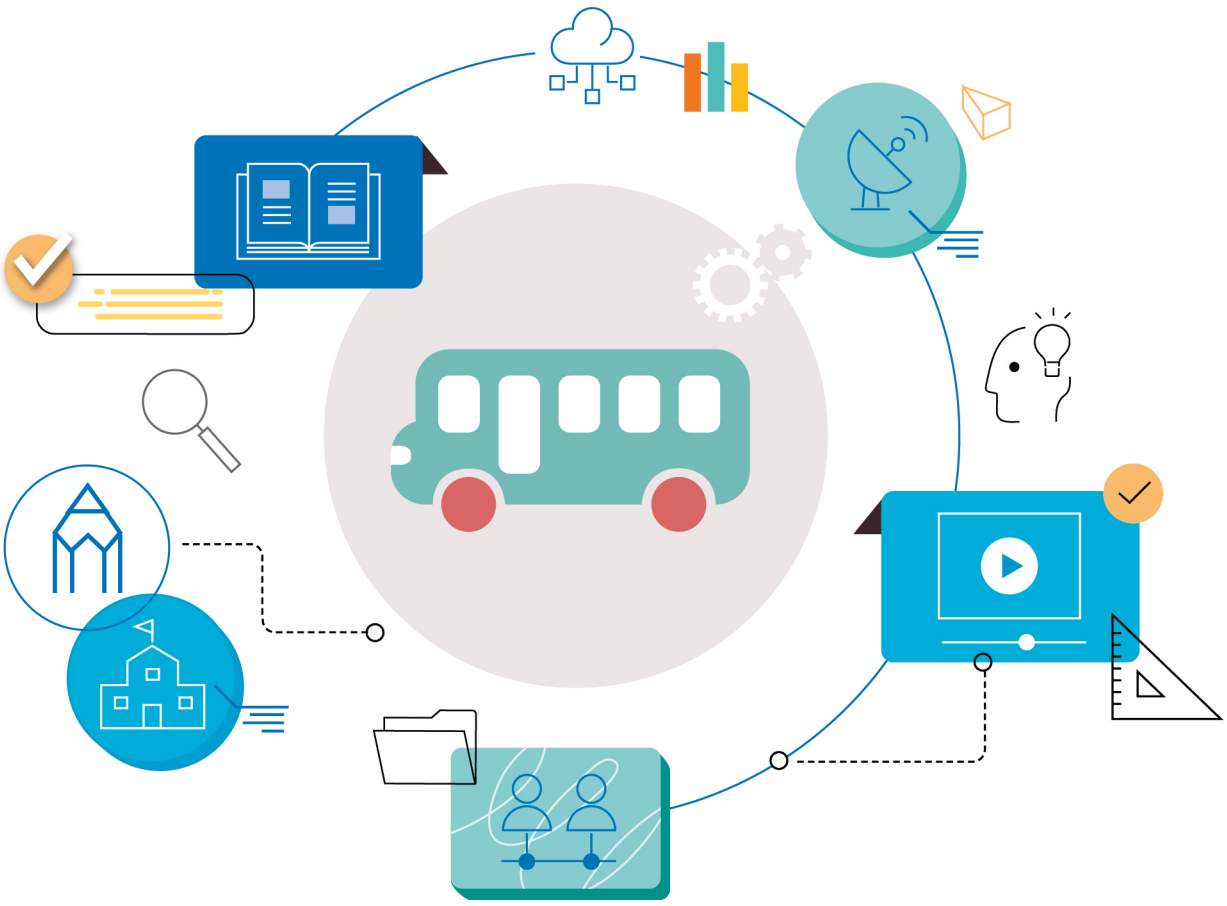
www.kofac.re.kr

2020년 진로체험버스 운영 매뉴얼



교육부
Ministry of Education

한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity

2020년 진로체험버스 운영 매뉴얼

Contents



01 진로체험 개요 05

02 진로체험버스 개요 06

03 진로체험버스 프로그램 운영방법 11

1. 준비하기 11

2. 운영하기 37

3. 정리 및 평가하기 42

4. 유의사항 43

04 체험처별 진로체험버스 운영 사례 44

[별첨] 사업 관련 양식 53

01 진로체험 개요

진로체험의 개념과 필요성

- 진로교육은 학생이 일생동안 수행하게 될 일과 직업을 준비하고 행복한 삶을 설계할 수 있도록 지원하는 교육활동임
- '진로교육법'제2조에서는 '학생이 자신의 소질과 적성을 바탕으로 직업 세계를 이해하고 자신의 진로를 탐색 · 설계할 수 있도록 학교와 지역사회의 협력을 통하여 제공하는 진로수업, 진로심리검사, 진로상담, 진로정보 제공, 진로체험, 취업지원'을 '진로교육'으로 정의하였음
- 진로교육은 학생 개인의 자아실현에 기여할 뿐만 아니라, 개인이 소질과 능력에 맞게 진로를 계획하고 선택함으로써 산업에서 요구되는 인력의 균형 있는 공급 및 사회 발전 도모
- 진로체험은 학생이 다양한 진로와 직업을 탐색할 수 있도록 직 · 간접 경험을 제공함으로써 학생의 진로 선택과 진로설계에 도움을 주는 교육활동임
- 진로체험은 단순 현장체험학습과 구분되며, '진로교육법' 제2조 제3항에 의거, 진로체험은 직업인의 업무 수행 과정, 근무 환경, 직장 생활과 문화 • 가치 등 직업인의 삶을 이해하는 진로탐색활동의 하나임
- 진로체험은 학생이 본인의 진로와 현재 학업 및 학교생활을 연계하여 접근할 수 있도록 학습 환경을 조성하며, 이는 학생의 능동적인 학습 참여, 학습 동기 및 학업 성취 향상으로 이어질 수 있음
- 진로체험은 학교와 지역 사회의 협력에 바탕을 두며, 학생과 지역 사회의 동반성장을 도모함

