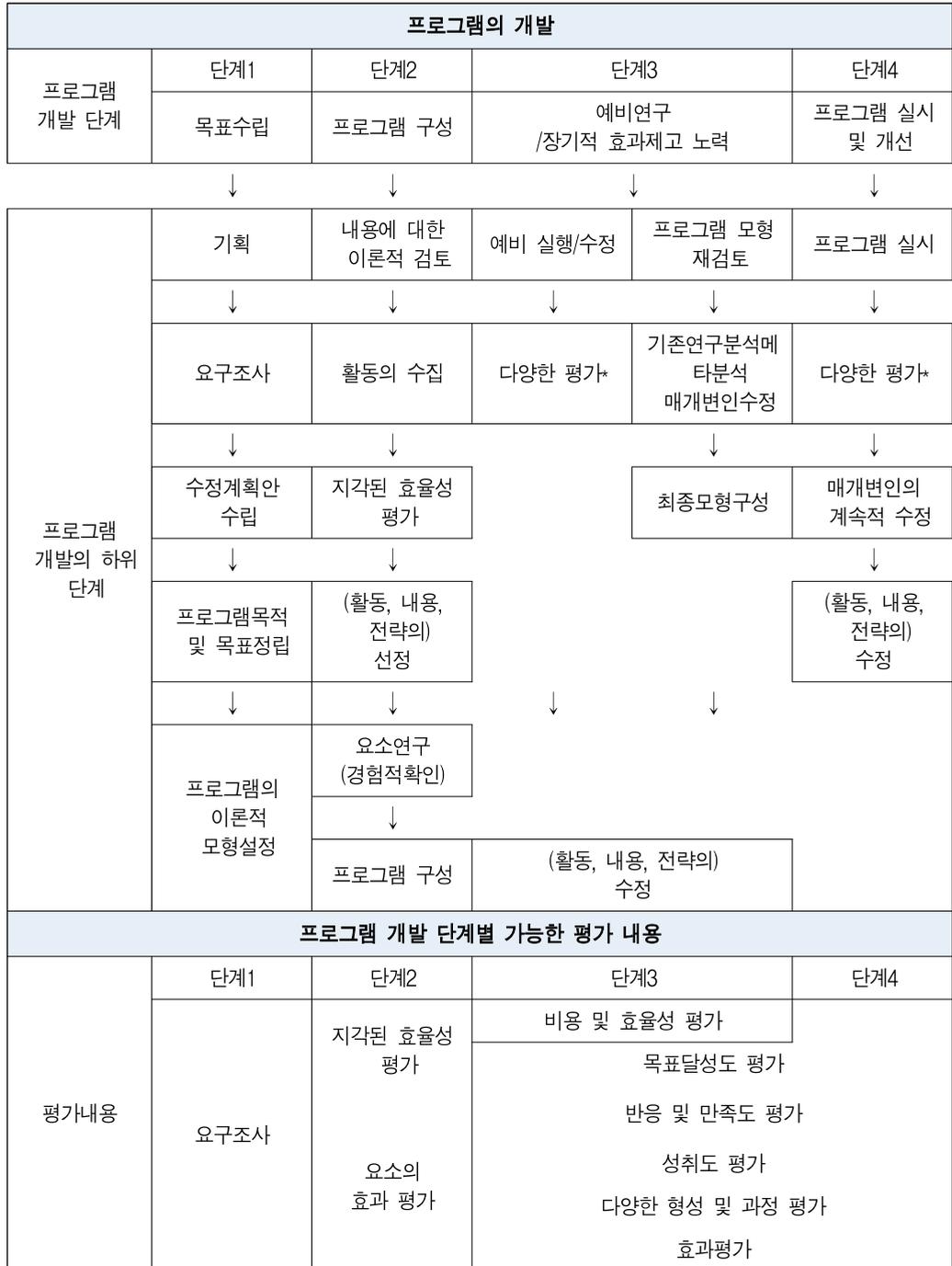
다섯째, 학교 밖 청소년에게 합리적 의사결정 방법을 교육함으로써 진로 관련 자기결정효능감을 향상시킬 수 있게 도움 필요가 있다. 학교 밖 청소년은 합리적인 의사결정에 대해 어려움을 겪고 있으며, 목적의식과 자신감 부족을 경험하여 진로 행동을 단념하거나 진로에 대한 생각을 부정적으로 가지게 되는 경향이 있다(노지혜, 문성호, 2019). 이를 고려할 때, 진로미결정 학교 밖 청소년들에게 합리적 의사결정 방식을 충분히 이해시키고 스스로의 삶에 적용해볼 수 있게 돕는 것이 필요해보인다.

이상의 시사점들을 반영하여 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램을 개발한다면, 자기와 직업 세계에 대한 이해수준을 높임으로써 진로에 대해 긍정적인 태도를 갖게 할 뿐만 아니라 미래에 대한 불안감을 낮추고 진로 정체성을 높여(오정아, 오해섭, 2018) 참여하는 학교 밖 청소년들로 하여금 진로미결정 상태에서 벗어날 수 있게 도움 수 있을 것이다.

### III. 연구 방법

#### 1. 프로그램 개발 절차 모형

본 연구에서는 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발을 위하여 다음의 절차로 연구를 진행하였다. 우선, 문헌연구를 진행하기 위해 김창대(2011)가 상담 및 심리교육 프로그램 개발과 평가를 위해 변창진(1994), 박인우(1995)와 Sussman(2001)의 모형에서 장점을 통합하고 단점을 보완한 프로그램 개발 및 평가 모형의 절차를 참고하였다. 둘째, 청소년 및 현장전문가(실무자) 요구분석을 통해 프로그램 내용과 구성요소를 도출하여 프로그램을 개발하였다. 마지막으로, 시범운영과 평가를 통해 수정·보완하여 연구를 진행하였다. 프로그램의 구체적인 개발과정은 [그림 13]과 같다.



[그림 13] 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발 절차 모형

## 가. 기획단계

기획단계는 크게 (1) 목표수립, (2) 문헌연구, (3) 요구조사를 실시한 후 이를 분석하여 프로그램의 목표를 정립하는 것이다. 본 연구에서는 학교 밖 청소년의 정의·특성·현황, 진로미결정에 영향을 미치는 요인, 국내외 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 현황 등에 관한 선행연구를 중심으로 문헌연구를 실시하였다. 또한 진로미결정 학교 밖 청소년 및 현장전문가(실무자)를 중심으로 초점 집단 면접(FGI)도 실시하였다.

## 나. 구성단계

구성단계는 기획단계에서 도출된 내용을 프로그램 개발 시 반영하는 단계이다. 이를테면, 기획단계에서 프로그램 구현 시 필요한 이론적 배경, 기존 프로그램 분석을 통해 도출된 함의점, 교육의 주 대상자인 학교 밖 청소년과 현장전문가(실무자)의 초점 집단 면접(FGI)의 결과를 프로그램의 목적과 개발에 반영하는 것이다. 추가적으로 본 연구에서 개발한 프로그램의 교구재와 매뉴얼에도 해당 내용을 반영하였다.

## 다. 실시 및 평가단계

실시 및 평가단계에서는 구성단계를 통해 완성된 프로그램을 진로미결정 학교 밖 청소년에게 실시하여 프로그램 구성 및 내용의 점검과 타당도 평가를 실시하게 된다. 이를 통해 프로그램의 내용 및 전략 등을 수정·보완하여 프로그램의 완성도를 높일 수 있다.

본 연구에서는 프로그램을 실시하기 위해 진로미결정 학교 밖 청소년들을 모집하였으며, 프로그램 개발 연구원이 직접 교육한 강사와 보조강사가 시범운영을 실시하였다. 시범운영 이후에는 프로그램의 효과성을 검증하기 위해 사전-사후 점수비교를 활용하였다. 또한 프로그램에 참여한 학교 밖 청소년들의 만족도 및 참여의견을 질적으로 분석한 결과를 종합하여 프로그램을 수정·보완함으로써 최종 프로그램을 완성하였다.

## 2. 프로그램 기획

### 가. 문헌연구

#### 1) 학교 밖 청소년 대상 진로 관련 선행연구 및 프로그램 분석

본 연구에서는 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발을 위해서 학교 밖 청소년의 현황 및 특성, 진로미결정 개념의 정의와 관련 요인, 학교 밖 청소년 대상 진로 관련 선행연구와 기존 학교 밖 청소년 대상 국내외 진로지원 프로그램의 특징점 및 한계점 분석을 중심으로 문헌연구를 실시하였다.

#### 2) 척도개발을 위한 자료 분석

진로미결정 학교 밖 청소년의 진로지원 프로그램의 효과성 평가 시 사용할 척도 개발을 위해 문헌연구 결과를 토대로 학교 밖 청소년과 관련성이 높은 심리사회적 변인들을 탐색하였다. 이 중, 프로그램의 회기별 목표에 충실한 구성개념인 진로에 관한 목표, 대인관계, 자립동기, 자기이해를 척도의 하위요인(subscale)으로 선별하여 시범운영 시 활용할 척도개발 자료를 분석을 실시하였다.

### 나. 현장 요구 분석 및 자문

본 연구에서는 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램을 개발하기 위해 실제 학교 밖 청소년 및 현장전문가(실무자)를 대상으로 프로그램 개발에 대한 요구 분석 및 자문을 실시하였다.

#### 1) 학교 밖 청소년 대상 설문조사

##### 가) 설문 참여자 및 설문 진행방법

눈덩이 표집(snowball sampling) 방식을 활용하여 구글 설문지를 배포하고, 2022년 8월 2

일(화)부터 12일(금)까지 총 11일 동안 진로미결정 학교 밖 청소년 124명(남 33명, 여 91명)의 자료를 수집하였다. 이를 위해 여러 학교밖청소년지원센터 종사자들을 대상으로 설문조사 홍보를 의뢰하였으며, 해당 청소년들에게 연구 및 설문조사의 목적을 설명하고 설문자료 활용의 동의를 구하여 진행하였다. 참여한 모든 청소년들은 자발적인 선택에 따라 설문에 참가하였으며, 설문이 종료된 후 편의점상품권 5천원권을 사례로 지급받았다.

## 나) 조사목적

본 설문조사의 목적은 진로미결정 학교 밖 청소년의 진로지원 프로그램 개발에 토대가 될 전국 학교 밖 청소년 대상의 요구 조사를 하기 위함이다. 이를 위해 실제 학교 밖 청소년들의 경험을 바탕으로 학교 밖 청소년의 생활, 학교밖청소년지원센터 경험, 진로지원 프로그램 선호 진행방식, 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도 조사 등에 대한 의견을 수집 및 파악하였다.

## 다) 설문조사 질문지 구성

설문조사 질문지는 청소년 상담 및 관련 연구경력을 다수 가지고 있는 교육학 박사 1인, 청소년 관련 활동 경험을 가지고 있는 박사과정 2인 및 석사과정 5인에 의해 질문에 대한 아이디어 수집 → 질문 초안 작성 → 질문 초안 검토 → 질문지 작성의 절차(김성재 외, 2007)에 따라 구성되었고 교육학 박사 1인 및 관련 전문가 2인의 검토를 통해 최종 수정되었다.

질문지의 주요 내용은 연구대상자(학교 밖 청소년) 일반적 특성, 학교 밖 청소년 경험, 학교밖청소년지원센터 경험, 진로지원 프로그램 선호 진행방식, 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도 조사 등으로 이루어졌으며, 일반적 특성에 대해서는 정서지능(16문항)<sup>1)</sup>, 충동성(23문항)<sup>2)</sup>, 회복탄력성(17문항)<sup>3)</sup> 등 56문항으로 조사하였다. 일반적 특성 측정에 포함된 3개 구인의 선정은 다수의 현장 전문가 및 자문위원의 조언을 토대로 이루어진 것으로, 그 구체적 사유는 아래와 같다. 최종 확정된 질문지의 구체적인 내용은 부록 1에 소개하였다.

- 정서지능이 진로탐색자기효능감을 높이게 되어 진로준비행동을 적극적으로 이끌어 낼

1) Wong과 Law(2002)가 개발한 척도인 WLEIS(Wong and Law Emotional Intelligence Scale)을 탁진국(2007)이 번안한 척도

2) Barratt 충동성(Barratt Impulsiveness Scale)검사II 판을 이현수(1992)가 번안한 척도

3) Connor & Davidson(2003)의 CD-RISC를 Baek et al.(2010)가 번안, 타당화한 한국판 코너-데이비드슨 탄력성 척도(K-CD-RISC)

수 있다는 의견

- 학교 밖 청소년들의 충동적 성향이 향후 사회적응에도 어려움을 유발할 가능성이 여기 저기서 관찰되고 있으므로, 충동성 조절의 필요성을 제안할 필요가 있다는 의견
- 다수의 학교 밖 청소년들이 학교에 다닐 때와 달라진 생활패턴 및 적응문제로 인해 고립감과 상시적 우울감 등의 정서적 어려움을 겪고 있다는 의견

### 라) 분석방법

진로미결정 학교 밖 청소년 124명의 응답자료를 토대로 각 응답별 빈도분석을 실시하였으며, 주관식 문항의 경우 연구진 내 합의를 통해 주제별 분류와 주제별 응답 빈도를 분석하였다. 최종 자료는 교육학 박사 1인 및 관련 전문가 2인의 검토를 통해 수정·보완하였다.

### 마) 분석결과

진로미결정 학교 밖 청소년 124명의 응답자료 분석결과는 다음의 <표 5>, <표 6>과 같다.

<표 5> 학교 밖 청소년 대상 설문조사 분석결과

| 구분                       | 결과   |
|--------------------------|--|
| 연구대상자<br>일반적 특성          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 응답자들이 학교 밖 청소년이 된 시점은 고등학교 진입 후 1년 이내(50.8%)가 가장 많았으며, 현재 하는 일로 '학업 관련' 내용을 응답한 비율은 전체의 58.1%였음</li> <li>- 응답자 중 68명(54.8%)은 현재 나의 진로와 관련해 준비하고 있는 것이 있다고 응답하였으며, 구체적 내용으로는 검정고시, 수능, 예체능 등 진로 관련 학습(30명), 자격증 취득(19명), 운동(5명), 아르바이트(3명), 멘토링(2명), 온라인 판매(2명) 및 기타(1명) 등이 있었음</li> <li>- 현재 나의 진로와 관련해 준비하고 있는 것이 없다고 응답한 56명(45.2%) 중 22명(39.3%)은 그 이유로 '무엇을 해야할지 몰라서'라고 응답했으며, 다음으로는 14명(25%)이 '진로를 정하지 않아서'라고 응답함</li> </ul>                                  |
| 학교 밖<br>청소년으로서의<br>경험 관련 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교를 그만 둔 이유에 대해(복수응답) '학교에 다니는게 의미가 없어서(78명)'에 가장 많은 응답을 하였으며, '심리, 정신적인 문제(73명)'가 뒤를 이었음</li> <li>- 영역별로는 '개인/가족'요인에 가장 많은 응답을 하였으며(114건), 다음으로는 '학업/진로', '학교/환경', '친구/교사'순이었음</li> <li>- 기타 21건의 응답 내용으로는 학교와의 마찰, 대인관계 문제 등이 있었음(학교 내 갈등(8명), 대인관계(5명), 자유로운 시간활용에 대한 욕구(2명), 코로나(2명) 등). 이 중 학교 내 갈등의 경우, 교사 등의 무관심, 공부강요 등의 내용이 있었음</li> <li>- 학교를 그만두는 것에 대한 고민을 함께 나누고 의논한 사람(기관)은 부모님(104명, 83.9%), 친구(47명, 37.9%), 학교 선생님(43명, 34.7%) 순으로 나타남</li> </ul> |

|                               |   |
|-------------------------------|---|
|                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교 밖 청소년들이 자신의 미래, 진로를 생각할 때 가장 어렵게 느껴지는 부분으로는 '무엇을 해야할지 모르겠음', '원하는 진로에 대한 정보', '다른 사람들과의 인간관계' 등이 언급됨</li> <li>- 내가 느끼는 어려움에 대해 함께 공유할 수 있는 사람으로는 가족(80명, 64%), 친구(69명, 55.6%), 꿈드림 선생님(54명, 43.5%) 순으로 나타남</li> </ul>   |
| 학교밖청소년 지원센터 경험 관련             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 응답자 중 81명은(65.3%) 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램에 참여해본 적이 있다고 응답하였으며, 주로 검정고시/수능준비반, 진로체험, 자격증 취득, 멘토링 등을 경험해본 것으로 나타남. 참여한 프로그램에 대해 70명(86.5%)이 만족 또는 매우 만족했다고 보고함</li> </ul>   |
| 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 선호도 및 요구조사 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 진행방식으로는 '대면'을 가장 선호하였고(65명, 52.4%), '대면, 비대면 모두 괜찮음'(46명, 37.1%)이 뒤를 이었음. '비대면 선호'는 13명(10.5%)에 불과한 것으로 나타남</li> <li>- 프로그램 1회당 진행 시간은 1시간(33.1%), 2시간(32.3%), 1.5시간(28.2%) 순으로 선호한다고 응답하였음</li> <li>- 자신의 진로를 위해 가장 도움받고 싶은 부분으로는 '진로 관련 체험활동 및 실제적인 훈련'이 가장 높게 나타났으며, '자신에 대한 이해', '진로와 관련한 동기 찾기'가 뒤를 이었음</li> <li>- 그 밖에 하고 싶은 활동으로는 직업체험(21건), 또래나 선생님과 상호작용(11건) 등이 있었음</li> </ul>  |
| 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선호도가 가장 높은 활동안 3개: '사회구성원으로서의 나는?', '나의 의사소통 유형은?', '나의 최애는?'</li> <li>- 선호도가 가장 낮은 활동안 3개: '세상 입학신청서', '감정 피자', '사진으로 보는 마음'</li> <li>- 종합해볼 때, 본 연구를 통해 개발될 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램에는             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 자기이해를 중심으로 학교 밖 청소년들의 진로 탐색을 확대할 기회를 제공할 필요가 있겠고,</li> <li>② 학교 밖 청소년들이 주로 상호작용하는 대인관계와 관련하여 관계에 대한 이해 수준 및 관계적 기술 향상에 중점을 둔 프로그램에 포함되어야 하겠으며,</li> <li>③ 진로정보 제공 또는 탐색방법을 안내, 교육할 필요성이 있겠음</li> </ol> </li> </ul> |

**<표 6> 학교 밖 청소년 대상 설문조사 분석결과 세부: 일반적 특성**

| 설문영역                      | 정의   | 평균   | 표준편차 |
|---------------------------|--|------|------|
| 정서지능<br>16문항<br>(5점 리커트)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정확하게 인지하고, 평가하고, 감정을 표현하는 능력</li> <li>- 생각을 촉진할 때 감정에 접근 또는 생성하는 능력</li> <li>- 감정과 감정적 지식을 이해하는 능력</li> <li>- 정서적 및 지적 성장을 촉진하기 위해 감정을 조절하는 능력</li> </ul> | 3.50 | .82  |
| 총동성<br>23문항<br>(4점 리커트)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 반응시간이 빠르고 행동에 대한 제지를 잘하지 못하며, 미래 상황에 대한 계획을 잘 세우지 못하는 계획 능력의 결여</li> </ul>  | 2.84 | .50  |
| 회복탄력성<br>17문항<br>(5점 리커트) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인이 역경이나 스트레스에 직면하였을 때 이에 적응하고 오히려 성장을 가능하게 하는 개인의 사회 심리적 특성</li> </ul>   | 3.35 | .89  |

| 변인    | 하위요인   | 정의   | 평균   | 표준편차 |
|-------|--------|--|------|------|
| 정서지능  | 자기정서이해 | 개인의 깊은 감정을 이해하고 이러한 감정을 자연스럽게 표현할 수 있는 능력으로, 높은 사람은 타인보다 훨씬 먼저 자신의 감정을 감지하고 인정하는 것 | 3.76 | .94  |
|       | 타인정서이해 | 주변 사람들의 감정을 인식하고 이해하는 사람들의 능력으로, 높은 사람은 마음을 읽는 것뿐만 아니라 다른 사람들의 감정과 감정에 훨씬 더 민감한 것  | 3.82 | .95  |
|       | 정서활용   | 자신의 감정을 조절할 수 있는 능력으로, 심리적 고통에서 더 빨리 회복할 수 있는 것                                    | 3.15 | 1.14 |
|       | 정서조절   | 건설적인 활동과 개인의 수행을 지향함으로써 감정을 사용하는 개인의 능력  | 3.28 | 1.08 |
| 총동성   | 인지총동성  | 외부/내부의 여러 가지 자극에 대한 반응속도가 빠른 것   | 3.19 | .55  |
|       | 운동총동성  | 생각 없이 말하고 행동하는 경향성   | 2.31 | .67  |
|       | 무계획총동성 | 미래에 대한 예측이나 예견능력이 부족함  | 3.08 | .56  |
| 회복탄력성 | 강인성    | 어려운 상황에 직면해도 쉽게 좌절하지 않음  | 3.43 | .94  |
|       | 지속성    | 자신의 본능에 대한 신뢰, 부정적인 감정에 대한 내성  | 3.22 | .98  |
|       | 낙관성    | 변화에 대한 긍정적인 수용과 다른 사람들과의 안정적인 관계를 의미하며, 변화에 대한 적응성과 관련이 있음                         | 3.46 | .97  |
|       | 지지력    | 목표 달성을 통제하고 다른 사람들에게 도움을 구하는 능력  | 3.25 | 1.12 |

## 2) 학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI)

### 가) 면접 참여자 및 면접 진행방법

눈덩이 표집(snowball sampling) 방식을 활용하여 구글 설문지를 배포하고, 신청자 총 9명을 2022년 8월 9일(화)부터 12일(금) 중 3회에 나누어 면접을 진행하였다. 진행방식은 코로나 상황 및 지역 간 거리 차이를 감안하여 Zoom을 활용한 온라인으로 하였고, 구체적으로 3일간 3개 그룹(1일 1그룹 3명씩)에 걸쳐 각 2시간씩, 총 6시간을 진행하였다. 참여 청소년들에게는 연구 및 면접 목적을 설명한 후 참여 동의를 구하였고, 면접 시작 전 녹음에 대한 동의를 별도로 구했다. 또한 하루 전 질문지를 미리 보내 면접 문항을 충분히 검토함으로써 자유로운 답변을 하도록 유도하였고, 응답자 답변에 추가질문을 함으로써 의도와 맥락을 세부적으로 파악하였다. 참여자 전원은 자발적인 선택에 따라 면접에 참가하였으며, 편의점상품권 3만원권을 사례로 지급받았다. 면접에 참여한 대상자의 인구학적 특성은 <표 7>과 같다.



[그림 14] 학교 밖 청소년 대상 설문조사 분석결과 세부: 일반적 특성

<표 7> 학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI) 참여자 인구학적 특성

| 성명  | 나이<br>(출생년도)    | 학교를 그만둔<br>학년   | 참가한 센터 지역 | 참가해 본<br>프로그램        | 참가중인 활동                  |
|-----|-----------------|-----------------|-----------|----------------------|--------------------------|
| 엄OO | 19세<br>(2004년)  | 고등학교<br>미진학     | 부산        | 직업역량강화               | -                        |
| 허OO | 만17세<br>(2005년) | 고등학교 1학년        | 부산        | 직업역량강화               | 직업역량강화                   |
| 송OO | 17세<br>(2006년)  | 고등학교 1학년        | 인천        | -                    | 꿈턴 2기                    |
| 신OO | 18세<br>(2005년)  | 고등학교 2학년        | 대전        | -                    | -                        |
| 박OO | 18세<br>(2005년)  | -               | 대전        | 진로지원 프로그램,<br>직업역량강화 | -                        |
| 이OO | 18세<br>(2005년)  | 고등학교<br>1학년     | -         | 멘토링                  | -                        |
| 김OO | 19세<br>(2004년)  | -               | -         | 진로지원 프로그램,<br>직업역량강화 | -                        |
| 유OO | 17세<br>(2005년)  | 중학교 유학<br>이후 자퇴 | 인천        | 꿈드림 창작<br>동아리 활동     | 창작 동아리,<br>청소년 환경<br>캠페인 |
| 김OO | 18세<br>(2004년)  | 고등학교 1학년        | 경남        | 진로지원 프로그램,<br>직업역량강화 | -                        |

### 나) 면접목적

본 면접의 목적은 진로미결정 학교 밖 청소년의 진로지원 프로그램 개발에 토대가 될 전국 학교 밖 청소년 대상의 심층 요구 조사를 하기 위함이다. 이를 위해 실제 학교 밖 청소년들의 경험을 바탕으로 청소년들이 센터 내에서 경험한 교육 프로그램에서 어려웠던 점, 개선되었으면 하는 점, 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도 조사 등에 대한 의견을 수집 및 파악하였다.

### 다) 면접 질문지 구성

면접 질문지는 청소년 상담 및 관련 연구경력을 다수 가지고 있는 교육학 박사 1인, 청소년

년 관련 활동 경험을 가지고 있는 박사과정 2인 및 석사과정 5인에 의해 질문에 대한 아이디어 수집 → 질문 초안 작성 → 질문 초안 검토 → 질문지 작성의 절차(김성재 외, 2007)에 따라 구성되었고 교육학 박사 1인 및 관련 전문가 2인의 검토를 통해 최종 수정되었다.

질문지의 주요 내용은 연구대상자(학교 밖 청소년) 소개, 진로 결정에 필요한 요인, 관련 프로그램 참가에 대한 경험, 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도 조사 및 보완 의견 등으로 구성되었다. 최종 확정된 질문지의 구체적인 내용은 <표 8>과 부록 2에 소개하였다.

<표 8> 학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI) 질문지 내용 개요

| 구분                                  | 내용  |
|-------------------------------------|---|
| 진로 결정에 필요한 요인                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 앞으로 살아가는데 있어 필요한 것</li> <li>• 진로를 결정하기 위해서 필요한 것</li> <li>• 진로 결정을 위해 해 본 다양한 활동 중 도움이 된 것</li> </ul>  |
| 관련 프로그램 참가에 대한 경험                   | <p>[참여 경험 있는 대상]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램에 참여 결심 동기</li> <li>• 도움이 되었던 프로그램과 그 이유</li> <li>• 도움이 되지 않았던 프로그램과 그 이유</li> </ul> <p>[참여 경험이 없는 대상]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여하고 싶은 프로그램</li> <li>• 참여하기 싫은 프로그램</li> </ul> |
| 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도 조사 및 보완의견 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개발된 프로그램의 전반적인 생각과 느낌</li> <li>• 가장 흥미로운 활동 3가지와 그 이유</li> <li>• 가장 흥미롭지 않은 활동 1가지와 그 이유</li> <li>• 추가 의견</li> </ul>   |

## 라) 분석방법

먼저, 전체 면접 종료 후 축어록을 작성하여 면접 진행자가 1차로 응답내용에 대한 주제별 분류를 진행하였다. 이후 연구진 내 합의를 거쳐 2차 재분류 및 범주별 명명화 작업을 실시하였고, 범주별 응답 빈도를 분석하였다. 모든 분석 자료는 교육학 박사 1인 및 관련 전문가 2인의 검토를 통해 최종 수정 및 보완하였다.

## 마) 분석결과

학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI) 분석결과는 다음의 <표 9>와 같다.