기대 효과

- 기업, 공공기관, 지역단체 등 사회의 여러 자원은 학생에게 생동감 있는 교육 자료가 될 수 있음
- 학생은 진로체험을 통해 다양한 진로를 탐색하고 진로 선택과 진로계획 수립을 효과적으로 해나갈 수 있음
- 체험처 멘토는 학생을 가르치면서 자신의 전공 · 직업의 가치를 재확인할 수 있음
- 체험처는 지역 주민에게 교육적이고 유익한 기관으로 인식되는 홍보효과를 기대할 수 있음

02 진로체험버스 개요

추진 근거 : [진로교육법] 제5조

○ 진로교육법 제5조(국가 및 지방자치단체 등의 책무)

① **국가 및 지방자치단체**는 학생의 발달단계 및 소질과 적성에 맞는 **진로교육을 활성화하는데 필요한 시책**을 마련해야 한다.

② 국가 및 지방자치단체는 장애인, 북한이탈주민, 저소득층 가정의 학생 및 **학교 밖 청소년 등** 사회적 배려대상자를 위한 **진로교육 시책**을 마련하여야 한다.

③ 중앙행정기관, 지방자치단체, 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관 및 「지방공기업법」에 따른 지방공기업은 교육부장관이 정하는 바에 따라 진로체험의 기회를 제공하여야 한다.

개념

○ 교육부와 뜻있는 기관(단체)들이 공동으로 농산어촌, 구도심 등 상대적으로 교육여건이 열악한 초 · 중 · 고교 및 학교밖 청소년을 대상으로 진로체험기회 격차 해소를 위해 다양한 진로체험을 제공하는 사회 공헌 사업임

○ **진로체험***을 제공하기 위해 멘토 또는 **체험버스****를 학교 및 학교밖 청소년 기관으로 직접 제공하거나, 학생 및 청소년들이 체험처로 찾아오게 하는 형태로 운영되는 국가단위의 진로교육 브랜드임

* "진로체험"이란 학생이 직업 현장을 방문하여 직업인과의 대화, 견학 및 체험을 하는 직업체험과, 진로캠프 · 진로특강 등 학교 내외의 진로교육 프로그램에 참여하는 활동

** '버스'는 지역적 · 심리정서적으로 접근이 어려운 곳에 있는 학생 및 청소년들에게 찾아가거나, 찾아오게 할 수 있도록 한다는 상징적인 표현입니다.

1. 운영 체계

운영 내용

○ '모든 아이는 우리 모두의 아이입니다.'라는 국정철학을 토대로 수도권과 비수도권, 도심과 비도심, 계층간 공정하고 정의로우며 평등한 기회를 위한 교육기부 사업

○ 진로체험망「꿈길」을 통해 초 · 중 · 고등학교, 특수학교, 청소년 기관 등에 학생 대상 진로체험 프로그램을 '무료'로 운영

운영 방법

○ (**참여 방법**) 희망하는 기관(단체)가 한국과학창의재단(사업 주관기관)으로 신청

○ (**지원 대상**) 전국의 초 · 중 · 고교, 특수학교 및 학교 밖 청소년 기관*

* (**교육부**) 가정형Wee센터, Wee스쿨, 학교폭력피해학생전담기관
(**여성가족부**) 학교밖청소년지원센터꿈드림, 다문화가족지원센터, 청소년방과후아카데미

– 희망 학교(기관)에서 꿈길(http://www.ggoomgil.go.kr)을 통해 신청하면 참여 기관(단체)이 선정하여 진로체험 제공

○ (**프로그램 내용**) 참여 기관의 독자적이고 자율적인 진로체험 프로그램 운영



2. 운영 유형

운영 유형

□ 체험버스 이동형

○ 버스(트레일러, 트럭 포함) 등 진로체험을 할 수 있도록 개조한 이동 시설 안에서 학교 또는 진로체험 현장으로 찾아가는 유형

예) 법무부 '찾아가는 로파크 버스',
'찾아가는 에코롱롱 트레일러'

사진 출처 : http://www.jeongnam.ms.kr 〈정남중학교〉



□ 멘토 방문형

○ 전 • 현직 직업인, 전문강사 등 멘토가 학교로 찾아가 학생들에게 진로체험 프로그램을 제공하는 유형

예) 대한적십자사 '찾아가는 인도주의 교육',
우체국금융개발원 '금융기관취업준비시작하기'

사진 출처 : http://edu.donga.com 〈에듀동아〉



□ 체험처 방문형

○ 체험처로 학생들이 찾아와 진로체험 프로그램에 참여하는 유형

예) 부산교통공사'진로체험버스',
머니투데이방송 '2020 꿈꾸는 여의도 경제버스'

사진 출처 : https://www.sedaily.com 〈서울경제〉



□ 기타 유형 (예. 미니 페스티벌형, 원격 진로체험 등)

○ (**미니 페스티벌형**) 인근 지역의 여러 학교를 묶어 미니페스티벌 형태로 진로체험 프로그램을 제공하는 유형

– 한 학교에 인근 학교 학생들이 모이는 유형과, 오전에 A 학교 오후에 B 학교로 방문하는 형식으로 운영되는 유형 등 다양하게 운영 가능

○ (**원격 진로체험**) 멘토와 학생들이 대면 진로멘토링이 아닌 온라인 시스템을 이용해서 비대면으로 진로체험 프로그램을 참여하는 유형

진로체험 길라잡이

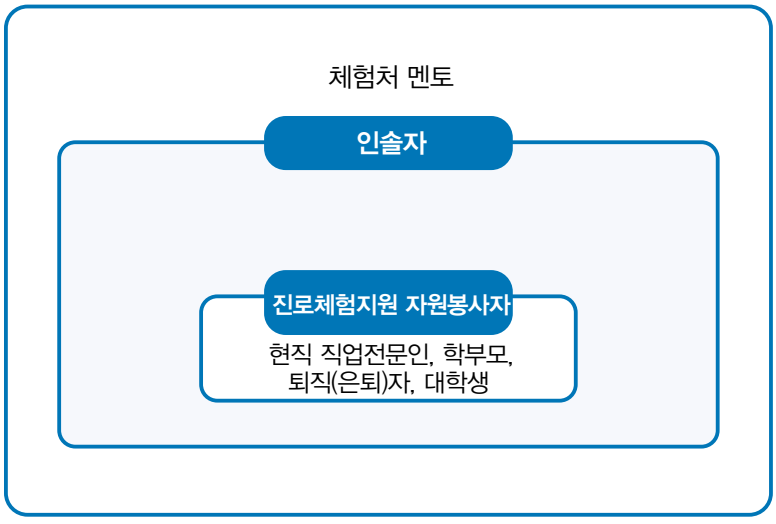
□ 개념 및 유형

○ **(개념)** 학생에게 다양한 진로와 직업을 탐색할 수 있도록 직 · 간접 경험을 제공함으로써 학생의 진로 선택과 진로설계에 도움을 주는 교육활동

○ **(유형)** 현장직업체험형 / 직업실무체험형 / 현장견학형 / 학과체험형 / 진로캠프형 / 강연 · 대화형 6개 유형으로 구분됨

유 형	활 동 내 용
현장직업체험형	• 학생들이 관공서, 회사, 병원, 가게, 시장과 같은 현장 직업 일터에서 직업 관련 업무를 직접 수행하고 체험하는 활동 ※ 멘토 1인당 10명 내외 학생 지도 권장하되 학교 여건상 변경 가능
직업실무체험형 (모의일터 직업체험)	• 학생들이 직업체험을 할 수 있는 모의 일터에서 현장직업인과 인터뷰 및 관련 업무를 직접 수행하고 체험하는 활동(현장직업인 멘토 필요) ※ 멘토 1인당 15명 내외 학생 지도 권장
현장견학형	• 일터(작업장), 직업관련 홍보관, 기업체 등을 방문하여 생산 · 공정, 산업 분야의 흐름과 전망 등을 개괄적으로 견학하는 활동
학과체험형	• 특성화고, 대학교(원)을 방문하여 실습, 견학, 강의 등을 통해 특정 학과와 관련된 직업 분야의 기초적인 지식이나 기술을 학습하는 활동
진로캠프형	• 특정 장소에서 진로심리검사 · 직업체험 · 상담 · 멘토링 · 특강 등 종합적인 진로교육 프로그램을 경험하는 활동 – 1일(6시간 이상) 운영
강연 · 대화형	• 기업 CEO, 전문가 등 여러 분야의 직업인들의 강연(대화)을 통해, 다양한 직업세계를 탐색하는 활동(대화형은 30명 내외 학생 기준)

□ 진로체험지원 인력의 범위



3. 기관 참여의 장점

‘20년도 진로체험버스 참여기관(체험처) 혜택

○ **꿈길에 진로체험 프로그램 등록 승인**

– 대상 : 진로체험버스 참여 기관(전체)

– 방법 : 진로체험지원전산망 “꿈길”에 체험처와 프로그램을 등록하여 전국의 초 · 중 · 고교 및 학교 밖 기관에 안내

○ **진로체험버스 참여 인증 마크 수여**

– 대상 : 진로체험버스 참여 기관

– 방식 : ‘20년도 꿈길 등록 신규 참여기관 대상 수여

○ **진로체험버스 참여기관 네트워킹 지원**

– 대상 : 진로체험버스 참여 기관 담당자

– 방식 : 성과공유회를 통한 성과 및 정보 공유의 장 마련

○ **참여 우수기관 대상 부총리 겸 교육부장관상 표창 및 홍보 영상 제작 지원**

– 대상 : 진로체험버스 참여 우수기관(표창 : 17점, 영상 : 10개 내외)

– 방법 : 우수기관 영상 제작 및 꿈길 · 교육부TV 등에 탑재

※ 상기 내용은 여건에 따라 변경될 수 있음

※ (진로체험버스 사업 참여 문의) 한국과학창의재단 학생활동지원실 ☎ 02-559-3959

4. 진로체험 버스 홍보 자료 안내



2019 자유학기제 진로체험버스 사업

https://youtu.be/PC_RWM_Wr0s



꿈과 미래와의 만남, 진로체험버스를 소개합니다!