<표 9> 학교 밖 청소년 대상 초점 집단 면접(FGI) 분석결과

| 질문                               |              | 핵심어   | 내용   |
|----------------------------------|--------------|---|--|
| 1. 진로 결정에 필요한 요인 및 활동            |              |   |  |
| 삶에서 필요한 요인                       | 정보, 자원       | 미래를 위한 경험과 정보<br>자기개발에 필요한 지식<br>자신감, 성실함, 끈기 |  |
| 진로 결정에 필요한 요인                    | 자원, 체험       | 끈기, 성실함<br>진로, 적성에 맞는 경험                      |  |
| 진로 결정에 도움된 활동                    | 체험, 참여       | 직업체험<br>직업체험 관련 동아리 활동<br>꿈드림 프로그램 참여         |  |
| 2. 관련 프로그램 참가에 대한 경험             |              |   |  |
| 참여 有<br>그룹                       | 참여 동기        | 욕구, 권유  | 관심 분야를 경험해보고 싶은 욕구, 센터 선생님의 권유   |
|                                  | 프로그램 또는 활동   | 체험, 멘토링                                       | 꿈드림 직업체험, 직무체험, 체험과 검정고시 멘토링   |
|                                  | 도움되지 않았던 활동  | 흥미  | 교육, 강연 중심의 활동  |
| 참여 無<br>그룹                       | 참여하고 싶은 프로그램 | 자기 이해, 대인관계                                   | 자기 객관화, 진로 적성 탐색 프로그램<br>주변과 소통 방법, 집단활동 참여  |
|                                  | 참여하기 싫은 프로그램 | 단체  | 단체 활동  |
| 3. 모듈별 프로그램(안)에 대한 선호도 조사 및 보완의견 |              |   |  |
| 평가                               | 긍정적인 점       | 흥미, 관계  | 대인관계 증진 기회<br>친구들과 의사소통 가능<br>흥미 유발, 참여 욕구<br>자신감, 사회성 증진 기대                                   |
|                                  | 보완점          | 대인관계 문제                                       | 대인관계 문제인 친구들에게 어려움 우려  |
| 선호 프로그램 내용                       |              | 관계  | ‘나의 의사소통 유형은’, ‘나의 인생 그래프’, ‘내 인생, 책으로 엮기’<br>대인관계 능력이 향상될 것으로 기대됨<br>자기를 이해하고 성찰할 수 있을 것으로 보임 |
| [기타] 추가 의견                       |              | 활동  | 프로그램 이후 직업 탐방 및 정보 공유 활동 필요<br>예체능(음악, 체육 등) 활동 추가되길 바램<br>다양한 체험으로 자기 이해 증진되길 기대함             |

### 3) 현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI)

#### 가) 면접 참여자

눈덩이 표집(snowball sampling) 방식을 활용하여 구글 설문지를 배포하고, 신청자 총 10명을 2022년 8월 9일(화)부터 11일(금) 중 3회에 나누어 면접을 진행하였다. 진행방식은 코로나 상황 및 지역 간 거리 차이를 감안하여 Zoom을 활용한 온라인으로 하였고, 구체적으로 3일간 3개 그룹(1일 1그룹 3~4명씩)에 걸쳐 각 2시간씩, 총 6시간을 진행하였다. 참여자들에게는 연구 및 면접 목적을 설명한 후 참여 동의를 구하였고, 면접 시작 전 녹음에 대한 동의를 별도로 구했다. 또한 하루 전 질문지를 미리 보내 면접 문항을 충분히 검토함으로써 자유로운 답변을 하도록 유도하였고, 응답자 답변에 추가질문을 함으로써 의도와 맥락을 세부적으로 파악하였다. 참여자 전원은 자발적인 선택에 따라 면접에 참가하였으며, 현금 10만원을 사례로 지급받았다. 면접에 참여한 현장전문가(실무자)의 인구학적 특성은 <표 10>과 같다.

<표 10> 현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI) 참여자 인구학적 특성

| 성명  | 나이  | 근무 지역 | 소속                 | 경력               | 현재 직무  | 이전 담당 직무<br>(학교 밖 청소년<br>진로지원 관련)                           |
|-----|-----|-------|--------------------|------------------|--|---|
| 정OO | 50대 | 서울    | 동대문구<br>학교밖청소년지원센터 | 7년<br>(84개월)     | 운영관리 및 상담지원  | 진로상담, 집단상담,<br>취업직업체험지원, 동아리<br>운영                          |
| 이OO | 20대 | 부산    | 영도구<br>학교밖청소년지원센터  | 2년 6개월<br>(30개월) | 사업 계획 수립, 예산<br>편성보고, 사례관리<br>총괄, 홍보,<br>대외협력사업, 동아리<br>운영 | 교육지원 사업 (대입지원),<br>자립지원 사업<br>(일일직업체험, 자격증취득,<br>자기계발, 연계지원 |
| 송OO | 30대 | 서울    | 강남구<br>학교밖청소년지원센터  | 6년 4개월<br>(76개월) | 학교 밖 청소년<br>지원사업   | 진로상담, 대학진학상담  |
| 도OO | 40대 | 청주    | 서청주<br>학교밖청소년지원센터  | 4년 2개월<br>(50개월) | 학교 밖 청소년<br>지원사업   | 청소년인턴제(직장체험),<br>진로직업체험,<br>청소년직업장                          |

|     |     |    |                   |                   |   |  |
|-----|-----|----|-------------------|-------------------|---|--|
| 김OO | 30대 | 서울 | 광진구<br>학교밖청소년지원센터 | 5년<br>(60개월)      | 팀장                                      | 자격증과정, 취업연계,<br>창업지원                                   |
| 이OO | 30대 | 대구 | 동구<br>학교밖청소년지원센터  | 2년 10개월<br>(34개월) | 학교 밖 청소년<br>상담지원, 학업지원,<br>직업체험 프로그램 운영 | (3~4개월 과정/단기과정)<br>직장체험, 직업인과의만남,<br>바리스타 자격증반 운영<br>등 |
| 곽OO | 40대 | 제주 | 제주<br>학교밖청소년지원센터  | 7년<br>(72개월)      | 팀장                                      | 검정고시 대비반, 직원<br>연수, 두드림,<br>자립동기강화                     |
| 김OO | 30대 | 서울 | 은평구<br>학교밖청소년지원센터 | 6년<br>(60개월)      | 총괄팀장                                    | 직업체험, 진로여행,<br>인턴십                                     |
| 권OO | 20대 | 서울 | 마포구<br>학교밖청소년지원센터 | 5년<br>(60개월)      | 상담지원, 사례관리,<br>급식지원, 행정                 | 검정고시, 멘토링,<br>자기계발동아리, 취업지원                            |
| 신OO | 40대 | 광주 | 북구<br>학교밖청소년지원센터  | 8년<br>(96개월)      | 총괄                                      | 성취포상제  |

## 나) 면접목적

본 면접의 목적은 진로미결정 학교 밖 청소년의 진로지원 프로그램 개발에 토대가 될 전국 학교밖청소년지원센터 현장전문가(실무자) 대상의 심층 요구 조사를 하기 위함이다. 이를 위해 실무자 입장에서 보는 기존 진로지원 프로그램의 개선점, 프로그램 운영에 도움이 되는 요인, 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도 조사 등에 대한 의견을 수집 및 파악하였다.

## 다) 면접 질문지 구성

면접 질문지는 청소년 상담 및 관련 연구경력을 다수 가지고 있는 교육학 박사 1인, 청소년 관련 활동 경험을 가지고 있는 박사과정 2인 및 석사과정 5인에 의해 질문에 대한 아이디어 수집 → 질문 초안 작성 → 질문 초안 검토 → 질문지 작성의 절차(김성재 외, 2007)에 따라 구성되었고 교육학 박사 1인 및 관련 전문가 2인의 검토를 통해 최종 수정되었다.

질문지의 주요 내용은 연구대상자(실무자) 소개, 실무자 입장에서 보는 기존 진로지원 프

로그래의 개선점, 프로그램 운영에 도움이 되는 요인, 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도 조사 및 보완의견 등으로 구성되었다. 최종 확정된 질문지의 구체적인 내용은 <표 11>과 부록 3에 소개하였다.

<표 11> 현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI) 질문지 내용 개요

| 구분                                  | 내용  |
|-------------------------------------|---|
| 기존 진로지원 프로그램의 개선점                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 현재 운영중인 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램에 대한 현장 실무자로서의 견해</li> <li>• 가장 효과가 좋았던 프로그램과 그 이유</li> <li>• 가장 효과가 낮았던 프로그램과 그 이유</li> <li>• 기존 프로그램에서 활용한 교구재 중 가장 효과가 좋은 도구와 그 이유</li> <li>• 기존 프로그램에서 활용한 교구재 중 가장 효과가 좋지 않은 도구와 그 이유</li> <li>• 프로그램 진행을 원활하게 하는데 도움이 되었던 기타 요인</li> </ul> |
| 프로그램에 운영에 도움이 되는 요인                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교 밖 청소년 위한 프로그램 진행 시 어려운 점</li> <li>• 학교 밖 청소년들과 라포형성에 도움이 된 순간</li> <li>• 학교 밖 청소년들의 진로 동기를 강화하기 위해 필요한 노력이나 지원</li> </ul>   |
| 연구진이 제시한 모듈별 프로그램에 대한 선호도 조사 및 보완의견 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개발된 프로그램의 전반적인 생각과 느낌</li> <li>• 가장 도움이 될 것 같은 활동 3가지와 그 이유</li> <li>• 프로그램 중 개선이 필요한 부분</li> <li>• 추가 의견</li> </ul>   |

### 라) 분석방법

먼저, 전체 면접 종료 후 축어록을 작성하여 면접 진행자가 1차로 응답내용에 대한 주제별 분류를 진행하였다. 이후 연구진 내 합의를 거쳐 2차 재분류 및 범주별 명명화 작업을 실시하였고, 범주별 응답 빈도를 분석하였다. 모든 분석 자료는 교육학 박사 1인 및 관련 전문가 2인의 검토를 통해 최종 수정 및 보완하였다.

### 마) 분석결과

현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI) 분석결과는 다음의 <표 12>와 같다.

<표 12> 현장전문가(실무자) 대상 초점 집단 면접(FGI) 분석결과

| 질문                                 |         | 핵심어          | 내용  |
|------------------------------------|---------|--------------|---|
| 1. 현재 운영 또는 일부 활용하고 있는 프로그램에 대한 경험 |         |              |   |
| 실무자로서의 견해                          |         | 흥미           | 기존 두드림 프로그램을 자체적으로 축소, 각색해서 운영<br>최신 트렌드, 청소년 욕구 반영이 필요<br>청소년의 자기 이해 (흥미, 가치, 성격 등) 필요                                     |
| 효과성                                | 높은 프로그램 | 체험형          | 직접 체험하고 경험하는 프로그램 선호  |
|                                    | 낮은 프로그램 | 흥미           | 교육 형식의 진행에 낮은 흥미와 저조한 참여도를 보임.<br>텍스트(활동지) 위주의 프로그램에 낮은 흥미  |
| 교구재                                | 선호      | 활동 결과물       | 직접 몸으로 체험하는 교구재<br>직접 만들어 결과물을 가져갈 수 있는 교구재   |
|                                    | 비선호     | 흥미, 난이도      | 뻘하고 식상한 교구재<br>이해가 어려운 교구재  |
| 2. 프로그램에 운영에 도움이 되는 요인             |         |              |   |
| 라포형성                               |         | 관심           | 선생님의 관심, 친밀감, 경청으로 참여도 증가<br>또래 친구의 관심, 친밀감 형성으로 참여도 증가   |
| 진로 동기 강화에 필요한 노력 및 지원              |         | 프로그램 개발 및 개선 | 다양한 경험의 기회 제공<br>또래 친구와의 친목을 위한 활동 필요<br>프로그램 이후 지속가능한 교육 정보 필요   |
| 3. 모듈별 프로그램(안)에 대한 선호도 조사 및 보완의견   |         |              |   |
| 평가                                 | 긍정적인 점  | 흥미, 관계       | 최신 트렌드가 반영되어 세련되게 업데이트된 느낌<br>재미있어 보이는 요소들이 많이 보임<br>'관계', '사회성' 관련 프로그램이 필요했음.<br>'자기 이해' 모듈이 필요했음.                        |
|                                    | 보완점     | 활동, 진로       | 교육으로만 끝나지 않고 활용할 수 있는 경험 제공이 필요<br>활동지만으로 진행되지 않고 좀 더 활동적인 활동 보강 필요<br>중복되는 내용을 축소하고 진로 탐색 과정 추가 필요                         |
| 선호 프로그램 내용                         |         | 관계           | '나의 의사소통 유형은', '사회구성원으로서의 나는', '나의 최애는'<br>어른들, 친구들과의 의사소통이 미숙해서 도움될 것으로 기대됨<br>충동성이 높고 순간적인 느낌에 의해 판단하는 경우가 많아<br>의사결정에 도움 |
| [기타] 추가 의견                         |         | 활동           | 기존에 있던 활동이라도 다른 방법을 활용하면 신선함을 줄 수<br>있을 것으로 예상됨   |

#### 4) 초점 집단 면접(FGI) 결과 종합

##### 가) 학교 밖 청소년 그룹의 면접 주요 의견

“진로를 결정하기 위한 다양한 체험과 경험이 필요함”

“실제 업무와 관련한 직접적인 정보와 그 정보를 탐색하는 방법을 알고자 함”

“자신이 무엇을 좋아하고 잘하는지에 대한 알고 이해하고자 하는 강한 욕구가 있음”

“교육, 강연 중심이 아니라 게임과 활동으로 직접 체험하기를 선호함”

“의사소통 및 대인관계 방법 교육을 통해 자신감과 사회성을 증진하기를 기대함”

“프로그램 이후 정보 공유나 직업탐방, 직업인 멘토링 등의 후속 프로그램으로 이어지기를 원함”

##### 나) 실무자 그룹

“현재 기존 두드림 프로그램을 자체적으로 축소, 각색해서 운영하고 있음  
(20시간은 너무 길)”

“학교 밖 청소년들은 직접 몸으로 체험하는 교구재 활용이나 활동을 선호하는 경향이 강함(글로 작성하는 활동지 중심으로만 하면 안 됨)”

“선생님의 꾸준한 관심과 친밀감의 표현, 적극적인 또래 친구의 참여 권유 등이 프로그램 참여도에 큰 영향을 미침”

“학교 밖 청소년들은 충동성이 높아서 의사결정에 어려움을 느끼는 경향이 강하고, 어른들 또는 친구들과의 의사소통이나 관계 형성에 미숙함”

## 다) 결론

진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발 시 청소년들의 흥미와 프로그램의 참여도를 높일 수 있도록 최신 트렌드를 반영하여 프로그램을 구성해야 한다. 주요 주제는 자기이해, 대인관계, 진로정보 탐색방법 등에 대한 것이 적절할 것으로 예상되며, 이미 대중적인 주제이니만큼 기존 진로지원 프로그램과 유사한 성격의 내용이나 활동을 포함할 수도 있겠지만 가능하다면 전달방식만큼은 달리해 볼 필요가 있겠다. 또한 프로그램 참여 이후에도 관련 진로 탐색을 스스로 지속시켜 나갈 수 있도록 다양한 연계 방안을 고려해야 하며, 프로그램의 완성도를 높이기 위하여 학교 밖 청소년 전문가의 자문 등을 통해 지속적으로 프로그램을 수정·보완해야 하겠다.

## 5) 전문가 자문

선행연구 분석내용과 학교 밖 청소년 및 현장전문가(실무자)들의 의견을 반영하여 개발한 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램(안)에 대해 2022년 9월 7일 전문가 자문을 실시하였다. 전문가 구성은 여성가족부 사무관 1인, 한국청소년상담복지개발원 3인, 고려대학교 학교상담 전공교수 1인, 부산시학교밖청소년지원센터 팀장 1인으로 이루어졌으며, 전문가들은 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램(안) 구성 방향성 및 영역별 세부 내용에 대해 다양한 의견을 제시하였다.

### 가) 프로그램 구성 방향성 관련

먼저, 각 모듈별 컨셉과 운영시간은 적절한 것으로 의견이 수렴되었다(3모듈, 총 20시간). 다만 프로그램 운영 목적 및 대상 청소년에 따라 전체 모듈 중 일부 회기를 선택적으로 활용할 수 있는 형태로 구성하여 개발할 필요성이 있다는 의견이 추가로 제기되었다. 프로그램 활동 운영 시에는 학교 밖 청소년의 특성을 고려하여 소규모 집단 혹은 1:1 형태로 초점을 맞추는 것이 필요성이 제기되었으며, 대규모 운영 시에는 시범운영을 통해 역동을 관찰하여 분임 운영 등 지침이 마련되어야 한다는 의견이 있었다.

### 나) 프로그램 영역별 세부 내용 관련

첫째, 본 프로그램은 기존 개발된 진로지원 프로그램의 앞단에 활용되는 프로그램이므로 다른 프로그램들과 중복되는 내용(예: 모의면접, 이력서 작성법 등)은 미포함하고 ‘자기이해’, ‘동기부여’에 대한 내용을 확대할 필요성이 제시되었다. 둘째, 청소년 친화적 요소로서 ‘흥미’를 강조하되 모든 회기에 보드게임을 활용하기보다는 간단한 아이스 브레이킹 활동을 새로운 모듈로 분리하여 흥미요소를 대체할 필요성이 제시되었다. 셋째, 진로미

결정 학교 밖 청소년은 결정상황에서 충동적, 비합리적 선택이 있을 수 있으므로 일부 자문 위원이 제시한 유연성, 융통성의 개념보다는 본 연구진이 집중하고 있는 ‘충동성’ 개념의 활동을 유지하는 것이 적절한 것으로 합의되었다. 넷째, 2020년 두드림 프로그램 매뉴얼 3회기 준비활동(직업의 의미)을 참고하여 일, 직업에 대한 생각을 나누는 열어주기 활동을 추가하여 후반 진로탐색활동과 이어질 수 있도록 구성할 필요성이 제시되었다.

### 3. 프로그램 구성

#### 가. 프로그램 목표

본 연구에서 개발한 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램의 목표는 진로미결정 청소년들이 스스로의 진로를 탐색하고 결정할 수 있도록 자신과 직업사회에 대한 이해수준을 높이고, 의사소통능력 및 진로계획수립과 진로의사결정능력을 증진시키는 것이다. 보다 구체적인 프로그램 목표는 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 개발한 프로그램의 참여자는 자기이해의 중요성을 인식하고, 자기이해 수준을 증진시킬 수 있다. 자기이해란 자신에 대한 내면탐구를 의미하고, 흥미와 강점, 가치, 충동성, 의사결정방식 등을 탐색해보는 것을 의미한다.

둘째, 본 연구에서 개발한 프로그램의 참여자는 직업정보를 구체적으로 탐색하는 방법을 이해하고 실시해보므로써 희망하는 직업사회 및 관련 정보를 스스로 찾고 이해할 수 있다. 이 때 직업사회 및 관련 정보들은 직업전망, 취업요건, 업무환경, 필요능력 등으로 구성된다.

셋째, 본 연구에서 개발한 프로그램의 참여자는 희망하는 직업사회에의 건강한 적응을 위해 자신의 의사소통유형을 인식하고 유형별 보완이 필요한 기술을 향상시킬 수 있다. 의사소통능력 기술을 향상시키기 위해 참여자의 의사소통 유형별 장애물과 해결책을 함께 탐색한다.

넷째, 본 연구에서 개발한 프로그램의 참여자는 자기이해 및 직업사회에 대해 탐색한 정보를 기초로 스스로의 구체적인 진로목표를 단기, 장기별로 설정하고, 그에 따른 실행계획을 설정해볼 수 있다.

## 나. 프로그램 구성원리

본 연구에서 개발한 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램은 대표적인 진로 관련 이론인 파슨스 특성요인 이론과 인지적 정보처리이론(Cognitive Information Processing Approach: CIP), 문헌연구, 실제 학교 밖 청소년 및 현장전문가(실무자) 대상 설문조사와 초점 집단 면접(FGI), 전문가 자문 내용을 종합하여 구성되었다. 모든 과정을 종합하여 도출된 프로그램 구성원리는 다음과 같다.

먼저 이론적 배경의 토대가 된 파슨스 특성요인 이론에 따르면, 건강한 진로 결정은 개인 분석과 직업분석, 그리고 이 두 요인의 합리적 연결과 선택을 전제로 가능해진다. 여기서 개인분석이란 자신에 대한 이해를 통해 스스로의 흥미, 적성, 능력, 가치관 등을 탐색하는 것을 의미한다. 직업분석은 다양한 직업의 전망, 자격요건, 장단점 등 직업세계에 대한 이해를 의미한다. 두 요인간의 통합적 연결을 위해 개인분석 과정에서는 표준화된 심리검사를 활용할 수 있고, 직업분석 과정에서는 다양한 매체를 통해 직업의 정보를 제공할 수 있다.

다음으로 인지적 정보처리이론(CIP)은 합리적인 의사결정방식과 문제해결방식을 학습하는 것을 목적으로 한다. 이에 따르면, 진로의사결정은 직업선택과 관련한 자신의 흥미, 기술, 가치 등 자신에 대한 지식과 직업정보 탐색 과정을 거쳐 얻어진 직업에 대한 지식을 바탕으로 이루어진다. 또한 진로의사결정 과정(CASVE)은 의사소통 단계(Communication), 분석 단계(Analysis), 종합 단계(Synthesis), 가치평가 단계(Valuing), 실행 단계(Execution)의 5단계로 이루어지는데, 여기서 의사소통 단계는 진로의사결정에 대한 필요를 느끼는 단계이고, 분석 단계는 진로 결정을 위해 자신과 직업에 대한 이해를 하는 단계이다. 종합 단계에서는 자신과 직업에 대한 이해를 바탕으로 직업대안을 선택하고, 가치평가 단계에서는 구체적 평가를 위해 대안의 우선순위를 정한다. 마지막 실행 단계에서는 결정한 우선순위에 따라 취업준비를 하는 단계이다. 이러한 인지적 정보처리이론(CIP) 모형의 가장 상위 단계에는 전반적인 진로의사결정 과정을 조망할 수 있고 실행을 담당하는 초인지 과정이 포함되어 있다 (김봉환 외, 2018).



[그림 15] CIP에 따른 진로 의사결정 정보처리 피라미드

### 1) 자기이해 증진

상술한 내용을 종합적으로 고려하여, 본 연구에서 개발한 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램에서는 학교 밖 청소년들의 흥미와 강점지능 및 가치 등을 탐색하는 자기이해 증진 활동들을 집중적으로 포함시켰다. 또한 학교 밖 청소년들의 충동성 수준이 다소 높은 점을 고려하여, 개인의 충동성 수준을 인식하고 조절의 필요성을 일깨우는 활동도 추가하였다. 강점지능 및 충동성 탐색과정에서는 표준화된 심리검사를 활용하여 내용의 완성도를 높이고자 하였다.

### 2) 직업사회이해 증진

학교 밖 청소년들이 본인을 둘러싼 직업사회에 대해 보다 심도깊은 이해를 할 수 있도록, 자신에게 필요한 직업정보를 탐색하는 방법을 학습하고 실습해보는 활동들도 포함시켰다. 즉, 본 프로그램에는 인지적 정보처리이론(CIP)에 기초하여 자신의 흥미와 적성, 진로 결정에 필요한 직업전망과 취업조건을 함께 탐색하고 통합해보는 활동들이 포함되어 있다. 직업정보 탐색 방법의 학습 및 실습을 위해서는 가장 대중적이면서도 안정적으로 접근할 수 있는 고용노동부 워크넷(<https://www.work.go.kr>)을 기본적으로 활용하였다.

### 3) 의사소통능력 향상

전술한 내용들을 종합적으로 고려해본 결과, 학교 밖 청소년들이 직업사회에 안정적으로 적응하기 위해서는 본인의 의사소통방식을 분명히 이해하고, 타인과 지속적으로 적응적 의사소통을 하려는 노력을 기울이는 것 또한 필요한 내용으로 판단된다. 이에 따라 본 프로그

램에서는 학교 밖 청소년으로 하여금 학교 및 사회에서의 불편했던 사회적 약속들 및 다 함께 살아가는 사회를 구성하기 위해 불편하지만 지켜야하는 규칙들을 탐색해보게 하고, 인지적 정보처리이론(CIP)에 따라 자신의 의사소통유형을 탐색하는 활동들을 구성하였다. 의사소통유형 탐색과정에서는 표준화된 심리검사를 활용하여 내용의 완성도를 높이고자 하였으며, 적절한 대인관계기술들을 함양시키기 위해 자신의 의사소통유형에 따른 장애물과 해결책을 함께 탐색하는 활동도 포함시켰다.

#### 4) 진로계획설계능력 향상

마지막으로 파슨스 특성요인 이론에서의 개인분석-직업분석의 통합적 연결, 인지적 정보처리이론(CIP)에서 강조하는 계획수립 및 실행의 개념을 구현하기 위해 본 프로그램에서는 단기·장기 목표를 설정하고, 그에 따른 실행계획을 설정해보는 활동들을 추가적으로 구성하였다. 여기에는 미래의 자신의 모습을 구상하는 활동과 전체적인 프로그램에 대한 소감 나누기, 자신과 프로그램 참여자들에게 격려와 지지를 제공하는 활동도 포함된다.

### 다. 프로그램 주요내용(1차안 20시간용)

전술한 프로그램 목표와 구성원리를 바탕으로, 다음과 같이 3개 모듈로 이루어진 프로그램의 초안을 구성하였다.