https://youtu.be/2D7CgOCnZ5s

03 진로체험버스 프로그램 운영방법

1. 준비하기

기본 사항

순서	구 분	내 용
1	진로체험 과정명	진로체험의 내용을 이해하기 쉬운 과정명 구상
2	진로체험의 목적	진로체험의 궁극적인 목적
3	진로체험의 목표	진로체험을 수행하기 위한 목표
4	진로체험 대상자 모집/인원	체험처의 규모와 진로체험 과정의 특성을 고려하여 인원 선정
5	진로체험 기간/차시	프로그램 유형에 따른 진로체험 시간 구성
6	진로체험 내용 및 방법	진로체험 교육 내용 및 방법 구성
7	진로체험 일정	학습기관 또는 학습자와 협의를 통한 일정 조율
8	강사 및 멘토 구성	프로그램 유형에 따른 강사진 및 멘토 구성
9	진로체험 교재 및 자료, 재료	진로체험에 필요한 재료와 자원 제공
10	안전사항 점검	안전의식 강화를 위한 사전 교육 및 시설물의 안전한 이용방법 확인
11	만족도 조사	진로체험에 따른 토론 및 소감 공유를 통한 질의응답과 만족도 조사

프로그램 기획 · 설계하기

□ 직업가치분석

○ **미래 다양한 직종 · 직업의 이해 · 경험 확대를 위한 진로체험 필요**

– 미래인재 양성을 위해 학생의 흥미와 적성, 진로희망을 고려한 진로체험 교육을 진행하여 지역 간 격차를 해소하고, 희망 분야의 진로탐색이 가능하도록 다양한 체험프로그램을 무료로 제공

□ 학생 모집

○ 진로체험 기회격차를 줄이고 교육 평등성을 담보하기 위해 소외지역 소규모 학교 학생들에게도 수도권 중심 지역의 학생들과 동등한 교육제공을 목표로 함

□ 프로그램 개발

○ **현장직업체험형**

– 학생들이 관공서, 회사, 병원, 가게, 시장과 같은 현장직 일터에서 직업 관련 업무를 직접 수행하고 체험하는 활동

※ 멘토 1인당 10명 내외 학생 지도 권장

– 실제 직업 현장 방문형 프로그램으로 기획 · 설계

– 멘토(현장직업인)의 지도에 따라 함께 해당 직업 관련 업무를 직접 체험

– 현장감 있는 직업 체험을 통해 정확한 직무내용을 전달

구분	주요내용	구성 예시
유형 및 과정 분석	유형 특성	학생들이 관공서, 회사, 병원, 가게, 시장과 같은 현장 직업 일터에서 직업 관련 업무를 직접 수행하고 체험하는 활동
		실제 직업 현장 방문형 프로그램으로 기획 · 설계
		멘토(현장직업인)의 지도에 따라 함께 해당 직업 관련 업무를 직접 체험
		현장감 있는 직업 체험을 통해 정확한 직무내용을 전달
프로그램 개발	주제 선정 및 콘텐츠 개발	진로체험 콘텐츠 발굴
		프로그램 운영의 전략 방향 및 과제 선정
	프로그램 개발	진로체험 프로그램 기획 및 개발
		진로체험 과정에 활용 가능한 강사 인력풀 구성
		진로체험 재료 및 자원 구비
평가 및 발전 방안 제시	평가 및 피드백	진로체험에 따른 토론 및 질의응답
		만족도 조사

(3D 프린터 관련 직업) 현장직업체험형

프로그램 개요	진로체험 유형	현장직업체험형		
	운영대상	초등학생, 중학생, 고등학생, 특수학교, 학교 밖 청소년기관 (※ 학제별 난이도 조정 가능)		
	동시참여 가능인원	직업 현장 방문형 : 20~30명		
	운영장소	본사 기업부설연구소		
	운영차시	총 5차시 (※ 단위수업시간은 초등학교 40분, 중학교 45분, 고등학교 50분)		
교육목표	3D 프린터와 관련한 직업분야와 해당 직업 관련 업무를 직접 체험			
주요내용	3D 프린터의 기술의 원리를 이해하고 관련 직업분야에 대한 체험			
세부일정	차시	소요시간	세부내용	비고
	1차시	40분	오리엔테이션 (일정 및 주의 사항 안내, 체험처 소개)	사전 교육 내용 포함
	2~3 차시	80분	진로체험 활동 (실제 직업 현장에서 직업 관련 업무 체험)	직업분야에 대한 체험
	4차시	40분	멘토와의 대화 (멘토의 지도에 따라 직업 관련 업무 실습)	멘토 1인당 학생 10명 내외 지도
	5차시	40분	체험 활동 정리 (소감발표)	만족도 조사 포함
수업준비 사항	교보재 : 3D 프린터 및 PC를 비롯한 체험을 위한 업무데스크 등 교육전 : 학생 이해도 흥미 • 적성 확인 / 교구 및 제반물품 소독 / 멘토(현장직업인) 및 운영인력 전원 사전 소독 교육중 : 진로체험 / 운영인력 전원 마스크 착용 / 세정제 및 소독 스프레이 비치–상시활용 교육후 : 진로이해 / 교육장 소독제 살포 및 교구 소독			
기대효과	– 4차 산업혁명이 가져올 미래 사회의 모습과 직업세계 이해 – 3D 프린팅을 이해하고 직접 3D 프린터 연구 관련 직업의 업무를 체험 – 진로상담 및 체험을 통한 자기주도적 진로 설계 역량 증진			
1회 예상 소요예산	교육내용에 따라 변동 가능			
관련사진	 			