[그림 16] 프로그램 대표 캐릭터

## 1) 프로그램 주요 주제 영역

### 가) 1모듈

알고있냥(자기이해) - 내면에 집중하는 시간을 즐기는 고양이와 같이 진로를 결정하기 힘든 ‘나’의 내면을 탐색하여 자신을 이해하는 모듈

### 나) 2모듈

친해지개(진로정보 및 관계기술) - 친화력이 좋은 강아지와 같이 건강한 진로 결정을 위해 ‘나’를 둘러싼 직업사회를 이해하고 타인과 소통할 수 있도록 직업정보와 관계성을 향상시키는 모듈

### 다) 3모듈

준비해라이언(진로 결정한 자기) - ‘내면의 나’와 ‘환경속의 나’를 살펴본 나를 통해 미래를 그려보며 진로 결정 및 준비행동을 수립하는 모듈

<표 13> 프로그램 주요 주제 영역(1차안 20시간용)

| 모듈 | 테마                  | 프로그램 내용   |
|----|---------------------|---|
| 1  | 자기이해                | <ul style="list-style-type: none"><li>▶ 나는 왜 이렇게 진로 결정하기가 힘들지? 나의 진로 결정을 방해하는 것은 무엇인가?</li><li>- 학교 밖 청소년이 된 나는 어떤 사람인가, 나의 강점과 자원들에는 무엇이 있으며 어떻게 발휘될 바라는가, 진로 결정을 방해하는 나의 내면적인 요소는 무엇인가 등</li></ul>  |
| 2  | 직업정보<br>관계성 향상      | <ul style="list-style-type: none"><li>▶ 좋은 진로 결정을 위해 필요한 것은 뭐지? 우리 같이 꿈을 향해 달려가게!</li><li>- 진로미결정 상태에서 결정으로 넘어가기 위해 필요한 것은 무엇인가, 사회구성원으로서의 의무/책임 등에 대해 생각해보기, 성숙한 사회인으로서 커뮤니케이션 방법(충동성 및 정서 조절, 타인 이해, 타인/사회를 바라보는 시각의 긍정화 등) 배우기, 사회안에서 내가 어떤 모습이어야 할지 생각해보기 등</li></ul> |
| 3  | 진로의사결정 및<br>준비행동 수립 | <ul style="list-style-type: none"><li>▶ 준비는 다했다, 이제 가자!</li><li>- 프로그램 갈무리 및 정리, 앞으로의 내 인생을 위한 진로 결정 및 준비행동에 대해 생각해보기, 작품 전시 등</li></ul>  |

## 2) 프로그램 주요 활동 요소

<표 14> 프로그램 주요 활동 요소(1차안 20시간용)

| 모듈 | 테마   | 프로그램 내용  |
|----|--|--|
| 1  | 진로를 결정하기 힘든 '나'의 내면을 탐색하기<br><br>2시간*4개 프로그램<br>=8시간                 | 1. [흥미] 내가 좋아하는 걸 몰라서? 그냥 저냥 말고 나는 이게 최고야!<br>2. [성격, 능력, 역할] 내가 가진 자원들에 무엇이 있는지 몰라서? 내가 지금까지 뭐 한지 아냐옹? (인생그래프 기준 과거~현재 중심)<br>3. [가치] 내가 뭘 중요하게 생각하는지 몰라서? 인생 여행을 떠난다면 뭐 가져 갈거냐?<br>4. [충동성] 의사결정을 잘하지 못해서? 이제부터 어떻게 할거냐? |
| 2  | 건강한 진로를 위해 '나'를 둘러싼 사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기<br><br>2시간*4개 프로그램<br>=8시간 | 5. [개인] 직업정보는 어디서 얻지? 직업정보 찾아봐우와우(bowwow)<br>6. [개인] 마음이 건강한 상태를 유지하고 싶은데, 감정을 조절하기 힘들어.. 잠깐 멍취!<br>7. [사회적 관계] 나의 의사소통 유형은 뭐개? (또래 중심으로 풀기)<br>8. [사회적 관계] 사회의 중심에서 외치다 왕! 왕! (사회규칙, 어른과의 관계 중심으로 풀기)                     |
| 3  | '내 안의 나', '환경속의 나'를 살펴본 지금의 나, 미래를 그려보기<br><br>2시간*2개 프로그램<br>=4시간   | 9. 나의 진로 유니버스 & 진로 You in 버스를 사자!<br>10. 내 꿈을 사자! (진로 전시회)   |

## 3) 프로그램 전체 구성 및 유닛별 내용(20시간)

### 가) 모듈1

진로를 결정하기 힘든 '나'의 내면을 탐색하기(자기이해)

○ 프로그램1: 내가 좋아하는 걸 몰라서? 그냥 저냥 말고 나는 이게 최고야! (흥미)

| 교구재           | 내용  | 시간  |
|---------------|---|-----|
| 개인 휴대폰<br>컴퓨터 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 소개 및 친밀감 형성하기 (프로그램1부터 시작한다고 가정했을 경우)</li> <li>• 5분간 자유시간을 주고 평소 즐겨보는 다양한 콘텐츠를 찾아보게 함.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이후 서로 "내가 가장 좋아하는 콘텐츠는 OO이다"를 스무고개 형태로 맞춰 봄.</li> <li>- 유튜브, 웹툰, 드라마, 영화, 음악 등 자신이 소비하는 다양한 콘텐츠를 직접 보여주며 소개하고 공유하기</li> </ul> </li> <li>* 자신의 핸드폰 등의 활용 가능한 매체를 이용하여 탐색하고 소개</li> </ul> | 40분 |

|               |  |     |
|---------------|--|-----|
| CCI 활동지       | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 내가 OO을 좋아하는 이유는?</li> <li>- 해당 콘텐츠를 좋아하는 이유, 계기, 좋아하는 콘텐츠들의 공통점 등을 탐색하고 종합해보기</li> </ul>  | 30분 |
| 5·5 색지<br>바구니 | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 내 흥미를 종합하는 별칭을 만들어 색지에 적은 후, 팀 바구니에 넣기</li> <li>- 별칭을 무작위로 뽑고 누구의 별칭인지 알아 맞히기</li> <li>- 별칭의 주인공은 작성한 활동지의 내용과 별칭 이유 등에 대해 발표하기</li> <li>◆ 소감 및 마무리</li> <li>- 오늘 나의 '흥미'와 관련해서 새롭게 알게 된 점을?</li> <li>- 오늘 정리한 나의 흥미가 진로에 어떻게 반영되었으면 좋겠는지?</li> </ul> | 50분 |

○ 프로그램2: 내가 가진 자원들에 무엇이 있는지 몰라서? 내가 지금까지 뭐 한지 아나  
용? (성격, 능력, 역할 관련; 인생그래프 기준 과거~현재 중심)

| 교구재  | 내용  | 시간  |
|--|---|-----|
| 인생 그래프<br>-과거~현재/<br>현재~미래 구분<br><br>포스트잇<br>(폴라로이드 모양,<br>손 모양 등) | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 친밀감 형성하기 및 활동 소개하기</li> <li>◆ 내 인생의 포인트는?</li> <li>- 과거부터 현재까지 내 인생에서 UP(성공)/DOWN(좌절) 경험이 있었던 시기를 떠올리며 해당 포인트들을 핀으로 표시하고, 색깔 실로 그래프 만들기</li> <li>* 6개 포인트의 예: 가장 행복했던 순간은? 나의 장점이 빛났던 순간은? 노력해서 보람을 느꼈던 순간은?/가장 힘들었던 순간은? 난관에 부딪혔던 순간은? 시간을 되돌리고픈 순간은?</li> <li>- 해당 포인트별로 (UP) 내가 발휘했던 나의 성격강점, 능력, 역할은 무엇이었는지?/ (DOWN) 내게 있었으면 했던 성격강점, 능력, 역할은 무엇이었는지? 함께 표현하기</li> </ul> | 70분 |
| 색깔 실<br><br>고정핀  | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 내 인생의 중간보고</li> <li>- 현재까지 자신의 인생을 돌아보고 본인의 성격, 능력, 역할 등에 대해 알아차린 점 공유하기</li> <li>- 도달하고 싶은 미래의 한 시점의 포인트를 정해 핀으로 표시하고, 색깔 실로 연결한 후 그것이 어떤 의미인지 설명하기</li> <li>◆ 소감 및 마무리</li> <li>- 오늘 나의 '성격, 능력, 역할' 등과 관련해서 새롭게 알게 된 점은?</li> <li>- 오늘 정리한 나의 성격, 능력, 역할 등의 내용이 진로에 어떻게 반영되었으면 좋겠는지?</li> </ul>   | 50분 |

○ 프로그램3: 내가 뭘 중요하게 생각하는지 몰라서? 인생여행을 떠난다면 뭘 가져 갈거냐? (가치 관련)

| 교구재                                  | 내용   | 시간  |
|--------------------------------------|--|-----|
| 가치 분류표<br>가치밸런스 게임<br>카드             | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 친밀감 형성하기 및 활동 소개하기</li> <li>◆ 가치란 무엇일까?<br/>- 가치의 개념 이해하기</li> <li>- 가치 분류표를 통해 각각의 가치 의미 소개하기</li> <li>◆ 가치 밸런스 게임<br/>- 관련성 높은 가치를 2개씩 짝지어 더 선호하는 가치 선택하기</li> <li>- 전체 가치 목록 중 자신에게 의미 있는 가치 10가지 선택하기</li> </ul>  | 50분 |
| 가치 배낭<br>활동지(or 에코백<br>제작)<br>퍼즐 스티커 | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 지금부터 인생여행을 준비해보자! 내 배낭에 놓을 가치 10개를 다 가져갈 수 있을까?<br/>- 동영상 자료를 통해 우선순위의 가치 필요성 제시하기<br/>- * <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CTCJGatqhyM">https://www.youtube.com/watch?v=CTCJGatqhyM</a></li> <li>◆ 나의 배낭에 넣을 최종 PICK! 가치는?<br/>- 나의 배낭에 넣을 가치 5가지(가중치별로 크기가 다름)를 퍼즐 스티커에 적고 배낭 활동지에 붙이기</li> <li>- 선택한 가치의 의미를 되새기며 배낭 이름 정하기</li> </ul> | 40분 |
| 여행용 여권 신청<br>활동지 도장키트                | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 내 인생여행의 목적지는?!<br/>- 여권 신청 서류(자신의 프로필, 가치, 흥미 등) 작성하기</li> <li>- 자신의 가치를 실현할 수 있고, 도달하고 싶은 미래 순간을 떠올리고 목적지 정하기</li> <li>- 여권 발급 서류와 목적지에 온 이유를 말하면 입국 도장 찍어주기</li> <li>◆ 소감 및 마무리<br/>- 오늘 나의 '가치'와 관련해서 새롭게 알게 된 점은?<br/>- 오늘 정리한 나의 가치가 진로에 어떻게 반영되었으면 좋겠는가?</li> </ul>   | 30분 |

○ 프로그램4: 의사결정을 잘 하지 못해서? 이제부터 어떻게 할거냐? (충동성 관련)

| 교구재                               | 내용  | 시간  |
|-----------------------------------|---|-----|
| 충동성 연관<br>보드게임<br>충동성 돌아보기<br>활동지 | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 프로그램 소개 및 친밀감 형성하기</li> <li>◆ 충동성 연관 보드게임 진행<br/>- 원하는 바를 이루기 위해서 충동성 조절이 필요함을 인식하고, 나누기</li> <li>◆ 만약 ~한다면, 나의 선택은?!</li> </ul> | 50분 |

|   |  |     |
|---|--|-----|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지금까지의 삶에서, 충동적으로 선택이나 결정을 함으로써 손해를 보았거나 후회했던 경험 공유하기</li> <li>* 이것이 나의 진로에 미칠/미치고 있는 영향은 어떠한지? 어떻게 바뀌었으면 좋겠는지?</li> </ul>   |     |
| <p>충동성 검사지<br/>의사결정 검사지<br/>유형별 장단점<br/>활동지</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 나의 충동성 정도는?/ 나의 의사결정 유형은?(상황에 따라 택1 가능) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 충동성이 높은 영역(인지, 운동, 무계획)별 그룹을 형성하여 공통점과 그룹 간 차이점을 발견하고 의사결정 상황 역할극 해보기</li> <li>- 진로의사결정유형(직관적, 의존적, 합리적)별 그룹을 형성하여 공통점과 그룹 간 차이점을 발견하고 의사결정 상황 역할극 해보기</li> </ul> </li> </ul>  | 30분 |
| <p>의사결정 매뉴얼<br/>활동지<br/>- 실행의도 포함</p>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 더 나은 의사결정을 위한 나만의 비법은? <ul style="list-style-type: none"> <li>- 충동적인 상황을 잘 참아낸 순간을 떠올려보고, 참을 수 있었던 이유 탐색하기</li> <li>- 충동성/의사결정유형에 약점을 보완할 수 있는 실행의도 수립해보기(if-then)</li> </ul> </li> <li>◆ 소감 및 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 나의 '충동성'과 관련해서 새롭게 알게 된 점은?</li> <li>- 오늘 정리한 나의 충동성/의사결정유형이 진로에 어떻게 반영되었으면 좋겠는지?</li> </ul> </li> </ul> | 40분 |

## 나) 모듈2

건강한 진로 결정을 위해 ‘나’ 를 둘러싼 직업사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기  
(직업정보, 관계성 향상)

○ 프로그램5: [개인 차원] 직업정보는 어디서 얻지? 직업정보 찾아봐우와우(bowwow)

| 교구재                         | 내용   | 시간  |
|-----------------------------|--|-----|
| 진로 고민 유형<br>분류표             | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 프로그램 소개 및 친밀감 형성하기 활동</li> <li>◆ 세 가지 진로 고민 유형 중 자신의 유형 선택하기(미성숙형, 불일치형, 우유부단형) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 유형 선택 이유와 진로 및 직업정보탐색을 해오며 느꼈던 어려움이나 고민 공유하기</li> </ul> </li> </ul> | 20분 |
| 워크넷 활용<br>가이드<br>컴퓨터/개인 휴대폰 | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 직업정보 탐색방법 교육</li> </ul>   | 20분 |
| 직업정보 빙고                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 방법 ①: 자신이 알고 있는 다양한 직업의 종류를 작성하여 빙고게임하기</li> <li>◆ 방법 ②: 진로를 결정하기 위해 필요한 정보를 작성하여 빙고게임하기(예: 직업전망, 취업조건, 나의 흥미, 적성 등)</li> <li>◆ 방법 ③: 관심 직업이 있는 경우 직업과 관련된 흥미, 가치를 작성하여 빙고게임하기</li> </ul>       | 30분 |

|                            |  |     |
|----------------------------|--|-----|
| 진로기차 활동지                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 자신의 진로 목적지에 도달하기 위해 기차의 각 칸에 맞추어 필요한 단계(정보, 자격 등)를 그림으로 그리기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 채우기 어려운 칸은 비우거나, 진로에 있어 바라는 점 그리기</li> </ul> </li> </ul> | 30분 |
| 직업 인터뷰 양식 등 직업정보 관련 자료 꾸러미 | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 진로기차 활동지에서 채우지 못한 부분, 여전히 도움이 필요한 부분들에 대해 공유하고 강사가 맞춤형으로 피드백 제공</li> <li>◆ 소감 및 마무리</li> </ul>  | 20분 |

○ 프로그램6: [개인 차원] 마음이 건강한 상태를 유지하고 싶은데, 감정을 조절하기 힘들어.. 잠깐 멈춰!

| 교구재                     | 내용  | 시간  |
|-------------------------|---|-----|
| 솔라리움카드                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 프로그램 소개 및 친밀감 형성하기 활동</li> <li>◆ 50개의 사진카드와 3가지 질문을 통해 서로의 삶과 감정을 나누기 <ul style="list-style-type: none"> <li>* 질문: 요즘 나의 삶을 잘 나타내는 사진 3장과 그 이유는? / 내가 가장 행복할 때를 잘 나타내는 사진 3장과 그 이유는? / 내가 가장 힘들 때를 잘 나타내는 사진 3장과 그 이유는?</li> </ul> </li> </ul> | 30분 |
| 감정대화카드                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 상황카드를 뽑아 제시된 상황에 대하여 어떤 감정을 느꼈고, 어떻게 하고 싶은지 감정카드와 바람카드를 하나씩 선택하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 상황마다 어떻게 대처하는게 바람직하게 자신의 감정을 표현하는 것인지 생각 나누기</li> </ul> </li> </ul>  | 30분 |
| 힘이 되는 한마디 스티커 (띠부띠부 재질) | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 갈등 상황에서 자신의 감정을 조절하기 위한 한마디 작성하기 (if-then 활용)</li> </ul>   | 20분 |
| 기분전환쿠폰 만들기 활동지          | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 기분이 안 좋을 때 어떻게 하면 기분이 좋아지는지 생각하고 기분 전환 쿠폰 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 친구들과 쿠폰을 주고 받으며, 기분이 안 좋을 때 사용하라고 전달하기</li> </ul> </li> <li>◆ 소감 및 마무리</li> </ul>  | 40분 |

○ 프로그램7: [사회적 관계 차원] 나는 의사소통 유형은 뭐개? (또래 중심으로 풀기)

| 교구재                  | 내용   | 시간  |
|----------------------|--|-----|
| 사티어<br>의사소통유형<br>검사지 | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 프로그램 소개 및 친밀감 형성하기 활동</li> <li>◆ 의사소통유형 진단 및 해석을 통해 자신의 유형을 확인하기                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 유형별 의견 교류: 자신의 유형에 대한 공유, 각 유형에 대한 자신의 생각 공유(예: 자신의 유형이 마음에 드는지, 선택할 수 있다면 사회에서 어떤 유형만 만나고 싶은지, 어떤 유형으로 바뀌고 싶은지 등)</li> </ul> </li> </ul> | 50분 |
| 감정대화카드 중<br>상황카드     | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 유형별 그룹 매칭 후 활동-상황카드 중 1개를 골라 각 유형에 대하여 어떻게 대처해야 할지 대처방법 등 의견 교류                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유형별 장, 단점, 요청하고 싶은점 등(예: 이렇게 대해줬으면 좋겠다)</li> </ul> </li> </ul>   | 50분 |
| 장애물, 해결책<br>활동지      | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 자신의 유형에서 예상되는 장애물 1가지와 해결책 3가지 작성(실행의도 if-then 활용)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 유형별 그룹내(개인별 가능) 공통된 부분과 다른 부분 나누기</li> </ul> </li> <li>◆ 소감 및 마무리</li> </ul>  | 20분 |

○ 프로그램8: [사회적 관계 차원] 사회의 중심에서 외치다 왕! 왕! (사회규칙, 어른과의 관계 중심으로 풀기)

| 교구재                | 내용  | 시간  |
|--------------------|---|-----|
| 세상에 외치는<br>소리 활동지  | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 프로그램 소개 및 친밀감 형성하기 활동</li> <li>◆ 불편했던 사회(or 학교)의 규칙과 의무에 대하여 자유롭게 의견 나누기</li> <li>◆ 스무고개 게임을 진행하여 다른 친구가 쓴 정답을 맞춰보기: 나는 OOO한 사회의 규칙과 의무가 불편하다                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동지 내 빈칸은 가리고(활동지에 포스트잇 있음), 해당 상황을 그림으로 그리기</li> <li>- 친구가 그린 그림에 대한 스무고개 게임 진행</li> </ul> </li> </ul> | 30분 |
| 포스트잇<br>집단 활동지(2장) | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 집단활동지에 스무고개 활동지 속 그림, 포스트잇 등을 활용하여 우리를 불편하게 하는 사회규칙, 어른들과의 관계에서 어려웠던 점(알바 사장님, 부모님, 선생님, ...) 등을 적고 공유해보기</li> </ul>   | 30분 |
| 이상적인 어른<br>활동지     | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 내가 원하는 어른의 모습과 특징 찾아서 작성하고 나누기                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이상적인 모습과 현실적인 모습의 차이를 줄이려면 필요한 것은 무엇인지 생각하고 나누기</li> <li>- 이상적인 어른이 되기 위하여 싫지만 지켜야 하는 규칙과 의무 관련 포스트잇 가져오기</li> </ul> </li> </ul>   | 30분 |
| 사회 속의 나<br>활동지     | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 미래에 어른이 되고 사회구성원으로서 내가 지켜야할 의무와 책임 작성하고 나누기                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가져온 포스트잇 중 나에게 가장 중요한 한가지를 선택해서 어떻게 지키면 좋을지 함께 고민하고 실행의도(if-then) 만들기</li> </ul> </li> <li>◆ 소감 및 마무리</li> </ul>  | 30분 |

### 다) 모듈3

내 안의 나', '환경속의 나' 를 살펴본 지금의 나, 미래를 그려보기(진로 결정 및 준비 행동 수립)

- 프로그램9: 나의 진로 유니버스 & 진로 You in 버스를 사자!
- 프로그램10: 내 꿈을 사자! (진로전시회)

| 교구재 |                  | 내용  | 시간       |
|-----|------------------|---|----------|
| 통합  | 진로 유니버스 활동지      | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 지금까지 해 온 활동들을 각각의 요소에 맞게 배열하고 정리</li> <li>◆ 각각의 활동을 행성으로 표현하여 8개(관계, 진로, 정서, ...)의 영역에 맞게 선택한 뒤, 흥미의 강도에 따라 자유롭게 배치하고 활동을 정리해봄</li> </ul>  | 60분      |
|     | 진로 You in 버스 활동지 | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ '나의 진로 유니버스'의 8가지 영역 중 4가지를 반영하여 구체적인 목표와 실행의도를 바탕으로 내가 원하는 나의 모습으로 나아가기 위한 여정을 떠나는 시간</li> <li>1) Stage 1: 버스를 탑승하기 전에 1, 2모듈에서 얻은 통찰을 바탕으로 행겨야 하는 내재적 요소들을 준비해보는 시간</li> <li>2) Stage 2: 각각의 버스에 나의 이상적인 모습을 담고, 각각의 행선지로 향하기 위한 목표와 실행의도를 세우는 시간</li> </ul> | 60분      |
| 전시  | 꿈을 사자 (진로 전시회)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 작품명을 부여하고 자신의 작품에 대한 구체적인 소개 작성</li> <li>◆ 큐레이터가되어 자신의 작품을 발표 및 소개하기</li> <li>◆ 집단-각자의 작품에 대한 느낀 점을 자유롭게 공유하기, 개인-학생의 작품에 대한 선생님의 피드백 공유하기</li> <li>◆ 칭찬사워 및 마무리</li> </ul>  | 꼭지당 30분씩 |

## 4. 프로그램 실시 및 평가

### 가. 프로그램 실시

프로그램 1차안(20시간용) 구성 이후, 여러 가지 현실적인 여건들을 고려하여 2차안(14시간용)이 개발되었다. 프로그램 2차안(14시간용)의 실시는 전문가 자문의견을 반영하여 현장 전문가(실무자)를 대상으로 하는 예비연구와 실제 학교 밖 청소년을 대상으로 하는 본 연구의 2단계로 나누어 진행하였다. 이 중 예비연구는 2022년 10월 5일(수, 총 6시간) 서대문구 학교밖청소년지원센터 관할 서대문 청소년아지트 컴퓨터 소공연장에서 현장전문가(실무자) 4인을 대상으로 진행되었으며, 본 연구는 2022년 10월 27일부터 10월 28일까지(목~금, 총 14시간) 고양시학교밖청소년지원센터에서 학교 밖 청소년 5인(최초 7인이었으나 2일차에 2인 탈락)을 대상으로 진행되었다.

### 나. 프로그램 평가

#### 1) 효과성 평가 설문지 개발 과정

##### 가) 평가 목적 수립 및 측정 개념 정립

개발된 프로그램 2차안(14시간용)의 효과성을 타당하게 측정할 수 있는 설문지를 제작하고자, 프로그램의 목표와 구성원리를 아우르는 개념인 진로목표, 진로자립동기, 대인관계능력(의사소통 및 개방성), 자기이해를 하위요인(subscale)으로 선별하였다. 측정 개념 정립 및 효과성 평가 설문지 문항 선정은 교육학 박사 1인 및 관련 전문가 1인의 검토를 통해 최종적으로 확정되었다. 현장전문가(실무자)를 대상 예비연구의 경우 자문의 성격이 짙어 별도의 효과성 평가 척도를 개발하지 않았다.

##### 나) 설문지 문항 선정(총 41문항)

###### (1) 진로목표(11문항)

본 연구에서는 학교 밖 청소년의 미래에 대한 희망 또는 목표의식 정도를 파악하기 위해

금명자 등(2008)이 개발한 학교 밖 청소년 진로적응 척도(Scale of Career Adjustment for School Dropouts) 중 일부를 연구목적에 맞게 수정하여 사용하였다. 학교 밖 청소년 진로적응 척도는 총 102문항으로, 8개의 하위요인인 지지환경(15문항), 비행경험(16문항), 정신건강(17문항), 경제능력(16문항), 목표(11문항), 생활태도(9문항), 지적능력(11문항), 대인관계(7문항)으로 구성되어 있으며, ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서부터 ‘매우 그렇다’의 5점까지 5점 Likert 척도를 사용하였다. 본 연구에서는 연구목적에 부합하지 않는 7개의 하위요인을 제외하고 미래 목표를 측정하는 11문항만을 최종적으로 사용하였다. 진로목표 점수가 높을수록 학교 밖 청소년이 자신의 미래에 대해 희망적으로 생각하고, 뚜렷한 목표의식을 가지고 있음을 의미한다.

## (2) 진로자립동기(4문항)

본 연구에서는 학교 밖 청소년의 진로자립동기 정도를 파악하기 위해 조운정 등(2018)이 개발한 학교 밖 위기 청소년 진로개발역량 척도(Career Development Competency Scale for Out-of School Youths at Risk) 중 일부를 연구목적에 맞게 수정하여 사용하였다. 학교 밖 위기 청소년 진로개발역량 척도는 총 34문항으로, 5개의 하위요인인 진로자립동기(4문항), 진로·자기 탐색 및 이해(9문항), 진로 결정(9문항), 진로준비행동(8문항), 진로자립효능감(4문항)으로 구성되어 있으며, ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서부터 ‘매우 그렇다’의 5점까지 5점 Likert 척도를 사용하였다. 본 연구에서는 연구목적에 부합하지 않는 4개의 하위요인을 제외하고 진로자립동기를 측정하는 4문항만을 최종적으로 사용하였다. 진로자립동기 점수가 높을수록 학교 밖 청소년이 진로자립에 대한 중요성과 필요성에 대한 인식이 높다는 것을 의미한다.

## (3) 대인관계능력(의사소통 및 개방성, 11문항)

본 연구에서는 학교 밖 청소년의 대인관계능력(의사소통능력 및 자신을 드러낼 수 있는지에 대한 정도)을 파악하기 위해 Schlein과 Guernsey(1971)의 대인관계능력 검사를 문선모(1980)가 번안하고 이운기(2005)가 타당성을 확보한 대인관계능력 척도(Interpersonal Competence Scale) 중 일부를 연구목적에 맞게 수정하여 사용하였다. 대인관계능력 척도는 총 23문항으로, 4개의 하위요인인 만족감(5문항), 감정이해(7문항), 의사소통(6문항), 개방성(5문항)으로 구성되어 있으며, ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서부터 ‘매우 그렇다’의 5점까지 5점 Likert 척도를 사용하였다. 본 연구에서는 연구목적에 부합하지 않는 2개의 하위요인을 제외하고 의사소통과 개방성을 측정하는 11문항만을 최종적으로 사용하였다. 대인관계능력

점수가 높을수록 타인과의 관계가 원만하며 나와 타인에 대한 높은 이해를 통해 타인과 의사소통 하는 것을 쉽게 느끼고, 생각과 행동을 타인에게 솔직하게 드러내며 타인의 부정적인 느낌을 긍정적으로 표현한다는 것을 의미한다.

(4) 자기이해(15문항)

본 연구에서는 학교 밖 청소년의 진로와 관련된 자기이해 정도를 파악하기 위해 한국직업능력개발원(2001)에서 개발한 진로성숙도 검사(Career Maturity Inventory) 중 일부를 연구 목적에 맞게 수정하여 사용하였다. 진로성숙도 검사는 총 141문항으로, 7개의 하위요인인 독립성(13문항), 일의 중요성 인식(13문항), 계획성(13문항), 자기이해(15문항), 정보 활용 및 합리적 의사결정 능력(16문항), 일반적 직업에 대한 의식(60문항), 선호직업에 대한 지식(11문항)으로 구성되어 있으며, ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서부터 ‘매우 그렇다’의 5점까지 5점 Likert 척도를 사용하였다. 본 연구에서는 연구목적에 부합하지 않는 6개의 하위요인을 제외하고 자기이해를 측정하는 15문항만을 최종적으로 사용하였다. 자기이해 점수가 높을수록 학교 밖 청소년이 자신의 능력, 흥미, 가치, 신체적 조건, 환경적 제약 등 개인이 진로선택에서 고려해야 할 특성에 대한 이해가 높은 것을 의미한다.

다) 효과성 평가 구성개념의 조작적 정의

효과성 평가 구성개념의 조작적 정의를 정리하면 <표 15>와 같다.

<표 15> 효과성 평가 구성개념의 조작적 정의

| 구성개념   | 조작적 정의   |
|--------|--|
| 진로목표   | 미래에 대한 희망 또는 목표의식 수준                                   |
| 진로자립동기 | 진로자립에 대한 중요성과 필요성에 대한 인식                               |
| 대인관계능력 | 개개인이 처해있는 상황 안에서 다른 사람들과 관계를 맺고 유지하며, 갈등이나 문제를 해결하는 능력 |
| 자기이해   | 능력, 흥미, 신체적 조건, 환경적 제약 등 개인이 진로선택에서 고려해야 할 개인적 특성 이해   |

## 2) 효과성 및 만족도 평가

### 가) 효과성 평가

당초 사전-사후검사 비교집단 설계방식으로 실험을 설계하였으나, 현장의 상황이 여의치 않아 실험집단 1개(본 사업에 참여한 학교 밖 청소년 5명)만 모집하여 효과성 평가 구성개념별 사전-사후 점수를 비교하는 방식으로 평가를 진행하였다.

|      | 사전 | 실험처치 | 사후 |
|------|----|------|----|
| 실험집단 | O1 | X1   | O2 |

[그림 17] 본 연구설계

### 나) 만족도 평가

#### (1) 목적

프로그램 참여자의 주관적인 만족도를 평가함으로써, 수혜자의 욕구 분석 및 프로그램의 개선 방향을 파악하기 위함이다.

#### (2) 문항구성

프로그램의 유용성과 만족 수준을 묻는 객관식 6문항과 주관식 문항 2문항을 두어 자유로운 의견을 수렴하였다.

#### (3) 분석방법

문항별 응답자의 평균점수를 도출하기 위해 spss를 활용한 기술통계분석을 실시하였다.

## IV. 프로그램 실시 및 평가

### 1. 예비연구: 현장전문가(실무자) 대상

#### 가. 연구내용

##### 1) 연구절차 및 참여자 정보

예비연구는 2022년 10월 5일(수) 9시30분~16시30분에 서대문구학교밖청소년지원센터 관할 서대문 청소년아지트 쉼터 소공연장에서 현장전문가(실무자) 4인을 대상으로 진행되었으며, 대략적인 참여자 정보는 <표 16>과 같다. 참여자 전원은 자발적인 선택에 따라 예비연구에 참가하였으며, 현금 20만원을 사례로 지급받았다.

<표 16> 예비연구: 현장전문가(실무자) 참여자 정보

| 성명  | 나이  | 근무지역 | 소속                 | 직위 |
|-----|-----|------|--------------------|----|
| 김OO | 30대 | 서울   | 양천구<br>학교밖청소년지원센터  | 팀장 |
| 윤OO | 20대 | 서울   | 영등포구<br>학교밖청소년지원센터 | 주임 |
| 권OO | 20대 | 서울   | 마포구<br>학교밖청소년지원센터  | 주임 |
| 이OO | 20대 | 서울   | 서대문구<br>학교밖청소년지원센터 | 팀원 |

##### 2) 프로그램 주요내용(2차안 14시간용)

프로그램 1차안(20시간용) 구성 이후, 여러 가지 현실적인 여건들을 고려하여 수정 개발된 2차안(14시간용)은 다음과 같다.

## 가) 프로그램 모듈별 주제 및 캐릭터 확정



### 1) 캐릭터 소개

- ☞ **고양이(춘심)**: 자신의 사춘기(or 복잡한) 마음을 이해하고 싶은 춘심.  
(원래는 사자였는데 자기 스스로를 잘 몰라서 고양이인 줄 알고 있음→완벽한 자기이해 후 사자가 됨)
- ☞ **강아지(프로통)**: 진로정보와 관계능력에서 만렙인 소통의 전문가, Pro통!
- ☞ **사자(망라이언)**: 나와 세상에 대한 모든 정보를 넓은 마음으로 받아들이고 통합할 줄 아는 망lion~

### 2) 캐릭터 탄생 배경: 대표적인 진로이론인 Parsons 이론에 근거함

(성공적인 직업선택의 3요소 강조-자기이해, 직업세계이해, 이 둘 간의 매칭)

- ☞ 사춘기 시절 다양한 관심사와 여러 고민을 가지고 있는 춘심은 프로그램 활동을 통해 자신(흥미, 강점 자원, 가치, 충동성과 의사결정 유형)에 대하여 이해하게 된다.
- ☞ 나의 빛나는 미래를 위해, 그리고 적절한 사회 구성원이 되기 위해 프로통은 자신에게 필요한 정보(직업정보, 건강한 의사소통방식)를 수집한다.
- ☞ 그물처럼 큰 갈기를 가진 망라이언은 춘심과 프로통의 이야기를 수용하고 통합하여 본인이 원하던 성공적인 미래로 성공성큼 나아간다.

[그림 18] 프로그램 모듈별 캐릭터 설명

- 1모듈 : 아이스브레이킹
- 2모듈 : 자기이해 - 자신의 사춘기(복잡한) 마음을 이해하고 싶은 고양이 춘심. 원래 정체는 사자인데, 자기 스스로를 잘 이해하지 못하고 있어서 고양이로 착각하고 있음. 즉, 완벽한 자기이해 후 사자인 자기 자신을 발견하게 되는 캐릭터임. 사춘기 시절 다양한 관심사와 여러 고민을 가지고 있지만, 본 프로그램 활동을 통해 자신의 흥미, 강점자원, 가치, 충동성과 의사결정유형에 대하여 이해하게 됨.

- 3모듈 : 직업 정보 및 관계성 향상 - 진로정보와 관계능력에서 만렙인 소통 전문가 강아지 Pro통. 자신의 빛나는 미래를 위해, 그리고 적절한 사회 구성원이 되기 위해 자신에게 필요한 정보(직업정보, 건강한 의사소통방식)을 수집함.
- 4모듈 : 진로 결정 및 준비행동 수립 - 나와 세상에 대한 모든 정보를 넓은 마음으로 받아들이고 통합할 줄 아는 사자 망lion. 자신의 이야기를 통합하여 본인이 희망하는 성공적인 미래로 성큼성큼 나아가감.

## 나) 프로그램 모듈별 주요내용

관련 선행연구 분석 및 사전요구조사(양적, 질적) 결과를 아우를 수 있는 4개 모듈 선정(총 14시간)

| 모듈 | 테마  | 대표 캐릭터   | 프로그램 내용  |
|----|---|--|--|
| 1  | 아이스브레이크!<br>(아이스브레이크)<br>1시간  | 이끼<br>(갈라진 사이로 사자 귀가 나오는 모양으로 개발중)   | ▶ 간단한 게임을 통해 전체 프로그램에 대한 참여자의 흥미를 유발하고, 참여자간 러포형성 및 친밀한 분위기를 조성하기 위한 시간<br>▶ 고도의 집중력을 발휘해야만 맞출 수 있는 퀴즈들로 구성되어, 건강한 진로결정을 위해 우리도 앞으로 13시간 동안 스스로에게 집중하는 시간을 가져보자고 격려함   |
| 2  | 진로를 결정하기 힘든 '나'의 내면을 탐색하기<br>(자기이해)<br>2시간*3=6시간                                    | <br>스스로를 이해하기 위해 내면에 집중하는 시간을 즐기는 춘심        | ▶ 나는 왜 이렇게 진로 결정하기가 힘들지? 나의 진로결정을 방해하는 것은 무엇인가?<br>▶ 나의 흥미와 강점 자원, 중요한 인생 가치들은 무엇이며, 이것이 내 삶에서 어떻게 발현되길 바라는가?, 진로결정을 방해하는 나의 내면적인 요소는 무엇인가? 등을 살펴보는 시간<br><br>① 내가 좋아하는 걸 몰라지? 그냥 그냥 말고 나는 이게 최고야! (흥미*강점 자원 관련)<br>② 내가 뭘 중요하게 생각하는지 몰라지? 인생여행을 떠난다면 뭘 가져 갈거냐? (가치 관련)<br>③ 결정하기가 어려워서? 이제부터 어떻게 할거냐? (충동성*의사결정 관련) |
| 3  | 건강한 진로결정을 위해 '나'를 둘러싼 직업사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기<br>(직업정보, 관계성 향상)<br>2시간*2=4시간        | <br>어는 것이 많고 사람들과 두루두루 잘 어울리는 친화력 만렙, 프로통 | ▶ 좋은 진로결정을 위해 필요한 것은 뭐지? 우리 같이 꿈을 향해 달려가게!<br>▶ 필요한 직업정보는 어디서 어떻게 찾는지? 성숙한 사회인으로서의 의사소통 방식은 무엇인가? 등을 살펴보는 시간<br><br>④ [개인 자원] 직업정보는 어디서 알지? 직업정보 찾아봐와우(bowwow)<br>⑤ [사회관계 차원] 나는 의사소통 유형은 뭐게?  |
| 4  | '내 안의 나', '직업사회 속의 나'를 살펴본 지금의 나, 미래를 그려보기<br>(진로결정 및 준비행동 수립)<br>2시간*1+마무리 1시간=3시간 | <br>진로결정의 세계를 통합하는 정리의 왕, 망lion           | ▶ 준비는 다했다, 이제 가자!<br>▶ 프로그램 갈무리 및 정리, 앞으로의 내 인생을 위한 진로결정 및 준비행동에 대해 생각해보기, 작품 전시 등<br><br>⑥ 나의 진로 인스타그램을 그려라이언 (진로스타그램) & 진로 You in 배스를 사자! (마인드맵)<br>⑦ 내 꿈도 망lion처럼! (진로 전시회 및 마무리)   |

[그림 19] 프로그램 모듈별 주요내용(2차안 14시간용)

<표 17> 프로그램 모듈별 주요내용(2차안 14시간용)

| 모듈 | 주제                | 프로그램 내용  |
|----|-------------------|--|
| 1  | 아이스브레이크<br>(라포형성) | • 간단한 게임을 통해 전체 프로그램에 대한 참여자의 흥미를 유발하고, 참여자간 라포형성 및 친밀한 분위기를 조성하기 위한 |

|   | 1시간   | 시간   |
|---|---|--|
| 2 | 진로를 결정하기 힘든<br>내 마음의 소리 들어보기<br>(자기이해)<br>2시간*3~6시간                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 나는 왜 이렇게 진로 결정하기가 힘들지? 나의 진로 결정을 방해하는 것은 무엇인가?</li> <li>- 나의 흥미와 강점자원, 중요한 인생 가치들을 무엇이며, 이것이 내 삶에서 어떻게 발현되길 바라는가? 진로 결정을 방해하는 나의 내면적인 요소는 무엇인가? 등을 살펴보는 시간</li> </ul> |
| 3 | 건강한 진로 결정을 위해 '나'를<br>둘러싼 직업사회를 이해하고<br>다른 사람들과 소통하기<br>(직업정보, 관계성 향상)<br>2시간*2~4시간 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 좋은 진로 결정을 위해 필요한 것은 뭐지? 우리 같이 꿈을 향해 달려가게!</li> <li>- 필요한 직업정보는 어디서 어떻게 찾는가? 성숙한 사회인으로서의 의사소통 방식은 무엇인가? 등을 살펴보는 시간</li> </ul>  |
| 4 | '내 안의 나', '환경속의 나'를 살펴본<br>지금의 나, 미래를 그려보기<br>(진로 결정 및 준비행동 수립)<br>3시간              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 준비는 다했다, 이제 가자!</li> <li>- 프로그램 갈무리 및 정리, 앞으로의 내 인생을 위한 진로결정 및 준비행동에 대해 생각해보기, 작품 전시 등</li> </ul>   |

## 다) 프로그램 전체 구성 및 유닛별 내용(14시간)

### (1) 모듈1: 아이스브레이킹

| 주제       | 내용   | 교구재                  | 시간  |
|----------|--|----------------------|-----|
| 흥미<br>유발 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 퀴즈 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청각적, 시각적 주의집중을 요구하는 퀴즈를 통해 흥미를 유발하고, 리포형성하기</li> <li>- 이색 직업과 관련된 다양한 퀴즈를 통해 생소하게 느껴졌던 직업과 가까워지는 시간을 가지며 직업과 친밀감을 형성하기</li> </ul> </li> </ul>                                 | PPT                  | 40분 |
| 자기<br>소개 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 진진가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강사가 자신의 직업과 관련된 특성으로 자신을 소개하는 2가지 문장과 1가지 거짓된 문장을 작성하여 소개한 후 정답 맞추기</li> <li>- 자신과 관련된 특징을 토대로 자신을 소개하는 2가지 문장과 자신과 관련없는 1가지 문장을 작성하여 서로를 소개하고 정답 맞추기</li> </ul> </li> </ul> | PPT,<br>워크북 내<br>활동지 | 20분 |

(2) 모듈2: 진로를 결정하기 힘든 내 마음의 소리 들어보기(자기이해)

○ 프로그램1: 내가 좋아하는 걸 몰라서? 그냥 그냥 말고 나는 이게 최고야! (흥미 및 강점지능 관련)

| 주제     | 내용  | 교구재                           | 시간  |
|--------|---|-------------------------------|-----|
| 흥미     | <ul style="list-style-type: none"> <li>내가 좋아하는 콘텐츠는?                             <ul style="list-style-type: none"> <li>진행자가 좋아하는 콘텐츠 제시하며 활동 소개하기</li> <li>유튜브, 웹툰, 영화, 음악, 운동 등 자신이 소비하는 다양한 콘텐츠를 직접 보여주며 소개하고 공유하기                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>* 자신의 핸드폰 등의 활용 가능한 매체를 이용하여 탐색하고 소개</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>나의 최애는?                             <ul style="list-style-type: none"> <li>소개한 콘텐츠를 좋아하는 이유, 계기, 콘텐츠의 공통점 등을 탐색하고 통합하여 별명 만들기</li> </ul> </li> </ul> | 개인 휴대폰 또는 컴퓨터, PPT, 워크북 내 활동지 | 50분 |
| 강점     | <ul style="list-style-type: none"> <li>다중지능검사                             <ul style="list-style-type: none"> <li>검사를 통해 자신의 특별한 능력을 인식하기</li> <li>각 지능 유형의 특징에 대해 이해하고 강점으로 활용하기</li> </ul> </li> <li>강점 지능 X 나의 최애                             <ul style="list-style-type: none"> <li>유형별 검사 내용을 토대로 자신이 좋아하는 콘텐츠와 연결하여 이해하고 통합하기</li> </ul> </li> </ul>   | PPT, 워크북 내 활동지                | 50분 |
| 소감 마무리 | <ul style="list-style-type: none"> <li>소감 및 마무리                             <ul style="list-style-type: none"> <li>내가 좋아하는 게 무엇인지, 나의 강점이 무엇인지 알게 된 후 느낀 점 공유하기</li> </ul> </li> </ul>  | PPT                           | 20분 |

○ 프로그램2: 내가 뭘 중요하게 생각하는지 몰라서? 인생여행을 떠난다면 뭘 가져갈거냐? (가치 관련)

| 주제       | 내용   | 교구재                                | 시간  |
|----------|--|------------------------------------|-----|
| 가치       | <ul style="list-style-type: none"> <li>가치란 무엇일까?                             <ul style="list-style-type: none"> <li>가치의 기본 개념 이해하기</li> </ul> </li> <li>가치 가중치                             <ul style="list-style-type: none"> <li>전체 가치 중 자신에게 의미 있는 가치에 대한 우선순위의 필요성 제시하기</li> </ul> </li> <li>가치 카드                             <ul style="list-style-type: none"> <li>직업 가치카드 활동지를 절단하여 '매우 중요 ~ 매우 중요하지 않음'으로 가치카드 분류하기</li> </ul> </li> </ul> | PPT, 워크북 내 활동지                     | 50분 |
| 가치 가방 여권 | <ul style="list-style-type: none"> <li>나의 가치 가방 만들기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>선택한 가치의 의미를 되새기며 가방에 가치 스티커 작업하기</li> <li>자신의 가방에 이름을 정하기</li> </ul> </li> <li>가치와 같이                             <ul style="list-style-type: none"> <li>선택한 가치 중에서 가장 중요하게 여기는 가치 선택하기</li> <li>자신의 가치가 실현된 모습을 상상해서 글이나 그림으로 표현해 보기</li> </ul> </li> </ul>  | 무지 에코백, 스티커, 섬유용 마카 PPT, 워크북 내 활동지 | 50분 |

|           |   |     |     |
|-----------|---|-----|-----|
| 소감<br>마무리 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소감 및 마무리</li> <li>- 내가 중요하게 여기는 가치를 탐색하면서 느낀 점 공유하기</li> </ul> | PPT | 20분 |
|-----------|---|-----|-----|

○ 프로그램3: 의사결정을 잘하지 못해서? 이제부터 어떻게 할거냐? (충동성 및 의사결정 관련)

| 주제           | 내용   | 교구재                          | 시간  |
|--------------|--|------------------------------|-----|
| 충동성          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 충동성 연관 보드게임 진행</li> <li>- 원하는 바를 이루기 위해 충동성 조절이 필요함을 인식하기</li> <li>• 충동성 경험 나누기</li> <li>- 충동적인 선택이나 결정을 한 후 손해를 보거나 후회했던 경험 공유하기</li> <li>• 충동성 유형에 대한 이해</li> <li>- 인지충동성, 운동충동성, 무계획충동성 특징 이해하기</li> </ul>                         | 숫자 젓가                        | 50분 |
| 의사결정<br>실행의도 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 의사결정 유형은?</li> <li>- 진로의사결정유형(직관적, 의존적, 합리적)별 공통점과 특징 이해하기</li> <li>- 유형을 잘 활용할 수 있는 장점과 보완할 점 확인하기</li> <li>• 내 마음에 저장</li> <li>- 합리적 유형의 문장 중 가장 마음에 드는 문장 선택하여 스티커 붙이기</li> <li>- 합리적 유형 문장을 오랫동안 기억할 수 있는 나만의 방법 찾기</li> </ul> | PPT,<br>워크북 내<br>활동지,<br>스티커 | 50분 |
| 소감<br>마무리    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소감 및 마무리</li> <li>- 나의 충동성과 의사결정 방식을 이해하고 진로와 연결하여 느낀 점 공유하기</li> </ul>   | PPT                          | 20분 |

(3) 모듈3: 건강한 진로 결정을 위해 ‘나’ 를 둘러싼 직업사회를 이해하고 다른 사람과 소통하기(직업정보 및 관계성 향상)

○ 프로그램4: 직업정보는 어디서 얻지? 직업정보 찾아봐우와우(bowwow) (직업정보 관련)

| 주제         | 내용   | 교구재  | 시간  |
|------------|--|--|-----|
| 직업정보<br>탐색 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 워크넷을 활용한 직업정보 탐색 방법 교육</li> <li>• 직업정보 탐색 실습</li> </ul> | 개인 휴대폰<br>또는<br>컴퓨터,<br>PPT,<br>워크북 내<br>활동지 | 40분 |

|                         |   |                      |     |
|-------------------------|---|----------------------|-----|
| 직업정보<br>종류              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 방법 ①: 자신이 알고 있는 다양한 직업의 종류를 작성하여 빙고게임하기</li> <li>• 방법 ②: 진로를 결정하기 위해 필요한 정보를 작성하여 빙고게임하기(예: 직업전망, 취업조건, 나의 흥미, 적성 등)</li> <li>• 방법 ③: 관심 직업이 있는 경우 직업과 관련된 성격, 흥미, 가치관을 작성하여 빙고게임하기</li> </ul> | PPT,<br>워크북 내<br>활동지 | 30분 |
| 진로목표<br>준비과정<br>탐색      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 워크넷 직업정보를 활용하여 자신의 진로 목적지에 도달하기 위해 기차의 각 칸에 맞추어 필요한 정보(자격조건, 필요능력, 업무환경, 앞으로의 전망)를 그림 또는 글로 표현하기</li> </ul>  | PPT,<br>워크북 내<br>활동지 | 30분 |
| 그 외<br>직업정보<br>탐색<br>방법 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그 외 직업정보 탐색하는 방법 교육(직업 인터뷰, 진로 관련 유튜브 채널 소개)</li> <li>• 소감 및 마무리</li> </ul>  | PPT                  | 20분 |

○ 프로그램5: 나의 의사소통유형은 뭐개? (사회규칙 및 대인관계 관련)

| 주제                   | 내용   | 교구재                           | 시간  |
|----------------------|--|-------------------------------|-----|
| 사회적<br>규칙과<br>의무     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 불편했던 사회(or학교)의 규칙과 의무에 대하여 자유롭게 의견 나누기(warm-up)</li> <li>• 스무고개 게임으로 다른 친구가 쓴 내용 맞춰보기: 나는 OOO한 사회의 규칙과 의무가 불편하다! <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동지 내 빈칸은 가리고(활동지에 포스트잇 있음), 해당 상황을 그림으로 그리기</li> <li>- 친구가 그린 그림에 대한 스무고개 게임 진행</li> </ul> </li> </ul> | PPT,<br>워크북 내<br>활동지          | 20분 |
| 규칙과<br>의무의<br>필요성    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 집단활동지에 스무고개 활동지 속 그림, 포스트잇 등을 활용하여 우리를 불편하게 하는 사회 규칙, 어른들과의 관계에서 어려웠던 점(알바 사장님, 부모님, 선생님, ...) 등을 적고 공유해보기</li> <li>• 이상적인 어른이 되기 위하여 싫지만 지켜야 하는 규칙과 의무 관련 포스트잇 가져오기</li> </ul>   | 포스트잇,<br>PPT,<br>워크북 내<br>활동지 | 30분 |
| 의사<br>소통             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 의사소통유형 진단 및 해석을 통해 자신의 유형을 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 유형별 의견 교류: 자신의 유형에 대한 생각, 나와 가까운 다른 사람의 유형 생각해보기, 원하는 의사소통 방식 공유</li> </ul> </li> </ul>  | PPT,<br>워크북 내<br>활동지          | 50분 |
| 의사<br>소통<br>실행<br>의도 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 유형에서 예상되는 장애물 1가지와 해결책 3가지 작성(실행의도 if-then 활동) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 유형별 그룹내(개인별 가능) 공통된 부분과 다른 부분 나누기</li> </ul> </li> <li>• 소감 및 마무리</li> </ul>  | PPT,<br>워크북 내<br>활동지,<br>스티커  | 20분 |

(4) 모듈4: ‘내 안의 나’, ‘환경속의 나’ 를 살펴본 지금의 나, 미래를 그려보기 (진로 결정 및 준비행동 수립)

○ 프로그램6: 나의 진로어워드 & 나의 진로 인스타를 그려라이언

○ 프로그램7: 내 꿈도 망라이언처럼! (나의 진로 스토리 만들기)

| 주제      | 내용   | 교구재                                       | 시간  |
|---------|--|---|-----|
| 통합 및 전시 | <ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램을 통해 알게 된 나의 모습을 정리하고, 통합해보는 시간               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stage 1: 활동을 통해 알게 된 자신의 유형에 대해 작성하고, 자신의 최애, 강점지능, 가치에 대해 순위를 매겨보기</li> <li>- Stage 2: 서로의 순위와 느낌을 공유하기</li> </ul> </li> <li>나의 진로목적지를 통해 내가 원하는 나의 모습으로 나아가기 위한 액션플랜을 작성해보는 시간               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stage 1: 진로목적지와 진로목적지에 도달하기 위해 필요한 요소들을 확인해보기</li> <li>- Stage 2: 진로목적지에 도달하기 위해 필요한 요소를 채우기 위한 액션플랜을 세우기</li> </ul> </li> </ul> | PPT, 워크북 내 활동지                            | 60분 |
|         | <ul style="list-style-type: none"> <li>SNS 플랫폼인 인스타그램 컨셉을 활용하여 전체 프로그램을 통합하고 기록해보는 시간               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stage 1: 전체 프로그램을 통해 도출한 자신만의 프로필(닉네임, 소개글 등)을 작성해보고, 가장 좋았던 활동 3가지를 꼽아 나의 메인 피드를 완성하기</li> <li>- Stage 2: 활동 사진과 더불어 활동 내용들을 상세히 기술한 후에 해시태그를 통해 활동 당시 느꼈던 감정과 생각들을 표현하기</li> </ul> </li> <li>강사(개인)이나 친구(집단)들이 해당 피드에 하트 모양의 좋아요 스티커를 붙여주거나 댓글을 작성하는 형식으로 서로의 의견을 공유함으로써 프로그램을 통합</li> </ul>  | 지금까지의 활동사진, 가위, 풀, 스티커, 펜, PPT, 워크북 내 활동지 | 60분 |
| 전체 마무리  | <ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 참여 소감과 나와 집단원에게 남기고 싶은 말 작성하기</li> <li>소감을 나누며 서로의 노력과 모습을 격려하기</li> <li>설문 등 마무리</li> </ul>   | PPT, 워크북 내 활동지, 설문지                       | 60분 |

## 나. 연구결과

현장전문가(실무자) 대상 예비연구 결과, 다음의 시사점들이 도출되었다. 첫째, 실제 현장에는 진로미결정 학교 밖 청소년이 전체의 약 11.8% 정도에 불과한 관계로, 프로그램의 범용적 활용은 어려울 수도 있겠다는 우려가 있었다. 또한 기존 20시간 개발안에서 14시간으로 전체 프로그램이 축소 및 재편성된 것은 긍정적이나, 학교 밖 청소년에게는 여전히 긴 시간으로 체감될 수 있다는 부분도 지적되었다. 이에 따라 전체 14시간을 온전히 운영하지 못하더라도 모듈별 또는 프로그램별로 일부를 선택하여 활용할 수 있는 안들이 매뉴얼에 추가적으로 기술될 필요가 있을 것으로 판단되었다.

둘째, 프로그램3(충동성 및 의사결정 관련)과 프로그램5(사회규칙 및 대인관계 관련)는 학교 밖 청소년의 특성을 잘 반영하고 있으므로 내용상으로는 반드시 필요해 보이지만, 프로그램 참가자의 입장에서는 각 프로그램이 속한 모듈의 테마인 자기이해, 직업세계 이해와 다소 동떨어진 내용으로 인지할 가능성이 있으므로 사전에 이 활동들이 왜 필요한지에 대해 충분히 설명해줄 필요가 있겠다는 점이 제기되었다. 이를 보완하기 위하여 전체 모듈 및 프로그램에 활동목표를 추가하기로 하였다.

셋째, ‘충동성 척도’, ‘의사소통유형 중 비난형’ 등의 부정적 용어는 학교 밖 청소년이 접하게 될 교구재에 직접적으로 사용하지 않는 것이 좋겠다는 의견이 있었다. 이에 따라 기존 타당화된 척도에서 이미 사용하고 있는 표현이라 하더라도 청소년에게 부정적 영향을 미칠 가능성이 있는 용어는 최대한 긍정적이면서도 쉬운 용어로 바꾸기로 하였다.

넷째, 개발된 프로그램이 장기간 안정적으로 사용될 수 있도록 강의안 중 영상매체가 활용된 부분에는 해당 매체를 최신화할 수 있는 방법도 매뉴얼에 포함시켜주어야 한다는 의견이 있었다. 이를 고려하여 모듈1-아이스브레이킹, 모듈3-프로그램4(직업정보 관련) 등의 관련 매뉴얼에는 영상매체 최신화 방법도 함께 기술하기로 하였다.

마지막으로 일부 실무자들로부터 검사의 활용이 너무 많아 흥미저하가 우려된다는 의견도 있었으나, 검사 제시 방식을 좀 더 쉬운 방식으로 전환하면 보완 가능한 부분이라는 의견도 있었다. 이에 검사 관련 부분들은 본 연구까지는 그대로 유지하고, 실제 학교 밖 청소년들의 반응을 살펴본 후 수정여부를 최종 결정하기로 하였다.

## 2. 본 연구: 학교 밖 청소년 대상

### 가. 연구내용

#### 1) 연구절차 및 참여자 정보

본 연구는 2022년 10월 27일부터 10월 28일까지(목~금, 총 12시간) 고양시학교밖청소년지원센터에서 학교 밖 청소년 5인을 대상으로 진행되었다. 최초 7인이 모집되어 1일차에는 7인 모두 참가하였으나, 2일차에 2인이 탈락하였다. 참여자 5인 모두 여자 청소년이었으며, 연령대는 만 16세 2명, 만 17세 3명이었다. 참여자 전원은 자발적인 선택에 따라 본 연구에 참가하였으며, 현금성 사례 대신 고급 다과 및 식대를 2일간 제공받았다.

원활한 프로그램 운영을 위해 4회의 강사교육을 마친 주강사 1인과 보조강사 1인을 투입하였으며, 프로그램 시작 전 참여자들에게 본 연구의 목적을 충분히 설명하였다. 아울러 프로그램 실시 전 참가자 전원에게 사전검사를 실시하였고, 2일차 프로그램 종료 후 다시 참가자 전원에게 사후검사 및 만족도 평가를 실시하였다.

#### 2) 프로그램 주요내용(2차안 14시간용)

프로그램 주요내용은 예비연구 때와 동일하였으나, 예비연구의 연구결과에서 지적된 보완점들을 모두 보완하고 총 12시간으로 압축하여 진행하였다. 실제 사용한 교구재 2종은 최종 보완을 거쳐 부록 4, 부록 6에 포함하였다.

### 나. 연구결과

#### 1) 효과성 평가 결과

본 연구에서 개발된 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램의 효과성을 평가하기 위해 각 평가요인의 사전-사후 평균점수를 비교하였다.

가) 전체 프로그램: 진로목표, 진로자립동기, 대인관계능력, 자기이해

전체 프로그램 참여자 5인의 진로목표, 진로자립동기, 대인관계능력, 자기이해에 대한 사전-사후 평균점수의 변화는 [그림 20]과 같다. 구체적으로 진로목표는 3.71에서 3.98로 증가했고(5점 만점), 진로자립동기는 4.45에서 4.6으로(5점 만점), 대인관계능력은 2.8에서 3.25로 (5점 만점), 자기이해는 3.28에서 3.83으로(5점 만점) 증가함에 따라 4개 요인 모두 향상된 것으로 보고되었다. 이 중 진로자립동기가 가장 작은 증가폭을 보였고(0.15), 자기이해는 가장 큰 증가폭을 보였다(0.55). 이러한 결과는 진로자립동기가 사전 점수 측정 당시부터 이미 높은 상태였기 때문인 것으로 추정된다.