○ **직업실무체험형**

– 학생들이 직업체험을 할 수 있는 모의 일터에서 현장직업인과 인터뷰 및 관련 업무를 직접 수행하고 체험하는 활동(현장직업인 멘토 필요)

※ 멘토 1인당 15명 내외 학생 지도 권장

– 실제 직업현장과 유사한 시설 방문형 프로그램 기획 · 설계

– 멘토의 지도에 따라 다양한 직업 관련 업무를 직접 체험

– 한 장소에서 다양한 직업 탐색과 직업 실무 체험

구분	주요내용	구성 예시
유형 및 과정 분석	유형 특성	학생들이 직업체험을 할 수 있는 모의 일터에서 현장직업인과 인터뷰 및 관련 업무를 직접 수행하고 체험하는 활동 (현장직업인 멘토 필요)
		실제 직업현장과 유사한 시설 방문형 프로그램 기획 · 설계
		멘토의 지도에 따라 다양한 직업 관련 업무를 직접 체험
		한 장소에서 다양한 직업 탐색과 직업 실무 체험
프로그램 개발	주제 선정 및 콘텐츠 개발	진로체험 콘텐츠 발굴
		프로그램 운영의 전략 방향 및 과제 선정
	프로그램 개발	진로체험 프로그램 기획 및 개발
		진로체험 과정에 활용가능한 강사 인력풀 구성
		진로체험 재료 및 자원 구비
평가 및 발전 방안 제시	평가 및 피드백	진로체험에 따른 토론 및 질의응답
		만족도 조사

[4차 산업혁명 관련 직업]	직업실무체험형

<table>
<tr><td rowspan="5">프로그램 개요</td><td>진로체험 유형</td><td colspan="4">직업실무체험형</td></tr>
<tr><td>운영대상</td><td colspan="4">초등학생, 중학생, 고등학생, 특수학교, 학교 밖 청소년기관
(※ 학제별 난이도 조정 가능)</td></tr>
<tr><td>동시참여 가능인원</td><td colspan="4">모의 직업 현장 방문형 : 15~30명</td></tr>
<tr><td>운영장소</td><td colspan="4">모의 직업 체험장</td></tr>
<tr><td>운영차시</td><td colspan="4">총 4차시
(※ 단위수업시간은 초등학교 40분, 중학교 45분, 고등학교 50분)</td></tr>
<tr><td>교육목표</td><td colspan="5">4차 산업혁명과 관련한 다양한 직업분야와 해당 직업 관련 업무를 직접 체험</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="5">실제 직업현장과 유사한 시설 방문형 프로그램으로 다양한 직업분야와 해당 직업 관련 업무를 체험</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부일정</td><td>차시</td><td>소요시간</td><td colspan="2">세부내용</td><td>비고</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td>40분</td><td colspan="2">오리엔테이션
(일정 및 주의 사항 안내, 체험처 소개)</td><td>사전 교육 내용 포함</td></tr>
<tr><td>2차시</td><td>80분</td><td colspan="2">모의 직업진로체험 활동
(실제 직업 현장과 유사한 시설에서 직업 탐색)</td><td>다양한 직업분야에 대한 체험</td></tr>
<tr><td>3차시</td><td>40분</td><td colspan="2">멘토와의 대화
(멘토의 지도에 따라 직업 관련 업무 실습)</td><td>멘토 1인당 학생 10명 내외 지도</td></tr>
<tr><td>4차시</td><td>40분</td><td colspan="2">체험 활동 정리
(소감발표)</td><td>만족도 조사 포함</td></tr>
<tr><td>수업준비 사항</td><td colspan="5">교보재 : 관련 체험 물품 및 PC를 비롯한 체험을 위한 업무데스크 등
교육전 : 학생 이해도 흥미 • 적성 확인 / 교구 및 제반물품 소독 / 멘토(현장직업인) 및 운영인력 전원 사전 소독
교육중 : 진로체험 / 운영인력 전원 마스크 착용 / 세정제 및 소독 스프레이 비치–상시활용
교육후 : 진로이해 / 교육장 소독제 살포 및 교구 소독</td></tr>
<tr><td>기대효과</td><td colspan="5">– 4차 산업혁명이 가져올 미래 사회의 모습과 직업세계 이해
– 4차 산업혁명을 이해하고 관련 직업에 대한 탐구와 직업실무 체험
– 진로상담 및 체험을 통한 자기주도적 진로 설계 역량 증진</td></tr>
<tr><td>1회 예상 소요예산</td><td colspan="5">교육내용에 따라 변동 가능</td></tr>
<tr><td>관련사진</td><td colspan="5"> </td></tr>
</table>