[그림 20] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(전체)

## 나) 진로목표

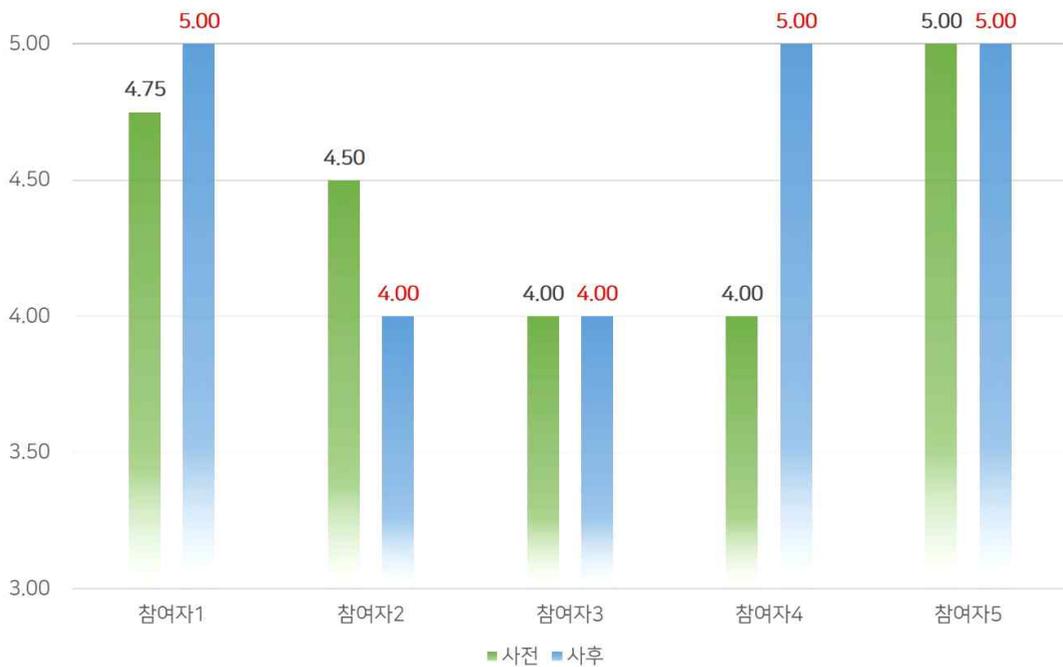
전체 프로그램 참여자 5인의 진로목표 사전-사후 평균점수의 변화는 [그림 21]과 같다. 구체적으로 참여자1의 진로목표 수준은 3.36에서 4.00으로 증가했고(5점 만점), 참여자2는 2.82에서 3.00으로, 참여자3은 4.09에서 4.18로, 참여자5는 3.91에서 4.36으로 증가함에 따라 4인의 진로목표 수준은 모두 향상된 것으로 보고되었다. 단, 참여자4의 진로목표 수준은 4.36에서 4.36으로 유지되었다. 이는 참여자4의 진로목표 수준이 사전 점수 측정 당시부터 이미 높은 상태였기 때문인 것으로 추정된다.



[그림 21] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(진로목표)

### 다) 진로자립동기

전체 프로그램 참여자 5인의 진로자립동기 사전-사후 평균점수의 변화는 [그림 22]와 같다. 구체적으로 참여자1의 진로자립동기 수준은 4.75에서 5.00으로 증가했고(5점 만점), 참여자2는 2.82에서 3.00으로, 참여자3은 4.09에서 4.18로, 참여자5는 3.91에서 4.36으로 증가함에 따라 4인의 진로목표 수준은 모두 향상된 것으로 보고되었다. 단, 참여자4의 진로목표 수준은 4.36에서 4.36으로 유지되었다. 이는 참여자4의 진로목표 수준이 사전 점수 측정 당시부터 이미 높은 상태였기 때문인 것으로 추정된다.



[그림 22] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(진로자립동기)

이러한 결과의 원인을 세부적으로 분석하기 위해 진로자립동기 개별문항(4문항)의 사전-사후 평균점수를 추가적으로 분석하였다. 분석결과, 2개 문항에 대해서는 참여자 5인 전원이 상승 또는 유지된 것으로 나타났으나(‘진로에 대한 고민은 내 인생에서 중요한 일이다.’, ‘자립하기 위해 나의 미래를 설계하는 것이 중요하다.’) 나머지 2개 문항(‘나는 자립하기 위해 직업을 갖는 것이 필요하다.’, ‘나는 자립하기 위해 나의 진로에 대해 고민해보고 싶다.’)에 대해서는 참여자마다 유지, 상승, 하락의 양상이 다양하게 나타난 것으로 확인되었다. 이로 미루어볼 때 본 프로그램 참여로 인한 진로자립동기 수준의 변화는 개인

차가 있을 것으로 예측되나, 참여자가 5인 밖에 되지 않았던 점을 고려하면 추후 후속 검증이 필요할 것으로도 보인다.

<표 18> 본 연구 참가자의 진로자립동기 개별문항 사전-사후 평균점수 변화

| 개별문항                           | 사전 | 사후 | 구분   | 변화 |
|--------------------------------|----|----|------|----|
| 진로에 대한 고민은 내 인생에서 중요한 일이다.     | 4  | 5  | 참여자1 | 상승 |
|                                | 4  | 4  | 참여자2 | 유지 |
|                                | 4  | 4  | 참여자3 | 유지 |
|                                | 4  | 5  | 참여자4 | 상승 |
|                                | 5  | 5  | 참여자5 | 유지 |
| 자립하기 위해 나의 미래를 설계하는 것이 중요하다.   | 5  | 5  | 참여자1 | 유지 |
|                                | 4  | 4  | 참여자2 | 유지 |
|                                | 4  | 4  | 참여자3 | 유지 |
|                                | 4  | 5  | 참여자4 | 상승 |
|                                | 5  | 5  | 참여자5 | 유지 |
| 나는 자립하기 위해 직업을 갖는 것이 필요하다.     | 5  | 5  | 참여자1 | 유지 |
|                                | 5  | 4  | 참여자2 | 하락 |
|                                | 4  | 4  | 참여자3 | 유지 |
|                                | 4  | 5  | 참여자4 | 상승 |
|                                | 5  | 5  | 참여자5 | 유지 |
| 나는 자립하기 위해 나의 진로에 대해 고민해보고 싶다. | 5  | 5  | 참여자1 | 유지 |
|                                | 5  | 4  | 참여자2 | 하락 |
|                                | 4  | 4  | 참여자3 | 유지 |
|                                | 4  | 5  | 참여자4 | 상승 |
|                                | 5  | 5  | 참여자5 | 유지 |

## 라) 대인관계능력

전체 프로그램 참여자 5인의 대인관계능력 사전-사후 평균점수의 변화는 [그림 23]과 같다. 구체적으로 참여자1의 대인관계능력 수준은 3.00에서 3.09로 증가했고(5점 만점), 참여자2는 2.18에서 2.36으로, 참여자4는 3.18에서 3.73으로, 참여자5는 2.27에서 3.73으로 증가함에 따라 4인의 대인관계능력 수준은 모두 향상된 것으로 보고되었다. 단, 참여자3의 대인관계능력 수준은 3.36에서 3.36으로 유지되었다.



[그림 23] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(대인관계능력)

### 마) 자기이해

전체 프로그램 참여자 5인의 자기이해 사전-사후 평균점수의 변화는 [그림 24]와 같다. 구체적으로 참여자2의 자기이해 수준은 2.67에서 3.20으로 증가했고(5점 만점), 참여자4는 4.00에서 5.00으로, 참여자5는 2.67에서 4.00으로 증가함에 따라 3인의 자기이해 수준은 모두 향상된 것으로 보고되었다. 단, 참여자1과 참여자3의 자기이해 수준은 둘 다 0.07점씩 소폭 하락한 것으로 보고되었다. 그러나 전체 4개 요인 중 평균적으로 가장 큰 증가폭을 보였던 요인이 자기이해(0.55)였다는 점과 참여자1과 참여자3의 점수 하락폭이 미미한 점, 참여자가 5인 밖에 되지 않았던 점을 고려하면 이 부분에 대해서는 추후 후속 검증이 필요할 것으로 보인다.



[그림 24] 본 연구 참가자의 요인별 사전-사후 평균점수 변화(자기이해)

## 2) 만족도 및 질적 평가 결과

만족도 및 질적 평가는 객관식 6문항(5점 Likert 척도로 측정)과 주관식 2문항을 기반으로 이루어졌으며, 그 내용을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 먼저 전체 프로그램 참여자 5인의 만족도 평가 결과는 <표 19>와 같다. 먼저 참여자 5인 모두 프로그램에 대해 전반적으로 만족하였다고 보고하였으며(5.0점 만점), 진로 결정 및 관련 계획 수립에 도움이 되었는지를 묻는 질문과 본 프로그램에서 설정한 진로 관련 계획을 앞으로도 지속적으로 실천해 보겠다는 의지가 생겼는지를 묻는 질문에 전원 그렇다(각각 4.6점, 4.8점)고 응답하였다. 또한 기회가 된다면 이러한 프로그램에 지속적으로 참여하고 싶은지와 주변 친구들에게 추천해주고 싶은 프로그램인지를 묻는 질문에 대해서도 전원이 그렇다(모두 4.8점)고 응답하였다. 종합적으로 볼 때, 본 프로그램의 참여자 만족도는 우수한 수준인 것으로 평가되었다.

<표 19> 본 연구 참가자의 프로그램 만족도 평가 결과

| 번호 | 질 문  | 평균점수 |
|----|--|------|
| 1  | 나는 이 프로그램에 전반적으로 만족한다.                           | 5.0  |
| 2  | 이 프로그램은 나의 진로 결정 및 진로 관련 계획을 수립하는데 많은 도움이 되었다.   | 4.6  |
| 3  | 기회가 된다면, 이런 프로그램에 지속적으로 참여해보고 싶다.                | 4.8  |
| 4  | 이 프로그램을 주변 사람들에게 추천해주고 싶다.                       | 4.8  |
| 5  | 나는 이 프로그램 전체 과정에 집중하고 몰입하였다.                     | 4.6  |
| 6  | 나는 이 프로그램에서 설정한 진로 관련 계획을 앞으로도 지속적으로 실천할 의지가 있다. | 4.8  |

다음으로 전체 프로그램 참여자 5인의 질적 평가 결과는 <표 19>와 같다. 그 내용을 구체적으로 살펴보면, 먼저 참여자 전원은 본 프로그램이 자기이해와 진로목표 수준을 향상시키는 데 도움이 되었다고 보고하였다. 특히 일부 참가자는 자기이해 활동 중 가치찾기 활동이 앞으로의 삶을 살아가는 데 많은 도움이 될 것 같다고 이야기하였으며, 액션플랜 작성을 통해 장기목표 달성을 위해 할 수 있는 나 자신과의 약속들을 만들어보면서 꿈(가치)과 가까워지기 위해 무언가를 실행해보고자 하게 된 것이 좋았다고도 보고하였다. 유사한 맥락에서 자기자신을 되돌아 볼 기회를 가져서 좋았고, 진로 고민을 해결하는 법들을 알기 쉽게 알려줘서 도움이 되었다는 응답도 있었다. 마지막으로 대인관계적 측면에서는 타인의 의견을 들으면서 생각을 넓히게 되었고, 혼자 고민하는 것보다 또래와 함께 진로에 대한 고민을

나누는 것이 도움이 되었다는 보고가 있었다.

다만 전체활동 중 몇몇 부분들은 이해하기 다소 어려웠거나 전체 운영시간이 길다는 반응도 있었는데, 이를 보완하기 위해 프로그램 내 활동 및 교구재 내 일부 표현의 단순화(명료화) 작업이 추가적으로 진행되어야 할 것으로 보인다. 또한 전체 운영은 1~2일에 몰아서 하기 보다는 하루 3~4시간씩 4일 정도에 걸쳐서 진행하는 것이 바람직할 것으로 예상된다.

<표 20> 본 연구 참가자의 프로그램에 대한 종합 의견

| 참여자 | 도움이 된 점  | 개선할 점   |
|-----|--|---|
| 1   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 가치찾기에서 앞으로 살아가면서, 진로를 찾으면서 생각할 부분을 찾고 배워서 너무 도움이 되었음</li> <li>· 액션플랜을 통하여 내가 당장 구체적인 목표(장기 목표)를 위해 할 수 있는 나의 약속들을 쓰고 정해서 정말 필요했는데 내일, 혹은 다음주부터라도 꿈(가치)과 가까워지기 위해 실행해야 할 것 같음</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 구체적인 꿈이나 적성을 아예 모르는 친구가 있다면 목표 정할 때 힘이 들 수도 있을 것 같음</li> <li>· 꿈을 찾거나 적성에 맞는 걸 찾는 시간도 있다면 좋을 것 같음</li> </ul> |
| 2   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 자기자신을 되돌아볼 기회와 함께 타인의 의견들을 들을 수 있어서 생각을 넓히는데 도움을 준 것 같음</li> <li>· 진로고민을 해결하는 법들을 알기 쉽게 알려줘서 좋았음</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 다 정말 깔끔하고 좋았지만 교재의 일부분에서 알기 어려운 형태로 문제가 제시되어서 조금 어려웠음</li> <li>· 조금 더 상세한 설명을 적어주면 좋을 것 같음</li> </ul>        |
| 3   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 진로에 대해서 정확히 배울 수 있어서 도움이 되었음</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 없음</li> </ul>  |
| 4   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 오늘 새롭게 진로에 대해 배울 수 있어서 좋았음</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 없음</li> </ul>  |
| 5   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 진로를 진짜 너무 고민해서 혼자 머릿속이 복잡했고 아팠는데 선생님들이랑 같이 수업하고 친구들과하고 동생들이랑 같이 다양한 진로와 고민을 듣고 친해져서 너무 좋았음</li> <li>· 아직 진로의 확신을 하지 않았거나 그런 친구나 동생들한테 추천해주고 싶음</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 없음</li> </ul>  |

### 3. 최종 프로그램 매뉴얼 예시 <전체 강사용 매뉴얼은 부록 5 참고>

#### 가. 오프라인용: 모듈 02 프로그램 01 매뉴얼

##### 모듈 02. 진로를 결정하기 힘든 내 마음의 소리 들어보기

[모듈목표] 진로결정에 있어 자기 이해의 중요성을 인식하고, 이 모듈에서 알게 된 자기 이해 정보들을 진로 결정에 활용할 수 있다.

| 프로그램 01. 내가 좋아하는 걸 몰라서? 그냥 그냥 말고 나는 이게 최고야! |  |
|---|--|
| 주제  | 자기이해: 흥미 및 강점 인식   |
| 운영방법  | 일대일 또는 소집단 구성  |
| 형태  | 구조화 프로그램   |
| 집단구성  | 강사 1명, 참여자 5~8명 (필요시 보조 강사 1명)   |
| 소요시간  | 120분   |
| 활동목표  | 자신의 흥미와 강점을 인식하여 진로 결정에 활용할 수 있다.  |
| 활동 내용                                       | 1. 나의 최애 탐색<br>2. 나의 최애 소개<br>3. 강점지능 검사 실시 및 해석<br>4. 강점지능과 나의 최애 연결<br>5. 소감 및 마무리   |
|   | <준비물><br>- 청소년용 워크북<br>- 노트북, 빔프로젝트, 강의용 PPT<br>- 핸드폰, 필기류 * 핸드폰이 없는 청소년을 위해 기관폰 준비  |
| 유의사항  | 1. 최애 탐색 시 다양성을 존중해주고, 핸드폰 검색 외에 자신이 애용하는 물품 등에서도 특징을 찾아보게끔 한다.<br>2. 강점지능 검사 시, 강점지능 유형은 미리 공개되지 않도록 한다.<br>3. 강점지능 검사 결과와 최애 탐색 결과를 연결하여 자신의 흥미와 강점을 분명히 인식할 수 있도록 돕는다.<br>4. 개인 스마트폰 활용 시, 참여자가 개인 활동에 집중하지 않도록 유의한다. |
| 활동 예고                                       | 모듈 02 - 프로그램 02.<br>내가 뭘 중요하게 생각하는지 몰라서? 인생여행을 떠난다면 뭘 가져 갈거냐?  |

## 1. 도입활동

### 프로그램 소개

- 모듈 02의 전체 목표 및 방향을 소개한다.
- 모듈 02 - 프로그램 01의 목표 및 방향을 소개한다..

**[멘트]** 이번 시간은 내 마음의 소리를 들어보는 ‘청진기’ 프로그램 중 나에 대해 이해해보는 자기이해 시간입니다. 여러분이 스스로에 대해 이미 잘 알고 있는 부분들도 많겠지만, 여기서는 지금까지 잘 눈여겨보지 않았던 부분들에 주의를 집중해보면서 내 마음속의 진짜 이야기를 들어보려 합니다. 자, 그럼 이 시간에는 내가 좋아하고 잘하는 게 무엇인지부터 한 번 알아볼까요?

**☞진행자TIP:** 아이스브레이킹 과정 없이 바로 이 프로그램으로 오게 되었을 경우에는 참여자들과의 라포형성을 위해 친근하게 인사부터 나누며 시작한다. 날씨, 식사 여부, 참여하려 오는 동안의 상황이나 느낌 등 일상적인 소재로 이야기를 시작하고, 이번 활동의 목적에 대해 간략히 소개한다.

## 2. 본활동

### 가. 나의 최애 탐색

- 웹툰, 유튜브, 연예인, 운동, 게임 등 자신이 평소에 가장 많이 시간을 할애하며 즐기는 것들이 무엇인지 알아본다.
- 콘텐츠뿐만 아니라 휴대폰 배경화면이나 케이스, 가방 악세사리 등 가까이에서 자주 보거나 지니고 있는 물건 등으로도 확장시킬 수 있다.
- 강사가 먼저 자신이 흥미 있는 분야에 대해 예시를 들어준다.

**[멘트]** 자, 여러분이 평상시에 자주 접하는 것들에는 어떤 것들이 있을까요? 핸드폰을 열고 가장 먼저 여는 앱은 어떤 걸까요? 좋아하는 웹툰이나 유튜브 채널, 드라마, 영화, 연예인 등등 여러분들이 즐기고 좋아하는 것들에 대해서 지금부터 잠깐 생각해보는 시간을 가져보려고 합니다(각자의 휴대폰으로 검색할 시간을 줌).

**☞진행자TIP:** 참여자의 흥미를 유발하기 위해 강사가 자신의 최애 콘텐츠를 먼저 제시한다.

## 나. 나의 최애 소개

- 워크북 작성에 어려움이 없는지 살펴보고 적절한 조언을 제시한다.
- 워크북을 작성하고 느낀 점을 탐색하고 공유할 때 긍정적인 피드백을 제시한다.

**[멘트]** 여러분, 최애라는 단어를 들어본 적이 있나요? 최애란 ‘가장 사랑함’ 을 뜻하는 단어인데요. 우리 프로그램에서는 ‘여러분 인생에서 가장 사랑하는 존재들’ 을 의미하는 것이라고 생각하면 좋을 것 같아요. 여러분의 최애가 많다면 여러 개를 적어도 되고, 한 개만 발견하였다면 하나만 적어도 좋습니다. 워크북 10~11쪽에 나의 최애 목록을 작성해주시구요. 나의 최애목록 각각의 매력포인트는 무엇 인지, 그리고 그것들을 좋아하게 된 계기는 무엇인지도 함께 작성해보세요. 마지막으로 이 모든 내용을 합쳐서 나의 최애들을 종합한 별명을 붙여 보아요.

### ☞진행자TIP:

- 참여자가 워크북 작성에 어려움을 겪는 것처럼 보인다면, 강사가 자신의 최애 콘텐츠를 먼저 제시하고 별명 예시도 들어줄 수 있다.
- 참여자들의 분위기에 따라 퀴즈 형식(별명 알아맞히기 등)으로 활동할 수 있다.
- 참여자의 발표 후에는 칭찬, 격려 등의 긍정적인 반응을 되도록 많이 한다.

## 다. 강점지능 검사 실시 및 해석

- 검사 실시를 위한 편안한 분위기와 집중할 수 있는 환경을 구성한다.
- 지능에 초점을 맞추지 말고 강점에 중점을 두어 생각해 볼 수 있도록 한다.
- 강점지능 검사에 대한 간단한 설명을 하고, 워크북 12~13쪽에 있는 검사를 실시한다.

**[멘트]** 이번에는 ‘내가 잘하는 것은 무엇일까’ 와 관련된 강점지능에 대해 살펴보려 하는데요. 진로탐 색에서의 강점은 남들보다 뛰어난 것을 찾는 비교의 의미보다는, 내가 가진 여러 가지 자원들 중 뛰어난 것을 찾는 것에 집중해보자는 의미를 갖고 있습니다. 나의 강점이 무엇인지 알고 활용하는 것을 통해서 우리는 더욱 만족스러운 진로선택을 할 수 있을 거예요.

자, 그럼 지금부터는 워크북 12~13쪽에 있는 강점지능 검사를 통해 우리의 강점지능이 무엇인지 이해하는 시간을 가져볼까요? 자신에 해당하는 문항에 O표 하고, 갯수가 가장 많은 유형을 찾아 자신의 강점지능을 알아보아요.

- 워크북과 PPT를 활용하여 강점지능 검사 8가지 유형의 특징을 설명하고, 참여자 각각이 자신의 강점지능을 인식할 수 있도록 돕는다.
- 자신이 예상하지 못한 유형이 강점지능으로 나온 참여자에게는 그러한 결과가 나온 이유를 스스로 탐색해볼 수 있도록 돕는다.

☞ **진행자TIP:** 각 유형별 강점을 부각하고, 남들과의 비교가 아닌 자신의 강점간의 비교임을 강조한다.  
각 유형별 설명을 할 때 동영상을 활용하여 진행할 수도 있다.  
([https://www.youtube.com/watch?v=\\_kYPMJcqaVs](https://www.youtube.com/watch?v=_kYPMJcqaVs)).

## 라. 강점지능과 나의 최애 연결

- 좋아하는 것(최애)과 잘하는 것(강점지능)의 공통점을 찾아 자신의 흥미와 적성을 인식한다.

[멘트] 자, 이제 여러분의 상위 강점지능 유형 3개와 앞에서 찾아봤던 내가 좋아하는 최애 3개를 적어보고 공통점과 차이점을 알아보기로 해요.

☞ **진행자TIP:** 공통점과 차이점을 찾기 어려워하는 참여자들에게는 강사가 1:1 도움을 준다.

## 3. 마무리

### 소감 및 마무리

- 배운 내용을 정리하며, 프로그램을 통해 새로 알게 된 점과 느낀 점을 나누어 본다.
- 이번 프로그램을 마무리하고, 다음 프로그램에 대한 참여 동기를 높인다.

[멘트] 자, 이번 프로그램에서는 나의 흥미와 강점들에 대해서 살펴보았습니다. 여러분의 최애와 강점지능에 대해 알아보니 어땠나요? 오늘 알게 된 내용들을 앞으로 우리의 진로탐색에 어떻게 활용할 수 있을까요? (참여자들의 응답 듣기)

누구나 본인도 모르고 지나쳤던 흥미와 강점들이 있었을텐데요. 오늘 시간을 통해 각자의 흥미와 강점에 대해 충분히 이해했기를 바라며... 향후 이 자원들을 멋지게 활용할 수 있기를 기대해봅니다. 모두 수고 많았습니다. 다음 프로그램에서 다시 만나도록 할게요.

☞ **진행자TIP:** 자신의 흥미와 강점에 대해 좀 더 탐색하고 싶어하는 참여자가 있다면, 워크넷이나 커리어넷을 통해 직업흥미검사 또는 직업적성검사 등을 할 수 있음을 알려준다.  
(워크넷) <https://www.work.go.kr/constJobCarpa/jobPsyExamNew/jobPsyExamYouthList.do>  
(커리어넷) <https://www.career.go.kr/cnet/front/examen/examenMain.do>

## 나. 온라인용: 모듈 03 프로그램 04 매뉴얼

### 모듈 03. 건강한 진로 결정을 위해 ‘나’ 를 둘러싼 직업사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기

[모듈목표] 직업정보 탐색 방법 및 자신의 의사소통 유형에 대해 학습하고, 학습한 내용을 다양한 상황에 적용 적으로 활용할 수 있다.

| 프로그램 04. 직업정보는 어디서 얻지? 직업정보 찾아봐우와우(bowwow) |   |
|--|---|
| 주제   | 직업정보 탐색   |
| 운영방법                                       | 소집단 구성, 온라인   |
| 형태   | 구조화 프로그램  |
| 조직   | 강사 1명, 참여자 5~8명 (필요시 보조 강사 1명)  |
| 소요시간                                       | 120분  |
| 활동 목표                                      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 워크넷을 활용한 직업정보 탐색 방법을 학습할 수 있다.</li> <li>2. 직업정보의 다양한 종류에 대해 이해하고, 본인이 원하는 직업정보를 탐색할 수 있다.</li> <li>3. 자신의 진로 목표를 설정하고, 필요한 직업 정보를 탐색할 수 있다.</li> </ol>  |
| 활동 내용                                      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 꿈 찾기! 진로탐색 가이드</li> <li>2. 진로 빙고 게임</li> <li>3. 꿈을 따라 기차여행</li> <li>4. 추가적인 직업정보 탐색 방법</li> <li>5. 소감 및 마무리</li> </ol>  |
|  | <p>&lt;준비물&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생용 워크북</li> <li>- 노트북, 빔프로젝트, 강의용 PPT</li> <li>- 핸드폰, 필기류 등</li> </ul>   |
| 유의 사항                                      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 진로탐색 가이드 설명 이후, 직업정보 탐색을 실습할 수 있도록 검색 키워드를 2~3개 제시하고, 워크넷 사이트에 접속하여 정보 탐색 장면을 실제로 보여주면서 참여자들이 핸드폰/컴퓨터로 단계적으로 따라올 수 있도록 진행한다.</li> <li>2. 진로 빙고 게임 방법 중 ‘선택3. 성격/흥미/가치관 빙고’를 선택할 경우에는 한 가지 직업을 특정해야 하므로, 사전에 워크넷 직업검색에서 충분한 자료가 있는 직업인지 확인 후 진행한다.</li> <li>3. 개인 스마트폰 활용 시, 참여자가 개인 활동에 집중하지 않도록 유의한다.</li> </ol> |
| 활동 예고                                      | 모듈 03 -프로그램 05. 나의 의사소통 유형은 뭐개?   |

## 1. 도입활동

- 모듈 03의 전체 목표 및 방향을 소개한다.
- 모듈 03 - 프로그램 04의 목표 및 방향을 소개한다.
- 직업정보의 의미와 필요성을 설명한다.
- 직업정보를 탐색하는 방법에는 어떤 것들이 있는지 생각해보도록 한다.

**[멘트]** 이번 시간에는 진로를 결정하기 위해 필요한 정보들을 어떻게 탐색할 수 있는지 그 방법을 배워보려고 합니다. 직업을 선택하기 위해서는 나에 대한 정보, 직업에 관한 정보 등 다양한 정보들이 필요해요. 나에 대한 이해를 바탕으로 관심 직업에 대한 여러 정보들을 알고 있다면 보다 더 자신에게 맞는 진로를 선택하는 데 도움이 됩니다. 이를 위해 성격, 흥미, 가치관 및 필요한 자격, 능력, 전망 등을 탐색해 볼 필요가 있습니다. 그렇다면 이러한 직업정보들은 어디서 얻을 수 있을까요? 함께 생각 해보고 이야기 나눠보겠습니다.

☞**진행자TIP:** 일부 모듈을 선택하는 과정에서 바로 이 프로그램으로 오게 되었을 경우에는 참여자들과의 라포형성을 위해 친근하게 인사부터 나누며 시작한다. 날씨, 식사 여부, 참여하러 오는 동안의 상황이나 느낌 등 일상적인 소재로 이야기를 시작하고, 이번 활동의 목적에 대해 간략히 소개한다.

## 2. 본활동

### 가. 꿈 찾기! 진로탐색 가이드

- PPT를 통해 워크넷 활용 가이드를 설명한다.
- 검색 키워드를 제시하여 직업정보 탐색을 실습한다.

**[멘트]** 진로 결정을 하기 위해서는 다양한 직업정보가 필요합니다. 이 때, 직업의 종류부터 취업에 필요한 최신 정보를 탐색하기 위해서는 워크넷이라는 사이트가 매우 유용한데요. 이미 들어본 친구들도 있겠지만 잘 모르는 분들도 있을테니, 지금부터는 이 워크넷 직업정보사이트 활용 방법을 자세히 소개해볼까 합니다. 워크넷에서는 내가 필요한 직업정보들이 소개되어 있는 메뉴를 찾아보거나 나의 관심 직업을 검색하여 필요한 정보를 탐색해 볼 수 있습니다.

☞**진행자TIP:** 진로탐색 가이드 설명 이후, 직업정보 탐색을 실습할 수 있도록 검색 키워드를 2~3개 제시하고, 워크넷 사이트에 접속하여 정보 탐색 장면을 실제로 보여주면서 참여자들이 핸드폰/컴퓨터로 단계적으로 따라올 수 있도록 진행한다.  
진로탐색 가이드 설명 시, 그 다음 활동인 '진로 빙고 게임'과 '꿈을 따라 기차여행' 활동에서 필요한 정보인 '성격/흥미/가치관, 자격조건/필요능력/업무환경/전망'의 탐색 방법을 충분히 설명해준다.

## 나. 진로 빙고 게임

- PPT를 통해 세 가지 진로 빙고 게임 방법을 소개하고 한 가지 방법을 선택하도록 한다.
- 정해진 방법대로 빙고판을 채우고 빙고 게임을 진행한다.

**[멘트]** 자, 그럼 지금부터는 앞에서 배운 워크넷 탐색 방법을 활용한 간단한 빙고 게임을 해보겠습니다. (‘빙고를 할 수 있는 세 가지 방법’ 설명) 먼저 워크넷을 참고해서 워크북 28-29쪽에 있는 빙고판 워크북을 채워보도록 하겠습니다. 잠시 후 빙고 게임을 할 때 가로, 세로, 대각선으로 3줄이 되었을때 ‘빙고’ 를 외치는 것으로 하겠습니다.

☞ **진행자TIP:** 다음 세 가지 방법을 참고하여 게임을 진행한다. 알고 있는 내용들을 최대한 적어보고, 비어있는 칸은 워크넷을 참고하여 채우도록 한다.

선택1. 직업종류 빙고: 직업의 종류들을 적는다.

선택2. 직업정보 빙고: 직업전망, 취업조건, 나의 흥미, 적성 등 진로 결정에 필요한 직업정보를 적는다.

선택3. 성격/흥미/가치관 빙고: 자신의 관심 직업과 관련된 성격/흥미/가치관을 적는다.

## 다. 꿈을 따라 기차여행

- 자신의 진로 목적지를 적어본다.
- 워크넷 직업정보 검색을 활용하여 목적지에 도달하기 위해 필요한 정보들을 각 칸에 알맞게 글이나 그림으로 표현한다.

**[멘트]** 지금부터는 우리의 진로 목적지를 정해보고 그 목적지에 도달하기 위해 필요한 정보들을 직접 탐색해보려고 합니다. 기차의 각 칸에는 자격조건, 필요능력, 업무환경, 앞으로의 전망이 적혀 있습니다. 각 칸에 알맞게 필요한 정보들을 탐색해서 적어보는 시간을 가져보겠습니다. (참여자들에게 작업 시간을 충분히 제공) 모두 자신만의 진로 기차를 잘 완성한 것 같아요. 어떤 과정들을 거쳐, 어디로 갈까요? 기차인지 서로에게 소개해 볼까요?

## 라. 추가적인 직업정보 탐색 방법

- PPT를 통해 직업 인터뷰 시 할 수 있는 질문들을 제시한다.
- PPT를 통해 진로정보를 얻을 수 있는 유튜브 채널을 소개한다.

**[멘트]** 우리가 지금까지 워크넷을 통해 직업정보를 탐색하는 방법을 배웠어요. 이 외에도 우리는 다양한 매체를 통해 직업정보를 탐색할 수 있습니다. 먼저, 직업 인터뷰 방법이 있습니다. 내가 관심있는 직업의 정보를 가장 확실하게 아는 방법 중 하나는 이미 그 직업에 종사하고 있는 사람에게 물어보는 것입니다. 직업 인터뷰 시 어떤 질문들을 해볼 수 있

을까요? 직접 인터뷰하기 어려울 경우, 워크넷, 커리어넷, 휴먼라이브러리 사이트의 인터뷰영상을 참고할 수 있습니다. 두 번째 방법은 우리가 가장 많이 사용하는 플랫폼 중 하나인 유튜브를 통해 직업정보를 얻는 방법입니다. 다양한 직업정보와 입시정보를 공유하고 있는 두 가지 채널을 소개하겠습니다. 영상 하나씩 시청해볼까요?

### 3. 마무리

#### 소감 및 마무리

- 배운 내용을 정리하며, 프로그램을 통해 새로 알게 된 점과 느낀 점을 나누어 본다.
- 이번 프로그램을 마무리하고 다음 프로그램에 대한 참여 동기를 높인다.

**[멘트]** 자, 이번 프로그램에서는 워크넷 등을 활용한 직업정보 탐색 방법에 대해서 배웠고, 진로 목적 지를 정해서 그 목표를 달성하기 위해 필요한 과정들을 직접 탐색해보았습니다. 오늘 알게 된 내용들을 앞으로 우리의 진로탐색에 어떻게 활용할 수 있을까요? (참여자들의 응답 듣기) 앞으로 여러분들이 진로를 결정하는데 어려움이 있을 때마다 오늘 배운 방법들을 활용해서 필요한 정보들을 탐색하여 해결해 나갈 수 있었으면 합니다. 모두 수고 많았습니다. 다음 프로그램에서 다시 만나도록 할게요.

#### 4. 진로고민유형별 프로그램 활용안

학교 밖 청소년 집단 내에서도 참여자별 진로 준비 수준의 편차가 존재할 수 있다. 이러한 경우에는 프로그램 신청과정 내 사전진단을 통해 학교 밖 청소년의 진로고민유형을 ‘진로 결정 미성숙형’, ‘진로 결정 불일치형’, ‘진로 결정 우유부단형’ 등으로 분류하고, 아래와 같이 전체 프로그램을 단축하여 효율적으로 운영할 수도 있다. 자세한 내용은 아래의 <표 21>과 같다.

<표 21> 진로고민유형별 단축형 프로그램 활용안

| 구분          | 정의   | 모듈별 추천   | 프로그램별 추천   |
|-------------|--|--|--|
| 진로 결정 불일치형  | · 자신의 관심분야와 적성 분야가 불일치한 유형                           | · (2모듈) 진로를 결정하기 힘든 내 마음의 소리 들어보기(자기이해)  | · (프로그램1) 내가 좋아하는 걸 몰라서? 그냥 그냥 말고 나는 이게 최고야<br>· (프로그램2) 내가 뭘 중요하게 생각하는지 몰라서? 인생여행을 떠난다면 뭘 가져 갈거냐? |
| 진로 결정 미성숙형  | · 대학, 학과, 직업에 대한 전반적인 정보가 부족한 유형                     | · (3모듈) 건강한 진로 결정을 위해 '나'를 둘러싼 직업사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기(직업정보, 관계성 향상)   | · (프로그램4) 직업정보는 어디서 얻지? 직업정보 찾아봐우와우 (bowwow)   |
| 진로 결정 우유부단형 | · 충분한 자기 탐색과 정보수집 과정을 거쳤으나 여전히 진로의사결정에 어려움을 겪고 있는 유형 | · (2+3모듈)<br>진로를 결정하기 힘든 내 마음의 소리 들어보기(자기이해)<br>건강한 진로 결정을 위해 '나'를 둘러싼 직업사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기(직업정보, 관계성 향상) | · (프로그램3) 나는 의사결정을 어떻게 할까? 이제부터 어떻게 할꺼냐?   |

## V. 요약 및 논의

본 연구는 학교 밖 청소년 중 진로 결정에 어려움을 겪고 있는 진로미결정 청소년들이 자기자신에 대한 이해와 직업세계에 대한 이해를 토대로 건강한 진로의사결정을 하는 데 도움이 될 수 있는 진로지원 프로그램의 개발 및 보급을 목적으로 하였다. 이를 위해 프로그램 기획, 구성, 실시 및 평가 절차를 통해 체계적이고 다양한 진로지원 프로그램을 개발하고자 하였으며, 구체적인 내용은 다음과 같다.

먼저 프로그램 기획단계에서는 문헌연구와 학교 밖 청소년 및 현장전문가(실무자) 대상 설문조사와 초점 집단 면접(FGI), 전문가 자문 등을 통해 학교 밖 청소년 진리지원에 필요한 기초적 내용의 토대를 다지고, 프로그램 구성단계에서는 프로그램 목표와 구성원리의 구체화 및 주요내용을 구성하였다. 이어서 프로그램 실시 및 평가 단계에서는 1,2차 구성안(각각 20시간, 14시간용)을 바탕으로 현장전문가(실무자) 대상 예비연구 과정을 거친 후, 수정안(14시간용)을 바탕으로 학교 밖 청소년 대상 본 연구 과정을 거쳤다. 이후 효과성 및 만족도, 질적 평가 과정을 거쳐 최종 4개 모듈의 진로지원 기초프로그램을 개발하였다. 이상의 과정을 통해 구성된 프로그램 목표와 주요내용을 간략히 살펴보면 다음과 같다.

먼저 본 연구에서 개발한 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램의 목표는 진로미결정 청소년들이 스스로의 진로를 탐색하고 결정할 수 있도록 자신과 직업사회에 대한 이해수준을 높이고, 의사소통능력 및 진로계획수립과 진로의사결정능력을 증진시키는 것이다. 따라서 본 연구에서 개발한 프로그램의 참여자는 자기이해의 중요성을 인식하고, 자기이해 수준을 증진시킬 수 있으며, 직업정보를 구체적으로 탐색하는 방법을 이해하고 실시해 봄으로써 희망하는 직업사회 및 관련 정보를 스스로 찾고 이해할 수 있다. 또한 본 연구에서 개발한 프로그램의 참여자는 희망하는 직업사회에의 건강한 적응을 위해 자신의 의사소통유형을 인식하고 유형별 보완이 필요한 기술을 향상시킬 수 있으며, 마지막으로 자기이해 및 직업사회에 대해 탐색한 정보를 기초로 스스로의 구체적인 진로목표를 단기, 장기별로 설정하고, 그에 따른 실행계획을 설정해볼 수 있다.

다음으로 전체 프로그램은 총 4개의 모듈로 구성되어 있고, 각 모듈은 3개 이하 활동으로 이루어져 있다. 각 활동은 120분 이내로 구성되어 있으며, 학교 밖 청소년의 욕구 및 특성에 맞추어 개인별 또는 집단으로 운영 가능하다. 구체적으로 모듈1은 진행자와 집단원들이 친밀감을 형성하고 자기소개를 하는 활동으로 구성되어 있으며, 모듈2는 흥미와 강점자원,

자신이 중요하게 여기는 가치 등을 탐색한 후 스스로의 진로 결정을 어렵게 만드는 충동성 경향과 진로의사결정 유형을 이해하고 활용할 수 있는 활동들로 이루어져 있다. 모듈3은 직업정보를 탐색하고 활용할 수 있는 방법들을 안내하고, 직업사회 안에서의 관계성을 향상시키는 활동들로 구성되어 있으며, 모듈4는 전체 프로그램 내용들을 통합하여 자신만의 진로 목표를 세우고 실행의도를 통해 구체적인 행동변화를 조력하는 활동들로 구성되어 있다.

본 연구의 주요결과는 다음과 같다. 첫째, 전체 프로그램 참여자 5인의 진로목표 수준은 3.71에서 3.98로 증가했고(5점 만점), 진로자립동기는 4.45에서 4.6으로(5점 만점), 대인관계능력은 2.8에서 3.25로(5점 만점), 자기이해 수준은 3.28에서 3.83으로(5점 만점) 증가함에 따라 4개 요인 모두 향상된 것으로 보고되었다. 둘째, 전체 프로그램 참여자 5인의 만족도 평가 결과, 5점 만점 기준 4.77으로 나타나 전반적으로 본 프로그램의 참여자 만족도는 우수한 수준인 것으로 평가되었다. 셋째, 전체 프로그램 참여자 5인의 질적 평가 분석 결과, 참여자 전원은 본 프로그램이 자기이해와 진로목표 수준을 향상시키는데 도움이 되었다고 보고하였다. 대인관계적 측면에서는 타인의 의견을 들으면서 생각을 넓히게 되었고, 혼자 고민하는 것보다 또래와 함께 진로에 대한 고민을 나누는 것이 도움이 되었다는 보고가 있었다.

다만 전체활동 중 몇몇 부분들은 이해하기 어려웠거나 전체 운영시간이 길다는 반응도 있었는데, 이를 보완하기 위해 프로그램 내 활동 및 교구재 내 일부 표현의 단순화(명료화) 작업이 추가적으로 진행되어야 할 것으로 판단되었다. 또한 전체 운영은 1~2일에 몰아서 하기 보다는 하루 3~4시간씩 4일 정도에 걸쳐서 진행하는 것이 바람직할 것으로 예상된다.

본 연구에서 개발한 진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램의 의의는 다음과 같다. 첫째, 본 프로그램에 참여하는 진로미결정 학교 밖 청소년들은 자신과 직업사회에 대한 이해를 통해 진로의사결정에 필요한 요소들을 보완할 수 있고, 다양한 삶의 기술 향상 및 심리사회적 역량을 강화할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 둘째, 본 연구는 문헌연구와 학교 밖 청소년 및 현장전문가(실무자) 대상 설문조사와 초점 집단 면접(FGI), 전문가 자문 등의 철저한 과정을 거쳐 프로그램을 개발함으로써 학교 밖 청소년들의 눈높이에 맞는 최신화된 교구재와 강사용 매뉴얼을 제시하였다. 셋째, 본 연구의 산출물들은 모든 학교밖청소년지원센터에서 청소년 개인별 진로지원계획 수립 및 진로탐색 기초프로그램 개입 시 용이하게 활용될 수 있으므로, 전국 학교밖청소년지원센터 진로 관련 서비스의 질적 향상 및 표준화에 기여할 수 있을 것이다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 프로그램의 대상은 진로미결정 학교 밖 청소년이므로 다른 대상에게 적용할 경우 효과성 측면에서 다소 차이

가 날 수 있다. 또한 현장의 특수성으로 인해 소수의 인원에게만 효과성 평가를 진행하였으므로, 추후 효과성과 타당성을 지속 검증하여 보완할 필요가 있을 것이다. 둘째, 현재 학교 밖 청소년의 진로를 지원하는 많은 현장 실무자들에게 있어 ‘진로미결정 학교 밖 청소년’에 대한 이해도 편차가 다소 큰 것으로 관찰되었다. 학교밖청소년지원센터 내 실무자들에게 진로미결정(진로무망형, 무동기) 학교 밖 청소년에 대한 이해와 진로지원 프로그램 관련 연수를 정기적으로 제공하여, 실무자 간 편차를 축소하고 전문성을 강화해나갈 수 있도록 많은 관심이 필요하다 하겠다. 이러한 점들을 보완하여 향후 본 프로그램이 보다 활성화된다면, 진로미결정 학교 밖 청소년들에게 현실적이고 차별화된 진로지원 서비스의 제공이 가능해지고, 청소년의 진로준비 수준에 따른 맞춤형 개입을 통해 효과적인 사례관리가 이루어질 것으로 기대된다.

## 참고문헌

- 강재태, 양재석 (2001). 고등학생들의 의사결정 유형과 진로미결정 유형간의 관계. **직업교육 연구**, 20, 51-65.
- 강호원 (2021). 영국의 학교 밖 청소년 지원 제도 및 현황. 교육정책네트워크정보센터.
- 고향자, 김영아 (2003). 대학생 진로상담에서 인지적 정보처리접근의 유용성 고찰. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 15(3), 383-402.
- 권점란, 박응임 (2021). 의미치료 집단상담 프로그램이 학교 밖 청소년의 삶의 목적수준, 스트레스 및 진로자기효능감에 미치는 효과. **청소년상담연구**, 29(1), 67-86.
- 금명자, 주영아, 이자영, 김태성, 김상수, 신현수 (2008). 학교밖청소년의 진로적응 척도 개발. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 20(3), 635-655.
- 김경화 (2012). 진로역량개발을 위한 교육요구도 분석. **청소년학연구**, 19(6), 359-379.
- 김미정, 어혜원, 이정협, 배성아, 윤정미 (2020). 2020년 두드림 프로그램 매뉴얼 개정판. 한국청소년상담복지개발원.
- 김성재, 오상은, 은영, 손행미, 이명선 (2007). **질적 연구로서의 포커스 그룹**. 군자출판사.
- 김봉환, 김은희, 강혜영, 공윤정, 김영빈, 김희수, 선혜연, 손은령, 송재홍, 유현실, 이제경, 임은미, 황매향 (2018). **진로상담 2판**. 학지사.
- 김수리, 김미정, 변소영, 김경화 (2020). 2020년 나는 내 인생의 매니저 프로그램 매뉴얼 개정판. 한국청소년상담복지개발원
- 김지혜 (2021). 미국의 학교 밖 청소년 실태 및 지원 정책. 교육정책네트워크정보센터.
- 김창대, 김형수, 신을진, 이상희, 최한나 (2011). **상담 및 심리교육 프로그램 개발과 평가**. 학지사.
- 김현철, 백혜정, 이지연 (2016). 아시아 청소년 진로체험활동 국제비교 연구(연구보고 16-R19). 경제·인문사회연구회 협동연구 총서, 16-41-01, 한국청소년정책연구원.
- 김희원 (2020.01.01.). 「학교 밖 청소년, 진로교육도 사각지대」, **서울경제**, 2020. 01. 01, <https://www.sedaily.com/NewsView/1YXH7OG2HM>에서 2022년 11월 03일 인출
- 김희진, 임희진, 김정숙, 서고운, 김다인 (2021). 2021 학교 밖 청소년 실태조사. 한국청소년정책연구원.
- 노지혜, 문성호 (2019). 학교 밖 청소년의 진로 특성 및 진로성숙 예측요인. **청소년문화포**

- 림, 58, 61-86.
- 박민지, 김계현 (2015). 진로발달변인에 기초한 군집유형별 진로서비스 요구의 차이. **상담학연구**, 16(4), 193-208.
- 박선하, 유형근 (2018). 대학생의 대인관계능력 향상을 위한 해결중심 집단상담 프로그램 개발. **상담학연구**, 19(2), 195-209.
- 박인우(1995). 효율적 집단상담프로그램 개발을 위한 체계적 모형. **계명대학교 학생생활연구**, 20, 19-40.
- 박정희, 이은희 (2008). 청소년의 자아 정체성, 불안/우울 및 강박증과 진로미결정: 자기 통제력과 사회적 지원의 매개역할. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 20(1), 103-123.
- 박지현 (2018). 학교 밖 청소년을 위한 동기강화 집단상담 프로그램 효과 검증. **학습자중심교과교육연구**, 18, 569-590.
- 박지현, 황미영 (2017). 학교 밖 청소년의 진로장벽과 진로준비행동의 관계에서 자아정체감의 조절효과. **청소년학연구**, 24(3), 1-24.
- 백혜정, 송미경 (2015). **학교 밖 청소년 지원정책 체계화 방안 연구(연구보고 15-R09)**. 한국청소년정책연구원.
- 변창진(1994). **프로그램 개발**. 흥익출판사.
- 서울특별시교육청 학교 밖 청소년 도움센터 '친구랑' 홈페이지:  
<https://friend.sen.go.kr/main.do>
- 서유정, 장현진, 윤형한, 김가연, 장보람 (2015). **학교 밖 청소년 진로지도 매뉴얼**. 한국직업능력개발원.
- 서정아, 권해수, 정찬석 (2006). **학교 밖 청소년의 실태와 정책적 대응방안(연구보고 06-R11)**. 한국청소년개발원.
- 송민경, 박선영, 최현주 (2015). **'학교 밖 청소년 지원정책 체계화 방안' <학교 밖 청소년 지원 정책> 해외 사례**. 세미나 자료집, 15-S30. 한국청소년정책연구원.
- 송현아, 유순화, 안세영 (2016). 학교 밖 청소년이 지각하는 가족건강성과 진로미결정 간의 관계. **청소년학연구**, 23(9), 409-431.
- 안윤정, 문윤경 (2014). 진로동기와 변화인식이 역량에 미치는 영향. **진로교육연구**, 27(3), 135-161.
- 여성가족부 블로그 '학교 밖 청소년의 꿈과 자립을 돕는 내일이름학교':  
<https://blog.naver.com/mogefkorea/222246772455>에서 2022년 11월 3일 인출.
- 오병돈, 김기현 (2013). 청소년복지정책 대상규모 추정: 학교 밖 청소년을 중심으로. **청소년복지연구**, 15(4), 31-54.

- 오정아, 오해섭 (2018). 의사결정나무분석을 활용한 학교 밖 청소년의 진로결정 예측모형 탐색. **한국청소년연구**, 29(1), 145-177.
- 윤영란 (2009). 고등학생의 진로정체감이 진로결정수준에 미치는 영향. **교육문화연구**, 15(1), 91-106.
- 윤철경, 유성렬, 김신영, 임지연 (2013). **학업중단 청소년 패널조사 및 지원방안 연구 I (연구보고 13-R18)**. 한국청소년정책연구원.
- 윤철경, 최인재, 김승경, 김성은 (2018). **2018년 학교 밖 청소년 실태조사**. 여성가족부.
- 윤혜영, 장은영, 박빛나 (2017). 진로발달수준별 진로서비스 요구분석. **한국사회과학연구**, 36(2), 33-65.
- 이승희, 김린아 (2017). 취약청소년 자립지원을 위한 취업지원 프로그램 개선방안 연구: 캐나다와 비교. **한국콘텐츠학회논문지**, 17(2), 269-277.
- 이연희 (2014). **대학생의 진로동기와 변화인식이 역량에 미치는 영향**. 광운대학교 석사학위논문.
- 이운기 (2005). **자아분화와 우리의식을 매개로 한 한국적 부모-자녀관계가 대인관계능력에 미치는 영향**. 홍익대학교 박사학위논문.
- 이현정, 김기석 (2008). 성격적 특성이 진로미결정과 직업탐색행동에 미치는 효과와 성별 조절효과. **산학경영연구**, 21(1), 51-71.
- 임영란 (2013). **예술치료를 활용한 진로탐색 프로그램이 청소년들의 진로성숙도에 미치는 효과**. 광주여자대학교 석사학위논문.
- 임한려, 홍선표 (2021). 학교 밖 청소년의 진로탐색활동이 학업 및 직업 활동 참여에 미치는 영향 분석. **진로교육연구**, 34(2), 69-91.
- 전성운 (2021.03.02). 「 ‘학교 밖 아이들’ 40만명... “학교 다니는 것 의미 없어” 」, 여성신문, <https://www.womennews.co.kr/news/articleView.html?idxno=208313>에서 2022년 11월 03일 인출
- 조윤정, 오민아, 황소리 (2018). 학교 밖 위기청소년을 위한 진로개발역량 척도 개발 연구. **진로교육연구**, 31(4), 43-65.
- 조윤정, 황소리, 오민아 (2018). 학교 밖 위기청소년들의 진로개발에 대한 질적 연구. **교육문화연구**, 24(6), 375-393.
- 조해람 (2020.01.22.). 「 “학교 밖 청소년, 진로·직업 프로그램 불만족...내실화 필요” 」, 머니투데이, <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020012213392227121>에서 2022년 11월 03일 인출
- 채경선, 박미정 (2019). 학교밖 청소년을 위한 자기조절력 향상 프로그램: 긍정적 자아개념을

- 기반으로. *사회복지경영연구*, 6(2), 269-282.
- 청소년 지원센터 꿈드림 홈페이지: <https://www.kdream.or.kr:446/user/sub/sub02/sub020201.asp>.
- 청소년지원센터 꿈드림 홈페이지: 2021년 청소년생활기록부 희망 청소년 모집. [https://www.kdream.or.kr:446/user/sub/view.asp?bid=bid\\_7&boldx=4560](https://www.kdream.or.kr:446/user/sub/view.asp?bid=bid_7&boldx=4560)에서 2022년 11월 3일 인출.
- 최우성 (2019). [에듀인 현장] ‘학교 밖 청소년’ 급증, 사회 연결 대책 필요. <http://www.eduinnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=14031>에서 2022년 11월 3일 인출
- 하형석 (2020). ‘학교 밖 청소년’ 이 얼마나 있을까? NYPI 블루노트 통계, 50, 한국청소년정책연구원. [https://www.nypi.re.kr/brdrr/boardrrView.do?menu\\_nix=ua51GjZA&brd\\_id=BDIDX\\_9QHE68LfE56Tcg80dqU23q&tab=](https://www.nypi.re.kr/brdrr/boardrrView.do?menu_nix=ua51GjZA&brd_id=BDIDX_9QHE68LfE56Tcg80dqU23q&tab=)에서 2020년 12월 3일 인출.
- 하형석, 이종원, 이정민 (2019). *학교 밖 청소년 추정치 추계방안 연구*. 한국청소년정책연구원 연구보고서, 1-128.
- 한국교육개발원 교육통계서비스. 2016~2021 학업중단현황. [https://kess.kedi.re.kr/stats/school;jsessionid=Rn1KqpUg5vmB0nC7ZXaV1HZ8oTNUHrSbflDbjG507OnvfTp0psE3D9YaR2VQVK40?menuCd=0101&cd=5451&survSeq=2021&itemCode=01&menuId=m\\_010104&uppCd1=010104&uppCd2=010104&flag=B](https://kess.kedi.re.kr/stats/school;jsessionid=Rn1KqpUg5vmB0nC7ZXaV1HZ8oTNUHrSbflDbjG507OnvfTp0psE3D9YaR2VQVK40?menuCd=0101&cd=5451&survSeq=2021&itemCode=01&menuId=m_010104&uppCd1=010104&uppCd2=010104&flag=B)에서 2022년 11월 02일 인출.
- 허민숙 (2020). *학교 밖 청소년 지원사업 현황과 개선과제*. 국회입법조사처.
- 홍혜영, 안혜선 (2009). 고등학생의 완벽주의, 불안과 진로미결정간의 관계: 진로결정 자기효능감의 매개효과 연구. *청소년학연구*, 16(7), 149-175.
- Attendance Works, & Everyone Graduates Center. (2021). *Using Chronic Absence to Map Interrupted Schooling, Instructional Loss and Educational Inequity: Insights from School Year 2017-18 Data*.
- De Brey, C., Snyder, T. D., Zhang, A., & Dillow, S. A. (2021). Digest of Education Statistics 2019. NCES 2021-009. *National Center for Education Statistics*.
- Doll, J. J., Eslami, Z., & Walters, L. (2013). Understanding why students drop out of high school, according to their own reports: Are they pushed or pulled, or do they fall out? A comparative analysis of seven nationally representative studies. *Sage Open*, 3(4), 2158244013503834.
- Feldman, D. C. (2003). The antecedents and consequences of early career indecision among young adults. *Human Resource Management Review*, 13(3), 499-531.
- Gordon, V. N., Coscarelli, W. C., & Sears, S. J. (1986). Comparative assessments of

individual differences in learning and career decision making. *Journal of College Student Personnel*, 27(3), 233-242.

Hartman, B. W., Fuqua, D. R., & Hartman, P. T. (1983). The predictive potential of the Career Decision Scale in identifying chronic career indecision. *Vocational Guidance Quarterly*, 32(2), 103-108.

Osipow, S. H. (1999). Assessing career indecision. *Journal of Vocational behavior*, 55(1), 147-154.

Savickas, M. L., & Jarjoura, D. (1991). The Career Decision Scale as a type indicator. *Journal of Counseling Psychology*, 38(1), 85-90.

Sussman, S. (2001). *Handbook of program development in health behavior research and practice*. Sage.

Vondracek, F. W., Hostetler, M., Schulenberg, J. E., & Shimizu, K. (1990). Dimensions of career indecision. *Journal of Counseling Psychology*, 37(1), 98-106.

## 부 록

- 
1. 학교 밖 청소년 진로 지원 프로그램 개발 기초 설문지
  2. 학교 밖 청소년 진로 지원 프로그램 개발 초점 집단 면접 (FGI) 질문지
  3. 본 연구 효과성 검증 및 만족도 설문지
  4. 학생용 워크북(별첨)
  5. PPT 강의안(별첨)
-

# 설문지

## [학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발]

안녕하세요. 저희는 <학교 밖 청소년을 위한 진로지원 프로그램 개발> 연구를 진행 중인 광운대학교 산업심리학과 연구진입니다. 일상 속 바쁜 와중에도 본 연구를 위한 설문에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

본 설문지는 여러분의 다양한 의견을 들어보고자 하는 목적에서 제작되었으며, 응답해주신 모든 내용은 보다 완성도 높은 프로그램 개발에 활용될 예정입니다. 여러분의 소중한 의견은 본 연구 외의 목적으로는 활용되지 않을 것을 약속드립니다.

응답에 필요한 시간은 약 20분 정도이며, 조사에 참여해주신 데에 대한 작은 감사의 표시로, 편의점상품권 5천원을 지급하기 위해 개인정보(핸드폰 번호)를 수집합니다. 수집한 개인정보는 사례 지급을 위한 용도로만 사용하겠으며, 기프티콘 수신을 원치 않으실 경우 개인정보를 남기지 않으셔도 무방합니다.