○ **현장견학형**

– 일터(작업장), 직업관련 홍보관, 기업체 등을 방문하여 생산공정, 산업 분야의 흐름과 전망 등을 개괄적으로 견학하는 활동

※ 학년 단위, 학급 단위, 동아리 단위

– 실제 직업 현장방문형 프로그램으로 기획 · 설계

– 체험처와 체험처의 업무를 간접적으로 관찰

– 생산과정을 직접보거나 체험처 직업인의 직무를 간접 경험을 할 수 있음

구분	주요내용	구성 예시
유형 및 과정 분석	유형 특성	일터(작업장), 직업관련 홍보관, 기업체 등을 방문하여 생산공정, 산업 분야의 흐름과 전망 등을 개괄적으로 견학하는 활동
		실제 직업 현장방문형 프로그램으로 기획 · 설계
		체험처와 체험처의 업무를 간접적으로 관찰
		생산과정을 직접보거나 체험처 직업인의 직무를 간접 경험을 할 수 있음
프로그램 개발	주제 선정 및 콘텐츠 개발	진로체험 콘텐츠 발굴
		프로그램 운영의 전략 방향 및 과제 선정
	프로그램 개발	진로체험 프로그램 기획 및 개발
		진로체험 과정에 활용가능한 강사 인력풀 구성
		진로체험 재료 및 자원 구비
평가 및 발전 방안 제시	평가 및 피드백	진로체험에 따른 토론 및 질의응답
		만족도 조사

[가상현실 컨텐츠 크리에이터 직업]	현장견학형

<table>
<tr><td rowspan="5">프로그램 개요</td><td>진로체험 유형</td><td colspan="3">현장견학형</td></tr>
<tr><td>운영대상</td><td colspan="3">초등학생, 중학생, 고등학생, 특수학교, 학교 밖 청소년기관
(※ 학제별 난이도 조정 가능)</td></tr>
<tr><td>동시참여 가능인원</td><td colspan="3">모의 직업 현장 방문형 : 20~100명
(※ 학년 단위, 학급 단위, 동아리 단위)</td></tr>
<tr><td>운영장소</td><td colspan="3">본사 3D프린터 생산공장</td></tr>
<tr><td>운영차시</td><td colspan="3">총 4차시</td></tr>
<tr><td>교육목표</td><td colspan="4">가상현실 기술의 이해와 활용</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="4">가상현실 기술의 원리를 이해하고 체험 및 제작 실습 간접 경험</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부일정</td><td>차시</td><td>소요시간</td><td>세부내용</td><td>비고</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td>45분</td><td>VR기술의 원리와 이해</td><td>사전 교육 내용 포함</td></tr>
<tr><td>2차시</td><td>45분</td><td>360도 카메라를 이용한
VR영상 제작원리 교육</td><td>360도 카메라</td></tr>
<tr><td>3차시</td><td>45분</td><td>VR 프로그래밍 및 VR 체험
(VR 코딩 실습, 체험)</td><td>스마트폰
VIVE, HMD</td></tr>
<tr><td>4차시</td><td>45분</td><td>VR 직업상담 및 멘토링
(관련학과, 관련직종, 관련지식 상담)</td><td>사후 교육 내용 포함</td></tr>
<tr><td>수업준비 사항</td><td colspan="4">교보재 : 360도 카메라, HMD(오큘러스고, 삼성기어 등), VIVE 셋트, 스마트폰 등
교육전 : 학생 이해도 흥미 • 적성 확인 / 교구 및 제반물품 소독 / 강사 및 스텝 사전 소독
교육중 : 진로체험 / 강사 및 스텝 마스크 착용 / 세정제 및 소독 스프레이 비치–상시활용
교육후 : 진로이해 / 교육장 소독제 살포 및 교구 소독</td></tr>
<tr><td>기대효과</td><td colspan="4">– 생산과정을 직접 견학하여 체험처의 업무를 간접적으로 관찰
– 가상현실 기술의 원리와 영상제작을 통해 미래 진로 선택에 넓은 시야 제공
– 진로상담 및 체험을 통한 자기주도적 진로 설계 역량 증진</td></tr>
<tr><td>1회 예상 소요예산</td><td colspan="4">교육내용에 따라 변동 가능</td></tr>
<tr><td>관련사진</td><td colspan="4"> </td></tr>
</table>

○ **학과체험형**

– 특성화고, 대학교(원)를 방문하여 실습, 견학, 강의 등을 통해 특정 학과와 관련된 직업 분야의 기초적인 지식이나 기술을 학습하는 활동

※ 학년 단위, 학급 단위, 동아리 단위

– 현장방문형 또는 학교로 찾아가는 프로그램으로 기획 · 설계

– 학과(전공)에 필요한 관련 지식과 기술을 안내하고, 진출 가능한 직업 분야에 대한 토론형태의 진행

구분	주요내용	구성 예시
유형 및 과정 분석	유형 특성	특성화고, 대학교(원)를 방문하여 실습, 견학, 강의 등을 통해 특정 학과와 관련된 직업 분야의 기초적인 지식이나 기술을 학습하는 활동
		현장방문형 또는 학교로 찾아가는 프로그램으로 기획 · 설계
		학과(전공)에 필요한 관련 지식과 기술을 안내하고, 진출 가능한 직업 분야에 대한 토론형태의 진행
프로그램 개발	주제 선정 및 콘텐츠 개발	진로체험 콘텐츠 발굴
		프로그램 운영의 전략 방향 및 과제 선정
	프로그램 개발	진로체험 프로그램 기획 및 개발
		진로체험 과정에 활용가능한 강사 인력풀 구성
		진로체험 재료 및 자원 구비
평가 및 발전 방안 제시	평가 및 피드백	진로체험에 따른 토론 및 질의응답
		만족도 조사