기타 본 연구 내용과 관련하여 궁금하신 사항이 있으신 분은 언제든지 아래 이메일로 연락주시기 바랍니다. 소중한 시간을 내주심에 다시 한 번 진심으로 감사드립니다.

2022년 7월 연구진 일동

책임연구자: 광운대학교 산업심리학과 하규영 조교수

설문에 참여한 분들에게 감사의 뜻으로 기프티콘을 핸드폰으로 발송해 드립니다.

기프티콘을 받을 핸드폰 번호를 적어주세요.

- 연락처 : 010 - -

상품권 발송을 위한 목적 이외에 사용되지 않습니다.

## I. 연구대상자 특성 조사

1. 다음은 자신에 관한 질문입니다. 해당하는 내용에 응답해 주세요.

1) 성별  여자  남자

2) 태어난 해 (0000)년

3) 학교 밖 청소년이 되기로 마음 먹고, 학교를 그만둔 시기는 언제인가요?

|                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 초등학생 때                   | 중1                       | 중2                       | 중3                       | 고1                       | 고2                       | 고3                       |
| <input type="checkbox"/> |

4) 현재 무엇을 하며 지내고 있나요? (해당되는 사항에 모두 표시해 주세요)

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 검정고시/수능 공부 | <input type="checkbox"/> 진로 관련 준비(자격증, 공부, 체험 등) |
| <input type="checkbox"/> 멘토링        | <input type="checkbox"/> 심리상담                    |
| <input type="checkbox"/> 아르바이트      | <input type="checkbox"/> 기타 ( )                  |

5) 현재 나의 진로와 관련해 준비하고 있는 것이 있나요? (응답여부에 따라 링크)

있다(1-1로 이동 후 5로 이동)       없다(1-2로 이동)

5-1) (‘있다’ 라고 응답한 경우) 구체적으로 어떤 것을 하고 있나요? (단답형)

5-2) (‘없다’ 라고 응답한 경우) 진로와 관련해 특별히 준비하고 있는 것이 없는 이유는 무엇인가요?

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 무엇을 해야할지 몰라서 | <input type="checkbox"/> 진로를 정하지 않아서        |
| <input type="checkbox"/> 관련 정보가 부족해서  | <input type="checkbox"/> 시간적·경제적으로 어려움이 있어서 |
| <input type="checkbox"/> 주변인의 반대로 인해서 | <input type="checkbox"/> 그 외(적어주세요: )       |

6) 현재 본인의 주거 형태는 어떻게 되나요?

|                                    |                                  |
|------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 가족과 함께 거주 | <input type="checkbox"/> 혼자 자취   |
| <input type="checkbox"/> 친구들과 동거   | <input type="checkbox"/> 시설에서 거주 |
| <input type="checkbox"/> 기타 ( )    |                                  |

7) 현재 함께 주거하는 구성원은 누구인가요? (해당되는 사항에 모두 표시해 주세요)

|                               |                                 |
|-------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 조부모  | <input type="checkbox"/> 부모     |
| <input type="checkbox"/> 형제자매 | <input type="checkbox"/> 친척     |
| <input type="checkbox"/> 친구   | <input type="checkbox"/> 배우자    |
| <input type="checkbox"/> 없음   | <input type="checkbox"/> 기타 ( ) |

2. 다음은 학교 밖 청소년으로서의 경험에 관한 질문입니다. 해당하는 내용에 응답해 주세요.

1) 내가 학교를 그만둔 이유는 무엇인가요? 영역에 상관없이 해당하는 항목에 모두 표시해 주세요.

• 개인·가족

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 신체 건강상의 이유로             | <input type="checkbox"/> 심리·정신적인 문제로         |
| <input type="checkbox"/> 학교에 다니는 게 의미가 없어서       | <input type="checkbox"/> 집안 경제 사정이 어려워       |
| <input type="checkbox"/> 부모님과 갈등으로 인해            | <input type="checkbox"/> 부모님의 잦은 싸움 등 불화로 인해 |
| <input type="checkbox"/> 부모님의 권유로                | <input type="checkbox"/> 아르바이트하느라 피곤해서       |
| <input type="checkbox"/> 밤늦게까지 게임, 인터넷, 휴대폰을 하느라 |  |

• 학업/진로

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 학업성적이 잘 안 나와서         | <input type="checkbox"/> 검정고시를 준비하려고      |
| <input type="checkbox"/> 공부하기 싫어서              | <input type="checkbox"/> 내 특기를 살리려고       |
| <input type="checkbox"/> 이민 또는 해외 유학 가려고       | <input type="checkbox"/> 취업을 하여 돈을 벌고 싶어서 |
| <input type="checkbox"/> 다른 곳에서 원하는 것을 배우고 싶어서 |   |

• 친구/교사

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 학교 친구들과의 문제(폭력, 왕따 등)로 인해 | <input type="checkbox"/> 이성 문제로 인해   |
| <input type="checkbox"/> (학교를 그만둔) 친구의 영향으로        | <input type="checkbox"/> 선생님과 갈등 때문에 |
| <input type="checkbox"/> 전학이 잘 안되어서                |                                      |

• 학교 환경

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 학교 규칙이 엄격해서                          | <input type="checkbox"/> 학교규칙 위반으로 징계를 받아서 |
| <input type="checkbox"/> 학교 분위기(문화, 동아리, 자치활동 등)가 나와 잘 맞지 않아서 | <input type="checkbox"/> 학교가 너무 멀어서        |
| <input type="checkbox"/> 전학이 잘 안되어서                           |  |

• 그 외(적어주세요: \_\_\_\_\_ )

2) 학교를 그만두는 것에 대한 고민을 함께 나누고 의논한 사람(기관)은 누구인가요?

(해당되는 사항에 모두 표시해 주세요)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 부모님                 | <input type="checkbox"/> 형제자매                        |
| <input type="checkbox"/> 친구                  | <input type="checkbox"/> 선후배                         |
| <input type="checkbox"/> 친척                  | <input type="checkbox"/> 학교 선생님                      |
| <input type="checkbox"/> WEE센터 선생님           | <input type="checkbox"/> 학원 선생님                      |
| <input type="checkbox"/> 성직자(목사님, 신부님, 스님 등) | <input type="checkbox"/> 상담기관(청소년복지센터 상담사, 인터넷 상담 등) |
| <input type="checkbox"/> 기타(적어주세요: _____ )   |  |

3) 학교를 그만둔 이후 가장 달라진 것은 무엇인가요?

(해당되는 사항에 모두 표시해 주세요)

- 심리적으로 편안해짐(예: 정서적으로 안정됨)
- 심리적으로 불편한 점이 생김(예: 무기력하고 늘어짐)
- 주변 사람들의 태도
- 경제적 상황
- 특별히 달라진 점 없음
- 기타(적어주세요: \_\_\_\_\_ )

4) 학교 밖 청소년이 되고 나면 하고 싶었던 일은 무엇인가요?

(해당되는 사항에 모두 표시해 주세요)

- 휴식
- 검정고시 공부
- 상급학교 진학 준비(대학, 유학 등)
- 아르바이트 등 경제생활
- 원하는 것 배우기(예체능, 분야별 자격증 공부 등)
- 진로체험, 직업훈련 등 하고 싶은 일 찾기
- 기타(적어주세요: \_\_\_\_\_ )

5) 나의 미래를 생각할 때, 가장 어렵게 느껴지는 부분은 무엇인가요?

(해당되는 사항에 모두 표시해 주세요)

- 없음
- 사람들의 편견
- 무엇을 해야할지 모르겠음
- 내가 원하는 진로에 대한 정보찾기 어려움
- 다른 사람들과의 인간관계
- 경제적인 어려움
- 기타(적어주세요: \_\_\_\_\_ )

6) 내가 느끼는 어려움에 대해 함께 공유할 수 있는 사람은 누구인가요?

(해당되는 사항에 모두 표시해 주세요)

- 가족             친구             꿈드림 선생님     학교 선생님     학원 선생님
- 기타

3. 다음은 학교 밖 청소년지원센터에 관한 질문입니다. 해당하는 내용에 응답해 주세요.

1) 학교 밖 청소년지원센터(꿈드림) 이용기간은 얼마나 되나요? 개월수로 응답해주세요.  
(예: 12개월 -> 12)

2) 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램에 참여해 본 적이 있나요? (응답여부에 따라 링크)

- 있다(2-1로 이동)       없다(4로 이동)

2-1) ( '있다' 라고 응답한 경우) 어떤 프로그램에 참여하셨나요?

- 멘토링  
 집단상담  
 진로 체험(진로 특강, 기관 방문, 원데이 직업체험 등)  
 자격증 취득  
 검정고시/수능 준비반  
 직업 훈련  
 그 외(적어주세요: \_\_\_\_\_ )

2-2) 참여했던 프로그램의 만족도는 어떠했는지 해당하는 항목에 표시해 주세요. (5점 리커트)

\*참여경험이 있는 경우만 응답

- 매우 불만족      불만족      보통      만족      매우 만족

2-3) 참여했던 프로그램에 대한 소감(좋았던 점, 아쉬웠던 점, 더 필요하다고 느낀 점 등)을 자유롭게 적어주세요. \*참여경험이 있는 경우만 응답

|                            |
|----------------------------|
| 프로그램의 이름 또는 내용:<br><br>소감: |
|----------------------------|



## II. 모듈별 활동에 대한 선호도 조사

<오프닝> & <모듈1: 진로를 결정하기 힘든 '나'의 내면을 탐색하기 >

1. 각 활동의 선호도(흥미)가 어느 부분에 해당이 되는지 각 활동별 해당란에 체크해 주시길 바랍니다.

|   | 매우<br>선호하<br>지<br>않음     | 선호하<br>지<br>않음           | 보통                       | 선호함                      | 매우<br>선호함                |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <b>“세상 입학신청서”</b><br>① ‘세상’이라는 학교에 입학하게 된 계기 및 기대를 탐색하는 활동  | <input type="checkbox"/> |
| <b>“나의 최애는?”</b><br>② 평소 관심 있는 콘텐츠(유튜브, 웹툰, 드라마, 영화, 게임 등)에 대해 이야기를 나누고 자신이 좋아하는 영역을 알아보는 활동        | <input type="checkbox"/> |
| <b>“감정 피자 만들기”</b><br>③ 나의 감정에 대해서 이름을 붙여보고, 감정에 해당하는 재료들로 피자를 만들어보면서, 나의 정서를 이해하는 활동               | <input type="checkbox"/> |
| <b>“나의 인생 그래프(과거~현재)”</b><br>④ 태어나서부터 현재까지의 자신의 인생을 하나의 그래프로 그려보며 지난 인생을 돌아보는 활동                    | <input type="checkbox"/> |
| <b>“사진으로 보는 나의 마음”</b><br>⑤ 다양한 사진을 통해서 느껴지는 감정에 대해서 함께 나누고 이해하는 활동                                 | <input type="checkbox"/> |
| <b>“What’s in my 인생 여행 배낭?”</b><br>⑥ 세상을 여행하기 위해 배낭에 챙겨야 할 나의 가치관과 강점들을 가치 카드와 강점 카드 등을 통해 탐색해보는 활동 | <input type="checkbox"/> |
| <b>“결정 D-7!”</b><br>⑦ 충동적인 결정으로 인한 힘든 경험을 인식하고, 자신의 의사결정 유형을 파악하여, 원하는 진로 의사결정을 위한 매뉴얼을 만들어보는 활동    | <input type="checkbox"/> |

< 모듈2: '나'를 둘러싼 사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기 >

2. 각 활동의 선호도(흥미)가 어느 부분에 해당이 되는지 각 활동별 해당란에 체크해 주시길 바랍니다.

|   | 매우<br>선호하<br>지않음         | 선호하<br>지않음               | 보통                       | 선호함                      | 매우<br>선호함                |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <b>“나의연애유형은?”</b><br>① 나의 연인관계 내 유형을 확인하고 건강한 연인관계를 형성하기 위한 방법들을 이해하는 활동  | <input type="checkbox"/> |
| <b>“나의의사소통유형은?”</b><br>나의 현재 의사소통유형과 이상적인 의사소통유형을   | 매우<br>선호하<br>지않음         | 선호하<br>지않음               | 보통                       | 선호함                      | 매우<br>선호함                |
| ② 확인하고, 대인관계 내 적절한 의사소통 방법들을 이해하는 활동(의사소통 전략: 나 전달법, 어기역차 전략, 잠하들셋 전략, 원무지계 전략 배우기)   | <input type="checkbox"/> |
| <b>“사회구성원으로서의나는?”</b><br>나를 불편하게 했던 우리 사회의 규칙과 의무에 대하여 다양한 생각들을 나눔으로써, 세상을 바라보는 여러 가지 시각들에 대해 이해해보는 활동  | 매우<br>선호하<br>지않음         | 선호하<br>지않음               | 보통                       | 선호함                      | 매우<br>선호함                |
| ③   | <input type="checkbox"/> |
| <b>“나의관계지도”</b><br>자신의 인간관계를 한눈에 볼 수 있게 관계지도를 그려보고 사회(관계) 안에서 자신이 어떤 모습이길 바라는지 적어보는 활동  | 매우<br>선호하<br>지않음         | 선호하<br>지않음               | 보통                       | 선호함                      | 매우<br>선호함                |
| ④   | <input type="checkbox"/> |
| <b>“나와너,올바로보기”</b><br>대인관계에서 어려웠던 상황을 다루는 다행일기를 통해 있는 그대로의 자신과 타인의 모습을 긍정적 재초점화 하는 활동   | 매우<br>선호하<br>지않음         | 선호하<br>지않음               | 보통                       | 선호함                      | 매우<br>선호함                |
| ⑤ 나의 생각 들여다보기 활동을 통해 나를 괴롭히는 자동적 사고패턴을 알아보고 대처방법 찾는 활동  | <input type="checkbox"/> |
| <b>“성숙한사회인의소통방법알아보기: 감정 조절1”</b><br>- 영상을 통해 상황별 갈등상황 대처 및 상호작용 의사소통 실습해보는 활동   | 매우<br>선호하<br>지않음         | 선호하<br>지않음               | 보통                       | 선호함                      | 매우<br>선호함                |
| ⑥   | <input type="checkbox"/> |
| <b>“성숙한사회인의소통방법알아보기:감정 조절2”</b><br>- 총동성 조절 전략을 배우고 실습해보는 활동<br>(예1) 경고신호 알아차리기: 자신의 총동적 의사결정을 인식하고 어떻게 대처할지 알아봄.<br>(예2) 호흡명상: 호흡을 알아차리는 명상을 통해 자신의 감정상태의 변화를 이해하고 감정조절 및 통제의 어려움 극복하기 | 매우<br>선호하<br>지않음         | 선호하<br>지않음               | 보통                       | 선호함                      | 매우<br>선호함                |
| ⑦   | <input type="checkbox"/> |

< 모듈3: '내 안의 나', '환경속의 나'를 살펴보고 나의 미래를 생각해보기 >

3. 각 활동의 선호도(흥미)가 어느 부분에 해당이 되는지 각 활동별 해당란에 체크해 주시길 바랍니다.

|  |  |   |                                    |                                     |  |
|--|--|---|------------------------------------|-------------------------------------|--|
| <p><b>“나의 인생 그래프(현재~미래)”</b><br/>인생곡선을 통해 나의 중요한 경험들을 돌아</p> <p>① 보고 그림으로 표현해보며, 앞으로의 인생곡선이 올라가기 위해서 필요한 것들을 찾아보는 활동</p>   | <p>매우<br/>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>보통</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호함</p> <input type="checkbox"/> | <p>매우<br/>선호함</p> <input type="checkbox"/> |
| <p><b>“무지개 좋아”</b><br/>생애무지개를 통해 내 인생의 다양한 역할과 버킷리스트에 대해 탐색하고 채워가는 역할</p> <p>②</p>   | <p>매우<br/>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>보통</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호함</p> <input type="checkbox"/> | <p>매우<br/>선호함</p> <input type="checkbox"/> |
| <p><b>“나의 프로필 만들기”</b><br/>미래의 내가 이루게 될 직업적 모습을 명함,</p> <p>③ 사원증, 인스타/유튜브 프로필 등의 형태로 제작하여 미래에 대한 청사진을 그려보는 활동</p>  | <p>매우<br/>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>보통</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호함</p> <input type="checkbox"/> | <p>매우<br/>선호함</p> <input type="checkbox"/> |
| <p><b>“내 인생, 책으로 엮기”</b><br/>회복탄력성의 하위 변인인 긍정성 중 낙관성에 대해 다루며, 과거보다 나은 현재를</p> <p>④ 탐색하고 부정적인 경험을 낙관적으로 해석함으로써 긍정적 스토리를 만들어가는 활동</p>  | <p>매우<br/>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>보통</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호함</p> <input type="checkbox"/> | <p>매우<br/>선호함</p> <input type="checkbox"/> |
| <p><b>“출발D-day”</b><br/>회복탄력성의 하위 변인인 긍정성 중 적극성에 대해 다루며, 사소한 계획이라도 일단 행동으로 실현할 수 있도록 실행</p> <p>⑤ 의지를 다지는 활동. 이 단계에서는 1, 2, 3 모듈을 통해 얻은 자기탐색과 환경탐색 등을 바탕으로 학교 밖 청소년의 목표와 대안을 실질적으로 탐색하여 구체적인 실행 계획을 확보함</p> | <p>매우<br/>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호하<br/>지않음</p> <input type="checkbox"/> | <p>보통</p> <input type="checkbox"/> | <p>선호함</p> <input type="checkbox"/> | <p>매우<br/>선호함</p> <input type="checkbox"/> |

### Ⅲ. 학교 밖 청소년 일반적 특성

● 다음은 여러분의 일반적인 특성을 알아보기 위한 설문입니다. 정답은 없으니 잘 읽고 응답해주시길 바랍니다.

#### 1. 정서적 특성

| No | 문 항                                 | 전혀<br>그렇<br>지<br>않다 | 그렇<br>지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇<br>다 | 매우<br>그렇<br>다 |
|----|-------------------------------------|---------------------|---------------|----------|---------|---------------|
| 1  | 내가 왜 어떤 감정을 갖게 되는지 잘 안다.            | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 2  | 나 자신의 정서를 잘 이해한다.                   | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 3  | 내가 무엇을 느끼고 있는지 잘 이해한다.              | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 4  | 내가 행복한지 아닌지 잘 안다.                   | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 5  | 내 친구의 행동을 보면 그 친구의 정서를 알 수 있다.      | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 6  | 타인의 정서를 잘 관찰한다.                     | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 7  | 타인의 감정과 정서에 민감하다.                   | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 8  | 내 주변 사람들의 정서를 잘 이해한다.               | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 9  | 언제나 스스로 목표를 세우고 이를 달성하기 위해 최선을 다한다. | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 10 | 항상 내가 유능한 사람이라고 나 자신에게 말한다.         | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 11 | 스스로 동기부여를 하는 사람이다.                  | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 12 | 항상 최선을 다하도록 내 자신을 격려한다.             | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 13 | 내 기분을 통제하고 어려움을 이성적으로 처리할 수 있다.     | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 14 | 나 자신의 정서를 잘 통제할 수 있다.               | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 15 | 화가 날 때 흥분을 빨리 가라앉힐 수 있다.            | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 16 | 자신의 정서를 잘 통제한다.                     | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |

## 2. 의사결정성향

| No | 문 항   | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 가끔<br>그렇다 | 자주<br>그렇다 | 항상<br>그렇다 |
|----|---|-----------------|-----------|-----------|-----------|
| 1  | 나는 일을 시작하기 전에 세밀하게 계획을 세운다.                 | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 2  | 깊이 생각해 보지 않고 일을 시작한다.                       | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 3  | 여행을 떠나기전에 장시간을 두고 세밀한 계획을 세 운다.             | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 4  | 나 자신을 스스로 억제할 수 없다.                         | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 5  | 어떤 일이든 쉽게 몰두할 수 있다.                         | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 6  | 정기적으로 저축을 한다.                               | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 7  | 한군데에 오랫동안 앉아있기가 힘이 든다.                      | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 8  | 실수를 범하지 않기 위해 신중하게 생각한 후에 행동 한다.            | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 9  | 어떤 일을 착수하기 전에 그 안전성을 고려한다.                  | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 10 | 깊이 생각하지 않고 말을 한다.                           | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 11 | 복잡한 문제를 놓고 생각하는 것이 좋다.                      | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 12 | 한 가지 일이 끝나기도 전에 다른 일을 시작한다.                 | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 13 | 충분한 사전계획 없이 행동한다.                           | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 14 | 복잡한 일을 생각하려고 하면 곧 싫증이 난다.                   | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 15 | 앞 뒤 생각 없이 행동한다.                             | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 16 | 한 가지 문제를 붙잡으면 그것이 해결될 때 까지 한 결 같이 계속 추구한다.  | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 17 | 이리 저리 자주 옮겨 다니면서 사는 것이 좋다.                  | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 18 | 특별한 계획 없이 기분 나는 대로 물건을 산다.                  | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 19 | 일단 시작한 일은 어떤 일이 있어도 끝맺으려고 한다.               | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 20 | 용돈보다 지출액이 많다.                               | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 21 | 깊이 생각하던 일도 다른생각이 떠오르면 그것 때문 에 크 게 방해 를 받는다. | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 22 | 수업을 듣거나 대화를 할 때 안절부절 못한다.                   | ①               | ②         | ③         | ④         |
| 23 | 장래의 계획을 구체적으로 세운다.                          | ①               | ②         | ③         | ④         |

### 3. 회복탄력성

| No | 문 항   | 전혀<br>그렇<br>지<br>않다 | 그렇<br>지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇<br>다 | 매우<br>그렇<br>다 |
|----|---|---------------------|---------------|----------|---------|---------------|
| 1  | 변화가 일어날 때 적응할 수 있다.                         | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 2  | 나는 무슨 일이 일어나도 처리할 수 있다.                     | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 3  | 과거의 성공들은 내가 새로운 도저관 역경을 다루는데 자신감을 준다.       | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 4  | 나는 결과에 상관없이 최선의 노력을 기울인다.                   | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 5  | 비록 장애물이 있더라도 나는 내 목표를 성취할 수 있다고 믿는다.        | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 6  | 희망이 없어 보이는 경우에도 나는 포기하지 않는다.                | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 7  | 스트레스를 받을 때도 나는 집중력과 사고력을 잘 유지한다.            | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 8  | 타인이 모든 결정을 하기 보다는 내가 문제 해결을 주도하는 것을 더 좋아한다. | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 9  | 나는 실패 때문에 쉽게 용기를 잃지 않는다.                    | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 10 | 나는 삶의 도전이나 역경에 잘 대처하는 강한 사람이라고 생각한다.        | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 11 | 나는 남들이 탐탁지 않게 생각하는 어려운 결정도 필요하다면 할 수 있다.    | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 12 | 슬픔, 공포, 분노 같은 불쾌하거나 고통스러운 감정들을 잘 처리할 수 있다.  | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 13 | 삶에 대한 강한 목표의식이 있다.                          | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 14 | 나는 내 인생을 스스로 잘 조절하고 있다.                     | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 15 | 나는 도전을 좋아한다.                                | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 16 | 어떤 장애를 만나게 되더라도 내 목표를 달성하기 위해 나아간다.         | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |
| 17 | 나는 내가 이룬 성취에 자부심을 느낀다.                      | ①                   | ②             | ③        | ④       | ⑤             |

[부록 2] 학교 밖 청소년 진로 지원 프로그램 개발 초점 집단 면접(FGI) 질문지

1. 실무자용 질문지

**‘학교 밖 청소년 진로 지원 프로그램 개발’ 조사**

안녕하세요?

광운대학교에서는 ‘학교 밖 청소년 진로 지원 프로그램 개발’ 연구를 진행하고 있습니다.

본 조사는 현장 전문가들의 학교 밖 청소년 프로그램 운영 경험을 살펴보고, 새로운 진로 지원 프로그램 개발의 방안을 도출하기 위한 초점 집단 심층 면담 조사(FGI)로, 학교 밖 청소년 담당자를 대상으로 수행될 예정입니다.

현장에 계신 선생님들의 전문적 식견과 경험에 기초하여 성실하게 응답해 주시기를 부탁드립니다.

감사합니다.

광운대학교  
산업심리학과 연구팀

▣ 본 질문지와 관련하여 문의하실 사항이나 궁금하신 점이 있으시면 아래의 연락처로 연락주시기 바랍니다.

책임연구자: 하규영 조교수



## 응답자 배경 정보

|                  |  |
|------------------|--|
| 성 명              |  |
| 소 속              |  |
| 직 급              |  |
| 직 무              |  |
| 전 공              |  |
| 센터 소재지           |  |
| 센터 규모<br>(청소년 수) |  |

## FGI 의견 조사 질문

### ▣ 진로 미결정이란?

학교밖청소년지원센터에서는 청소년 등록 시, 청소년의 목표에 따라 학업복귀형/사회진입형으로 구분하여 사례관리하고 있으며 이외에 목표를 미결정한 청소년을 ‘진로미결정형’으로 구분합니다.

- \* 학업복귀형: 복교 및 재입학, 검정고시, 수능준비 등 학업형 목표를 가진 상태
- \* 사회진입형: 취·창업, 인턴십 및 직업체험, 자격증 취득 등 취업형 목표를 가진 상태
- \* 진로미결정형: 학업복귀형, 사회진입형 목표를 탐색중인 상태

※ 다음은 센터에서 이루어지고 있는 학교 밖 청소년 대상 진로 프로그램 운영 현황 및 현장에서의 요구조사, 연구진 프로그램 개발안에 대한 선호도 조사를 위한 질문입니다. 선생님의 의견을 솔직하게 제시하여 주십시오. 센터의 상황을 고려하여 예를 들어 설명해 주셔도 됩니다.

### 0. 간단한 자기소개 부탁드립니다. (이름, 근무처, 근무기간 등)

1. 다음은 현재 운영중인 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 관련 질문(프로그램 개선 방안 및 현장 요구도 관련)입니다. 다음의 질문에 구체적으로 답변하여 주십시오.

1) 현재 운영 중인 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램에 대한 현장 실무자로서의 견해는 어떠신가요? (예: 효과성, 개선되어야 할 점, 해결방안 등)

2-1) 가장 효과가 좋았던 프로그램은 무엇이었고, 그 이유는 무엇이라고 생각하시나요?

2-2) 가장 효과가 낮았던 프로그램은 무엇이었고, 그 이유는 무엇이라고 생각하시나요?

- 3-1) 기존 활동에서 활동한 교구재 중 가장 효과가 좋은 것은 무엇이었고, 그 이유는 무엇인가요?
- 3-2) 기존 활동에서 활용한 교구재 중 가장 효과가 좋지 않은 것은 무엇이었고, 그 이유는 무엇인가요?
- 4) 프로그램 진행을 원활하게 하는 데 도움이 되었던 기타 요인에는 무엇이 있을까요?  
(예: 간식 지원, 보상 제공, 가까운 거리 등)

**2. 다음은 학교 밖 청소년 프로그램 진행과 관련한 일반적인 질문입니다. 다음의 질문에 구체적으로 답변하여 주십시오.**

- 1) 학교 밖 청소년을 위한 프로그램 대면/비대면 진행시 어려운 점은 무엇인가요?
- 2) 학교 밖 청소년들과 라포형성에 도움이 된 순간이 있다면 무엇인가요?
- 3) 학교 밖 청소년들의 진로 동기를 강화하기 위해 어떠한 노력이나 지원이 필요하다고 생각하시나요?

**3. 다음은 저희 연구진에서 개발한 새로운 <진로미결정 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램>의 초안입니다. 다음의 질문에 구체적으로 답변하여 주십시오.**

- 1) 개발안에 대한 전반적인 피드백 부탁드립니다. (예: 기존 프로그램과의 차별점이 잘 드러나는지, 현실적으로 효과가 있을 것 같은지 등)
  - 1-1) 다음 중 진로 지원에 가장 도움이 될 것이라고 생각하는 프로그램을 3가지만 꼽는다면?
  - 1-2) 다음 중 개선이 필요한 부분은 무엇인가요?
- 2) 기타 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발에 도움이 될 만한 추가 의견이 있다면 자유롭게 말씀해 주세요.

**※ 귀한 시간 내주심에 다시 한 번 진심으로 감사드립니다.**

## 개발안 현황

| <b>&lt;오프닝&gt; &amp; &lt; 모듈1: 진로를 결정하기 힘든 '나'의 내면을 탐색하기 &gt;</b>                                 | <b>사전<br/>선호도</b> | <b>&lt; 모듈2: '나'를 둘러싼 사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기 &gt;</b>   | <b>사전<br/>선호도</b> | <b>&lt; 모듈3: '내 안의 나', '환경속의 나'를 살펴보고 나의 미래를 생각해보기 &gt;</b>  | <b>사전<br/>선호도</b> |
|---|-------------------|--|-------------------|--|-------------------|
| <b>"세상 입학신청서"</b><br>'세상'이라는 학교에 입학하게 된 계기 및 기대를 탐색하는 활동  | 2.31              | <b>"나의 연애유형은?"</b><br>나의 연인관계 내 유형을 확인하고 건강한 연애관계를 형성하기 위한 방법들을 이해하는 활동  | 2.88              | <b>"나의 인생 그래프(현재~미래)"</b><br>인생곡선을 통해 나의 중요한 경험들을 돌아보고 그림으로 표현해보며, 앞으로의 인생곡선이 올라가기 위해서 필요한 것들을 찾아보는 활동   | 2.64              |
| <b>"나의 취애는?"</b><br>평소 관심 있는 콘텐츠(유튜브, 웹툰, 드라마, 영화, 게임 등)에 대해 이야기를 나누고 자신이 좋아하는 영역을 알아보는 활동        | 3.11              | <b>"나의 의사소통유형은?"</b><br>나의 현재 의사소통유형과 이상적인 의사소통유형을 확인하고, 대인관계 내 적절한 의사소통 방법들을 이해하는 활동(의사소통 전략: 나 전달법, 어기역차 전략, 잡하들셋 전략, 원무지계 전략 배우기)               | 3.22              | <b>"무지 개 좋아"</b><br>생애무지개를 통해 내 인생의 다양한 역할과 버킷리스트에 대해 탐색하고 채워가는 역할   | 2.66              |
| <b>"감정피자 만들기"</b><br>나의 감정에 대해서 이름을 붙여보고, 감정에 해당하는 재료들로 피자를 만들어보면서, 나의 정서를 이해하는 활동                | 2.42              | <b>"사회구성원으로서의 나는?"</b><br>나를 불편하게 했던 우리 사회의 규칙과 의무에 대하여 다양한 생각들을 나눔으로써, 세상을 바라보는 여러 가지 시각들에 대해 이해해보는 활동  | 3.00              | <b>"나의 프로필 만들기"</b><br>미래의 내가 이루게 될 직업적 모습을 명함, 사원증, 인스타/유튜브 프로필 등의 형태로 제작하여 미래에 대한 청사진을 그려보는 활동   | 2.56              |
| <b>"나의 인생 그래프(과거~현재)"</b><br>태어나서부터 현재까지의 자신의 인생을 하나의 그래프로 그려보며 지난 인생을 돌아보는 활동                    | 2.57              | <b>"나의 관계지도"</b><br>자신의 인간관계를 한눈에 볼 수 있게 관계지도를 그려보고 사회(관계) 안에서 자신이 어떤 모습이길 바라는지 적어보는 활동  | 2.77              | <b>"내 인생, 책으로 엮기"</b><br>회복탄력성의 하위 변인인 긍정성 중 낙관성에 대해 다루며, 과거보다 나은 현재를 탐색하고 부정적인 경험을 낙관적으로 해석함으로써 긍정적 스토리를 만들어가는 활동   | 2.52              |
| <b>"사진으로 보는 나의 마음"</b><br>다양한 사진을 통해서 느껴지는 감정에 대해서 함께 나누고 이해하는 활동                                 | 2.44              | <b>"나와 너, 올바르게 보기"</b><br>대인관계에서 어려웠던 상황을 다루는 다행일기를 통해 있는 그대로의 자신과 타인의 모습을 긍정적 재조점화 하는 활동<br>나의 생각 들여다보기 활동을 통해 나를 괴롭히는 자동적 사고 패턴을 알아보고 대처방법 찾는 활동 | 2.91              | <b>"출발 D-day"</b><br>회복탄력성의 하위 변인인 긍정성 중 적극성에 대해 다루며, 사소한 계획이라도 일단 행동으로 실현할 수 있도록 실행 의지를 다지는 활동. 이 단계에서는 1, 2, 3 모듈을 통해 얻은 자기탐색과 환경탐색 등을 바탕으로 학교 밖 청소년의 목표와 대안을 실질적으로 탐색하여 구체적인 실행 계획을 확보함 | 2.67              |
| <b>"What's in my 인생 여행 배낭?"</b><br>세상을 여행하기 위해 배낭에 챙겨야 할 나의 가치관과 강점들을 가치 카드와 강점 카드 등을 통해 탐색해보는 활동 | 2.50              | <b>"성숙한 사회인의 소통방법 알아보기: 감정조절1"</b><br>- 영상을 통해 상황별 갈등상황 대처 및 상호작용 의사소통 실습해보는 활동  | 2.76              |  |                   |
| <b>"결정 D-7!"</b><br>충동적인 결정으로 인한 힘든 경험을 인식하고, 자신의 의사결정유형을 파악하여, 원하는 진로 의사결정을 위한 매뉴얼을 만들어보는 활동     | 2.70              | <b>"성숙한 사회인의 소통방법 알아보기: 감정조절2"</b><br>- 충동성 조절 전략을 배우고 실습해보는 활동  | 2.84              |  |                   |

## 2. 학교 밖 청소년용 질문지

### ‘학교 밖 청소년 진로 지원 프로그램 개발’ 조사

안녕하세요?

광운대학교에서는 ‘학교 밖 청소년 진로 지원 프로그램 개발’ 연구를 진행하고 있습니다.

본 조사는 학교 밖 청소년들의 일상 및 진로와 관련한 고민들을 살펴보고, 새로운 진로 지원 프로그램 개발의 방안을 도출하기 위한 초점 집단 심층 면담 조사(FGI)로, 학교 밖 청소년을 대상으로 수행될 예정입니다.

자신의 경험에 기초하여 성실하게 응답해 주시기를 부탁드립니다.

감사합니다.

광운대학교  
산업심리학과 연구팀

▣ 본 질문지와 관련하여 문의하실 사항이나 궁금하신 점이 있으시면 아래의 연락처로 연락주시기 바랍니다.

책임연구자: 하규영 조교수



## 응답자 배경 정보

|                |  |
|----------------|--|
| 성 명            |  |
| 나 이<br>(태어난 해) |  |
| 학교를<br>그만둔 학년  |  |
| 참가한 센터<br>지역   |  |
| 참가해 본<br>프로그램  |  |
| 참가중인<br>활동     |  |
| 프로그램<br>참여 인원  |  |

## FGI 의견 조사 질문

※ 다음은 센터에서 이루어지고 있는 학교 밖 청소년 대상 진로 고민 및 프로그램 운영 현황, 연구진 프로그램 개발안에 대한 선호도 조사를 위한 질문입니다. 청소년 여러분의 의견을 솔직하게 제시하여 주십시오. 현재 상황을 고려하여 예를 들어 설명해 주셔도 됩니다.

### 0. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

#### 1. 다음은 여러분의 진로결정과 관련된 질문입니다.

- 1) “앞으로 살아가는 데 있어서 ○○○이 필요하다”  
○○○에 들어갈 내용을 자유롭게 이야기해주세요.
- 2) “나의 진로를 결정하기 위해서는 ○○○이 필요하다”  
○○○에 들어갈 내용을 자유롭게 이야기해주세요.
- 3) 나의 진로결정을 위해 해 본 다양한 활동 중, 도움이 된 것은 무엇이었나요?

#### 2. 다음은 여러분을 위한 진로지원 프로그램 관련 질문입니다.

##### (참여경험 有)

- 1) 프로그램에 참여해야겠다고 마음먹은 이유는 무엇이었나요?
- 2) 앞으로의 인생을 위해 도움이 되었던 프로그램이나 활동은 무엇이었고, 그 이유는 무엇인가요?
- 3) 반대로, 도움이 되지 않았던 프로그램이나 활동은 무엇이었고, 그 이유는 무엇인가요?

##### (참여경험 無)

- 1) 지금까지 참여경험이 없다고 하셨는데, 그렇다면 어떤 프로그램이 생기면 참여하고 싶으신가요?
- 2) “이런 프로그램은 생겨도 참여하기 싫다” 하는 게 있나요?

3. 다음은 저희 연구진에서 개발한 새로운 <학교 밖 청소년 진로지원 프로그램>의 초안입니다.

- 1) 개발된 프로그램의 활동을 전반적으로 보고난 후, 여러분의 생각이나 느낌이 어떤지 공유해주세요.
- 2) 가장 흥미로운 활동 3가지는 무엇이고, 그 이유는 무엇인가요?
- 3) 가장 흥미롭지 않은 활동 1가지는 무엇이고, 그 이유는 무엇인가요?
- 4) 기타 학교 밖 청소년 진로지원 프로그램 개발에 도움이 될 만한 추가 의견이 있다면 자유롭게 말씀해 주세요. (예: 추가적으로 개발되었으면 하는 활동이 있다면? 등)

※ 귀한 시간 내주셔서 다시 한 번 진심으로 감사합니다.

## 개발안 현황

| <b>&lt;오프닝&gt; &amp; &lt;모듈1: 진로를 결정하기 힘든 '나'의 내면을 탐색하기 &gt;</b>                                  | <b>사전<br/>선호도</b> | <b>&lt;모듈2: '나'를 둘러싼 사회를 이해하고 다른 사람들과 소통하기 &gt;</b>  | <b>사전<br/>선호도</b> | <b>&lt;모듈3: '내 안의 나', '환경속의 나'를 살펴보고 나의 미래를 생각해보기 &gt;</b>   | <b>사전<br/>선호도</b> |
|---|-------------------|--|-------------------|--|-------------------|
| <b>"세상 입학신청서"</b><br>'세상'이라는 학교에 입학하게 된 계기 및 기대를 탐색하는 활동  | 2.31              | <b>"나의 연애유형은?"</b><br>나의 연인관계 내 유형을 확인하고 건강한 연인관계를 형성하기 위한 방법들을 이해하는 활동  | 2.88              | <b>"나의 인생 그래프(현재~미래)"</b><br>인생곡선을 통해 나의 중요한 경험들을 돌아보고 그림으로 표현해보며, 앞으로의 인생곡선이 올라가기 위해서 필요한 것들을 찾아보는 활동   | 2.64              |
| <b>"나의 취애는?"</b><br>평소 관심 있는 콘텐츠(유튜브, 웹툰, 드라마, 영화, 게임 등)에 대해 이야기를 나누고 자신이 좋아하는 영역을 알아보는 활동        | 3.11              | <b>"나의 의사소통유형은?"</b><br>나의 현재 의사소통유형과 이상적인 의사소통유형을 확인하고, 대인관계 내 적절한 의사소통 방법들을 이해하는 활동(의사소통 전략: 나 전달법, 어기역차 전략, 잡하돌셋 전략, 원무지계 전략 배우기)               | 3.22              | <b>"무지개 좋아"</b><br>생애무지개를 통해 내 인생의 다양한 역할과 버킷리스트에 대해 탐색하고 채워가는 역할  | 2.66              |
| <b>"감정피자 만들기"</b><br>나의 감정에 대해서 이름을 붙여보고, 감정에 해당하는 재료들로 피자를 만들어보면서, 나의 정서를 이해하는 활동                | 2.42              | <b>"사회구성원으로서의 나는?"</b><br>나를 불편하게 했던 우리 사회의 규칙과 의무에 대하여 다양한 생각들을 나눔으로써, 세상을 바라보는 여러 가지 시각들에 대해 이해해보는 활동  | 3.00              | <b>"나의 프로필 만들기"</b><br>미래의 내가 이루게 될 직업적 모습을 명함, 사원증, 인스타/유튜브 프로필 등의 형태로 제작하여 미래에 대한 청사진을 그려보는 활동   | 2.56              |
| <b>"나의 인생 그래프(과거~현재)"</b><br>태어나서부터 현재까지의 자신의 인생을 하나의 그래프로 그려보며 지난 인생을 돌아보는 활동                    | 2.57              | <b>"나의 관계지도"</b><br>자신의 인관관계를 한눈에 볼 수 있게 관계지도를 그려보고 사회(관계) 안에서 자신이 어떤 모습이길 바라는지 적어보는 활동  | 2.77              | <b>"내 인생, 책으로 엮기"</b><br>회복탄력성의 하위 변인인 긍정성 중 낙관성에 대해 다루며, 과거보다 나은 현재를 탐색하고 부정적인 경험을 낙관적으로 해석함으로써 긍정적 스토리를 만들어가는 활동   | 2.52              |
| <b>"사진으로 보는 나의 마음"</b><br>다양한 사진을 통해서 느껴지는 감정에 대해서 함께 나누고 이해하는 활동                                 | 2.44              | <b>"나와 너, 올바르게 보기"</b><br>대인관계에서 어려웠던 상황을 다루는 다행일기를 통해 있는 그대로의 자신과 타인의 모습을 긍정적 재초점화 하는 활동<br>나의 생각 들여다보기 활동을 통해 나를 괴롭히는 자동적 사고 패턴을 알아보고 대처방법 찾는 활동 | 2.91              | <b>"출발 D-day"</b><br>회복탄력성의 하위 변인인 긍정성 중 적극성에 대해 다루며, 사소한 계획이라도 일단 행동으로 실현할 수 있도록 실행 의지를 다지는 활동. 이 단계에서는 1, 2, 3 모듈을 통해 얻은 자기탐색과 환경탐색 등을 바탕으로 학교 밖 청소년의 목표와 대안을 실질적으로 탐색하여 구체적인 실행 계획을 확보함 | 2.67              |
| <b>"What's in my 인생 여행 배낭?"</b><br>세상을 여행하기 위해 배낭에 챙겨야 할 나의 가치관과 강점들을 가치 카드와 강점 카드 등을 통해 탐색해보는 활동 | 2.50              | <b>"성숙한 사회인의 소통방법 알아보기: 감정조절1"</b><br>- 영상을 통해 상황별 갈등상황 대처 및 상호작용 의사소통 실습해보는 활동  | 2.76              |  |                   |
| <b>"결정 D-7!"</b><br>충동적인 결정으로 인한 힘든 경험을 인식하고, 자신의 의사결정유형을 파악하여, 원하는 진로 의사결정을 위한 매뉴얼을 만들어보는 활동     | 2.70              | <b>"성숙한 사회인의 소통방법 알아보기: 감정조절2"</b><br>- 충동성 조절 전략을 배우고 실습해보는 활동  | 2.84              |  |                   |

[부록 3] 본 연구 효과성 검증 및 만족도 설문지

1. 사전 설문지

[사전] 청소년 진로탐색 기초프로그램(청진기) 설문지

|    |  |    |  |      |  |
|----|--|----|--|------|--|
| 이름 |  | 성별 |  | 출생년도 |  |
|----|--|----|--|------|--|

1. 다음은 여러분의 진로와 관련된 목표에 관한 질문입니다. 각 질문을 읽고 여러분이 현재 느끼고 있는 것과 가장 일치하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

| No | 문항                         | 매우 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통이다 | 그렇다 | 매우 그렇다 |
|----|----------------------------|-----------|--------|------|-----|--------|
| 1  | 지금 무엇을 하고 싶은지를 모르겠다.       | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 2  | 지금 무엇을 해야 할지 모르겠다.         | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 3  | 장래에 대한 뚜렷한 목표가 있다.         | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 4  | 누군가 나에게 목표를 정해주었으면 좋겠다.    | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 5  | 아무것도 하고 싶지 않다.             | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 6  | 하고 싶은 것이 자주 바뀐다.           | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 7  | 목표성취를 위해 다른 욕구를 조절할 수 있다.  | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 8  | 자기가 하고 싶은 일이 뚜렷한 사람은 신기하다. | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 9  | 나의 미래는 절망적이다.              | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 10 | 미래에 대해 고민하는 것은 귀찮은 일이다.    | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 11 | 뭘 해도 내 인생은 행복할 것 같지 않다.    | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |

2. 다음은 여러분의 진로와 관련된 대인관계에 관한 질문입니다. 각 질문을 읽고 여러분이 현재 느끼고 있는 것과 가장 일치하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

| No | 문항  | 매우 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통이다 | 그렇다 | 매우 그렇다 |
|----|---|-----------|--------|------|-----|--------|
| 1  | 나는 다른 사람과의 의사소통이 쉽게 느껴진다.                         | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 2  | 다른 사람에 대한 나의 표현은 개방적이다.                           | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 3  | 나는 다른 사람에 대하여 늘 친근감을 느낀다.                         | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 4  | 나는 대인관계에 자신이 있다.                                  | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 5  | 나는 다른 사람과 의견일치가 안 될 때 잘 해결하는 편이다.                 | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 6  | 나는 다른 사람과 쉽게 대화를 이끌어 간다.                          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 7  | 나는 다른 사람에 대한 긍정적인 느낌을 좋은 쪽으로 표현한다.                | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 8  | 나는 다른 사람에 대한 부정적인 느낌을 좋게 표현한다.                    | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 9  | 나는 개인적인 관심사를 다른 사람과 잘 이야기 한다.                     | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 10 | 다른 사람이 나에게 대해 긍정적인 느낌으로 표현하면 나는 그것을 있는 그대로 받아들인다. | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 11 | 다른 사람이 나에게 대해 부정적인 느낌을 표현하면 나는 그것을 발전적으로 받아들인다.   | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |

3. 다음은 여러분의 진로와 관련된 **진로자립동기**에 관한 질문입니다. 각 질문을 읽고 여러분이 현재 느끼고 있는 것과 가장 일치하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

| No | 문항                             | 매우 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통이다 | 그렇다 | 매우 그렇다 |
|----|--------------------------------|-----------|--------|------|-----|--------|
| 1  | 진로에 대한 고민은 내 인생에서 중요한 일이다.     | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 2  | 자립하기 위해 나의 미래를 설계하는 것이 중요하다.   | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 3  | 나는 자립하기 위해 직업을 갖는 것이 필요하다.     | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 4  | 나는 자립하기 위해 나의 진로에 대해 고민해보고 싶다. | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |

4. 다음은 여러분의 진로와 관련된 **자기이해**에 관한 질문입니다. 각 질문을 읽고 여러분이 현재 느끼고 있는 것과 가장 일치하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

| No | 문항                             | 매우 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통이다 | 그렇다 | 매우 그렇다 |
|----|--------------------------------|-----------|--------|------|-----|--------|
| 1  | 나는 어떤 사람인지를 표현할 수 있다.          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 2  | 나의 진로장벽 요인이 무엇인지 안다.           | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 3  | 나는 다른 사람과 구별되는 나의 특성을 말할 수 있다. | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 4  | 나의 흥미에 대하여 안다.                 | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 5  | 나는 내가 잘하는 것, 좋아하는 것을 안다.       | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 6  | 나의 자질이 희망 직업의 특성과 맞는지 안다.      | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 7  | 힘든 일을 할 때 극복할 수 있는 나만의 방법이 있다. | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 8  | 나의 신체적 조건은 꿈을 실현하기에 적합하다.      | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 9  | 내가 중요하게 생각하는 가치가 무엇인지 안다.      | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 10 | 나는 내 삶의 목표를 설명할 수 있다.          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 11 | 나의 적성에 대하여 안다.                 | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 12 | 나는 스스로 소중한 존재라고 생각한다.          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 13 | 나는 원활한 대인관계를 위해 노력한다.          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 14 | 좋은 성품을 가졌다고 생각한다.              | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 15 | 나의 성격에 대하여 안다.                 | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |

## 2. 사후 설문지

### [사후] 청소년 진로탐색 기초프로그램(청진기) 설문지

|    |  |    |  |      |  |
|----|--|----|--|------|--|
| 이름 |  | 성별 |  | 출생년도 |  |
|----|--|----|--|------|--|

1. 다음은 여러분의 진로와 관련된 목표에 관한 질문입니다. 각 질문을 읽고 여러분이 현재 느끼고 있는 것과 가장 일치하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

| No | 문항                         | 매우<br>적어<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|----|----------------------------|----------------|-----------|----------|-----|-----------|
| 1  | 지금 무엇을 하고 싶은지를 모르겠다.       | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 2  | 지금 무엇을 해야 할지 모르겠다.         | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 3  | 장래에 대한 뚜렷한 목표가 있다.         | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 4  | 누군가 나에게 목표를 정해주었으면 좋겠다.    | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 5  | 아무것도 하고 싶지 않다.             | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 6  | 하고 싶은 것이 자주 바뀐다.           | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 7  | 목표성취를 위해 다른 욕구를 조절할 수 있다.  | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 8  | 자기가 하고 싶은 일이 뚜렷한 사람은 신기하다. | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 9  | 나의 미래는 절망적이다.              | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 10 | 미래에 대해 고민하는 것은 귀찮은 일이다.    | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 11 | 월 해도 내 인생은 행복할 것 같지 않다.    | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |

2. 다음은 여러분의 진로와 관련된 대인관계에 관한 질문입니다. 각 질문을 읽고 여러분이 현재 느끼고 있는 것과 가장 일치하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

| No | 문항  | 매우<br>적어<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|----|---|----------------|-----------|----------|-----|-----------|
| 1  | 나는 다른 사람과의 의사소통이 쉽게 느껴진다.                         | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 2  | 다른 사람에 대한 나의 표현은 개방적이다.                           | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 3  | 나는 다른 사람에 대하여 늘 친근감을 느낀다.                         | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 4  | 나는 대인관계에 자신이 있다.                                  | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 5  | 나는 다른 사람과 의견일치가 안 될 때 잘 해결하는 편이다.                 | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 6  | 나는 다른 사람과 쉽게 대화를 이끌어 간다.                          | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 7  | 나는 다른 사람에 대한 긍정적인 느낌을 좋은 쪽으로 표현한다.                | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 8  | 나는 다른 사람에 대한 부정적인 느낌을 좋게 표현한다.                    | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 9  | 나는 개인적인 관심사를 다른 사람과 잘 이야기 한다.                     | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 10 | 다른 사람이 나에게 대해 긍정적인 느낌으로 표현하면 나는 그것을 있는 그대로 받아들인다. | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 11 | 다른 사람이 나에게 대해 부정적인 느낌을 표현하면 나는 그것을 발전적으로 받아들인다.   | ①              | ②         | ③        | ④   | ⑤         |

3. 다음은 여러분의 진로와 관련된 **진로자립동기**에 관한 질문입니다. 각 질문을 읽고 여러분이 현재 느끼고 있는 것과 가장 일치하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

| No | 문항                             | 매우 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통이다 | 그렇다 | 매우 그렇다 |
|----|--------------------------------|-----------|--------|------|-----|--------|
| 1  | 진로에 대한 고민은 내 인생에서 중요한 일이다.     | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 2  | 자립하기 위해 나의 미래를 설계하는 것이 중요하다.   | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 3  | 나는 자립하기 위해 직업을 갖는 것이 필요하다.     | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 4  | 나는 자립하기 위해 나의 진로에 대해 고민해보고 싶다. | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |

4. 다음은 여러분의 진로와 관련된 **자기이해**에 관한 질문입니다. 각 질문을 읽고 여러분이 현재 느끼고 있는 것과 가장 일치하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

| No | 문항                             | 매우 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통이다 | 그렇다 | 매우 그렇다 |
|----|--------------------------------|-----------|--------|------|-----|--------|
| 1  | 나는 어떤 사람인지를 표현할 수 있다.          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 2  | 나의 진로장벽 요인이 무엇인지 안다.           | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 3  | 나는 다른 사람과 구별되는 나의 특성을 말할 수 있다. | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 4  | 나의 흥미에 대하여 안다.                 | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 5  | 나는 내가 잘하는 것, 좋아하는 것을 안다.       | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 6  | 나의 자질이 희망 직업의 특성과 맞는지 안다.      | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 7  | 힘든 일을 할 때 극복할 수 있는 나의 방법이 있다.  | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 8  | 나의 신체적 조건은 꿈을 실현하기에 적합하다.      | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 9  | 내가 중요하게 생각하는 가치가 무엇인지 안다.      | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 10 | 나는 내 삶의 목표를 설명할 수 있다.          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 11 | 나의 적성에 대하여 안다.                 | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 12 | 나는 스스로 소중한 존재라고 생각한다.          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 13 | 나는 일관한 대인관계를 위해 노력한다.          | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 14 | 좋은 성품을 가졌다고 생각한다.              | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |
| 15 | 나의 성격에 대하여 안다.                 | ①         | ②      | ③    | ④   | ⑤      |

5-1. 다음은 여러분의 만족도와 최종 평가와 관련된 문항입니다. 아래 설문 문항에 대해 동의하는 정도를 '전혀 그렇지 않다(①)'에서 '매우 그렇다(⑤)' 사이에서 평가해 주십시오.

| No | 문항   | 매우<br>그렇지<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|----|--|-----------------|-----------|----------|-----|-----------|
| 1  | 나는 이 프로그램에 전반적으로 만족한다.                           | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 2  | 이 프로그램은 나의 진로결정 및 진로 관련 계획을 수립하는데 많은 도움이 되었다.    | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 3  | 기회가 된다면, 이런 프로그램에 지속적으로 참여해보고 싶다.                | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 4  | 이 프로그램을 주변 사람들에게 추천해주고 싶다.                       | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 5  | 나는 이 프로그램 전체 과정에 집중하고 몰입하였다.                     | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 6  | 나는 이 프로그램에서 설정한 진로 관련 계획을 앞으로도 지속적으로 실천할 의지가 있다. | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |

5-2. 주관식 문항입니다. 각 문항을 읽고 여러분의 의견을 자유롭게 작성해주시시오.

|                        |
|------------------------|
| 이 프로그램에서 도움이 된 점       |
|                        |
| 이 프로그램에서 개선할 점 / 기타 의견 |
|                        |

# Abstract

---

According to the 2021 Survey report on Out-of-School Youth, the number one reason why teenagers quit school was “because they couldn’t find meaning in attending school.” At the same time, many out-of-school teenagers reported that they would not have left school if they had a chance to find a career, and considering these two comprehensively, the career problem of teenagers can be seen as having a great influence on their decision to leave school.

The number of out-of-school adolescents is steadily increasing every year, and they are faced with the reality that they have to prepare for career decisions such as social advancement or return to school earlier than ordinary adolescents. However, according to a number of reports, it takes quite a long time for out-of-school teenagers to decide their career path, and more than half of them eventually make career decisions alone. It is predicted that support will be urgently needed for teenagers outside of school who have not yet decided on their career path. Therefore, this study attempted to develop a systematic support program to help young people outside of school make healthy career decisions through program planning, design and development, implementation, and evaluation procedures.

To this end, the program planning stage laid the foundation for basic contents necessary for supporting youth career outside of school through literature research, a survey of out-of-school adolescents, focus group interviews with out-of-school adolescents and practitioners, and expert advice. In the program design and development stage, the program goals were specified and the main contents were constructed. Subsequently, in the program implementation and evaluation stage, a preliminary research process for field experts (practitioners) based on the first and second composition proposals (20 hours version and 14 hours version, respectively), and then, based on the amendment (14 hours version), it went through the main research for out-of-school youth. Finally, the career support programs of the final four modules were developed through the process of effectiveness, satisfaction, and qualitative evaluation.

The main results of this study are as follows. First, it was reported that out-of-school adolescents who participated in the program developed in this study all improved their career goal level, career independence motivation, interpersonal skills, and self-understanding level compared to before participation. Second, as a result of the satisfaction evaluation of program participants, it was 4.77 out of 5, and overall, the satisfaction of participants in this program was evaluated as excellent. Third, as a result of analyzing the qualitative evaluation of program participants, all participants reported that this program was particularly helpful in improving the level of self-understanding and career goals. In terms of interpersonal relationships, there were reports that it was helpful to broaden thoughts by listening to other people's opinions, and was helpful to share one's career concerns with peers rather than thinking alone.

However, some of the entire activities were somewhat difficult to understand or some of the responses were that the total operating time was long, and to compensate for this, it seems that additional work to simplify/clarify some expressions in the program and teaching materials should be carried out. In addition, it is considered desirable to conduct the entire program for three to four hours a day over about four days rather than collectively conducting the entire program within a day or two.

Taking these results together, if this program is more widely activated, it is expected that realistic and differentiated career support services can be provided to out-of-school adolescents with career indecision, and effective case management will be achieved through customized intervention according to the youth's career preparation level.