[전자전기 공학 관련 직업]	학과체험형

<table>
<tr><td rowspan="5">프로그램 개요</td><td>진로체험 유형</td><td colspan="3">학과체험형</td></tr>
<tr><td>운영대상</td><td colspan="3">초등학생, 중학생, 고등학생, 특수학교, 학교 밖 청소년기관
(※ 학제별 난이도 조정 가능)</td></tr>
<tr><td>동시참여 가능인원</td><td colspan="3">모의 직업 현장 방문형 : 20~100명
(※ 학년 단위, 학급 단위, 동아리 단위)</td></tr>
<tr><td>운영장소</td><td colspan="3">진로대학교 전자전기공학부</td></tr>
<tr><td>운영차시</td><td colspan="3">총 5차시
(※ 단위수업시간은 초등학교 40분, 중학교 45분, 고등학교 50분)</td></tr>
<tr><td>교육목표</td><td colspan="4">해당 학과(전공)과 관련한 다양한 직업분야와 해당 직업 관련 업무를 직접 체험</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="4">학과(전공)에 필요한 관련 지식과 기술에 대해 학습하고, 진출 가능한 직업 분야에 대한 토론을 통한 진로 설계</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부일정</td><td>차시</td><td>소요시간</td><td>세부내용</td><td>비고</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td>40분</td><td>오리엔테이션
(일정 및 주의 사항 안내, 체험처 소개)</td><td>사전 교육 내용 포함</td></tr>
<tr><td>2차시</td><td>40분</td><td>기초지식 습득
(해당 학과(전공)와 관련된 직업 분야의 기초적인 지식이나 기술의 학습)</td><td>토론 형태의 학습</td></tr>
<tr><td>3~4 차시</td><td>80분</td><td>학과(전공) 진로설계 활동
(실습, 견학, 강의 등을 통한 진로설계 활동)</td><td>실습형태의 학습</td></tr>
<tr><td>5차시</td><td>40분</td><td>체험 활동 정리
(소감발표)</td><td>만족도 조사 포함</td></tr>
<tr><td>수업준비 사항</td><td colspan="4">교보재 : 학과(전공) 관련 체험 등
교육전 : 학생 이해도 흥미 • 적성 확인 / 교구 및 제반물품 소독 / 운영인력 전원 사전 소독
교육중 : 진로체험 / 운영인력 전원 마스크 착용 / 세정제 및 소독 스프레이 비치–상시활용
교육후 : 진로이해 / 교육장 소독제 살포 및 교구 소독</td></tr>
<tr><td>기대효과</td><td colspan="4">– 학과(전공)과 관련된 직업 분야의 기초적인 지식 및 기술 학습
– 진출 가능 직업분야에 대한 토론을 통한 직업 탐구와 직업실무 체험
– 진로상담 및 체험을 통한 자기주도적 진로 설계 역량 증진</td></tr>
<tr><td>1회 예상 소요예산</td><td colspan="4">교육내용에 따라 변동 가능</td></tr>
<tr><td>관련사진</td><td colspan="4"> </td></tr>
</table>

○ 진로캠프형

– 특정 장소에서 진로심리검사 · 직업체험 · 상담 · 멘토링 · 특강 등 종합적인 진로교육 프로그램을 경험하는 활동(1일 6시간 이상 운영)

※ 학년 단위, 학급 단위, 캠프 지원자

– 청소년 수련시설 또는 학교로 찾아가는 프로그램으로 기획 · 설계

– 진로 인식 및 탐색, 설계 등에 대해 체계적으로 경험

– 짧은 기간 집중적인 진로체험 캠프활동 제공을 통한 자기주도적 진로설계 능력 신장

구분	주요내용	구성 예시
유형 및 과정 분석	유형 특성	특정 장소에서 진로심리검사 · 직업체험 · 상담 · 멘토링 · 특강 등 종합적인 진로교육 프로그램을 경험하는 활동(1일 6시간 이상 운영)
		청소년 수련시설 또는 학교로 찾아가는 프로그램으로 기획 · 설계
		진로 인식 및 탐색, 설계 등에 대해 체계적으로 경험
		짧은 기간 집중적인 진로체험 캠프활동 제공을 통한 자기주도적 진로설계 능력 신장
프로그램 개발	주제 선정 및 콘텐츠 개발	진로체험 콘텐츠 발굴
		프로그램 운영의 전략 방향 및 과제 선정
	프로그램 개발	진로체험 프로그램 기획 및 개발
		진로체험 과정에 활용가능한 강사 인력풀 구성
		진로체험 재료 및 자원 구비
평가 및 발전 방안 제시	평가 및 피드백	진로체험에 따른 토론 및 질의응답
		만족도 조사

[진로전반]	진로캠프형

<table>
<tr><td rowspan="5">프로그램 개요</td><td>진로체험 유형</td><td colspan="3">진로캠프형</td></tr>
<tr><td>운영대상</td><td colspan="3">초등학생, 중학생, 고등학생, 특수학교, 학교 밖 청소년기관
(※ 학제별 난이도 조정 가능)</td></tr>
<tr><td>동시참여 가능인원</td><td colspan="3">모의 직업 현장 방문형 : 20~100명
(※ 학년 단위, 학급 단위, 동아리 단위)</td></tr>
<tr><td>운영장소</td><td colspan="3">해당학교교실</td></tr>
<tr><td>운영차시</td><td colspan="3">총 6차시
(※ 단위수업시간은 초등학교 40분, 중학교 45분, 고등학교 50분)</td></tr>
<tr><td>교육목표</td><td colspan="4">진로 인식 및 탐색, 설계들에 대해 체계적으로 경험</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="4">자기주도적 진로설계 능력 신장을 위한 진로체험 캠프 활동</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부일정</td><td>차시</td><td>소요시간</td><td>세부내용</td><td>비고</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td>45분</td><td>오리엔테이션
(일정 및 주의 사항 안내, 체험처 소개)</td><td>사전 교육 내용 포함</td></tr>
<tr><td>2차시</td><td>45분</td><td>진로심리검사</td><td></td></tr>
<tr><td>3차시</td><td>45분</td><td>특 강 (진로인식)</td><td></td></tr>
<tr><td>4차시</td><td>45분</td><td>진로 상담 (진로 탐색)</td><td></td></tr>
<tr><td>5~8 차시</td><td>180분</td><td>진로 멘토링 및 체험 (진로 설계)</td><td></td></tr>
<tr><td>9차시</td><td>45분</td><td>체험 활동 정리
(소감발표)</td><td>만족도 조사 포함</td></tr>
<tr><td>수업준비 사항</td><td colspan="4">교보재 : 3D 프린터를 비롯한 체험 시설 등
교육전 : 학생 이해도 흥미 • 적성 확인 / 교구 및 제반물품 소독 / 운영인력 전원 사전 소독
교육중 : 진로체험 / 운영인력 전원 마스크 착용 / 세정제 및 소독 스프레이 비치–상시활용
교육후 : 진로이해 / 교육장 소독제 살포 및 교구 소독</td></tr>
<tr><td>기대효과</td><td colspan="4">– 진로에 대한 인식 및 탐색, 설계에 대한 체계적인 경험
– 진로심리검사를 비롯한 상담 및 멘토링을 통한 진로 설계 역량 강화
– 진로상담 및 체험을 통한 자기주도적 진로 설계 역량 증진</td></tr>
<tr><td>1회 예상 소요예산</td><td colspan="4">교육내용에 따라 변동 가능</td></tr>
<tr><td>관련사진</td><td colspan="4"> </td></tr>
</table>

○ 강연대화형

– 특정 장소에서 진로심리검사 · 직업체험 · 상담 · 멘토링 · 특강 등 종합적인 진로교육 프로그램을 경험하는 활동(1일 6시간 이상 운영)

※ 강연 · 대화 주제에 따라 학교에서 자율적으로 선택

– 학교로 찾아가는 프로그램으로 기획 · 설계

– 학생들의 진로에 도움을 주는 내용을 기반으로 전문 직업인과 소통을 하며, 간접으로 진로체험

구분	주요내용	구성 예시
유형 및 과정 분석	유형 특성	기업 CEO, 전문가 등 여러 분야의 직업인들의 강연, 진로특강을 통해 다양한 직업세계를 탐색하는 활동(대화형은 40명 내외 학생 기준)
		학교로 찾아가는 프로그램으로 기획 · 설계
		학생들의 진로에 도움을 주는 내용을 기반으로 전문 직업인과 소통을 하며, 간접으로 진로체험
프로그램 개발	주제 선정 및 콘텐츠 개발	진로체험 콘텐츠 발굴
		프로그램 운영의 전략 방향 및 과제 선정
	프로그램 개발	진로체험 프로그램 기획 및 개발
		진로체험 과정에 활용가능한 강사 인력풀 구성
		진로체험 재료 및 자원 구비
평가 및 발전 방안 제시	평가 및 피드백	진로체험에 따른 토론 및 질의응답
		만족도 조사

[진로전반]	강연 · 대화형

<table>
<tr><td rowspan="5">프로그램 개요</td><td>진로체험 유형</td><td colspan="4">강연 · 대화형</td></tr>
<tr><td>운영대상</td><td colspan="4">초등학생, 중학생, 고등학생, 특수학교, 학교 밖 청소년기관
(※ 학제별 난이도 조정 가능)</td></tr>
<tr><td>동시참여 가능인원</td><td colspan="4">모의 직업 현장 방문형 : 20~100명
(※ 강연 · 대화 주제에 따라 학교에서 자율적으로 선택)</td></tr>
<tr><td>운영장소</td><td colspan="4">해당학교 교실 또는 강당</td></tr>
<tr><td>운영차시</td><td colspan="4">총 4차시
(※ 단위수업시간은 초등학교 40분, 중학교 45분, 고등학교 50분)</td></tr>
<tr><td>교육목표</td><td colspan="5">전문 직업인과 소통을 통한 간접 진로체험</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="5">진로에 도움을 주는 내용을 기반으로 전문 직업인과 소통 및 간접 진로체험</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부일정</td><td>차시</td><td>소요시간</td><td colspan="2">세부내용</td><td>비고</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td>40분</td><td colspan="2">오리엔테이션
(일정 및 주의 사항 안내)</td><td>사전 교육 내용 포함</td></tr>
<tr><td>2차시</td><td>80분</td><td colspan="2">전문가 특강
(진로선택에 도움을 줄 수 있는 내용을 바탕으로 소통하는 형태의 특강 진행)</td><td>특강형태의 진행</td></tr>
<tr><td>3차시</td><td>40분</td><td colspan="2">전문가와의 대화
(진로설계를 위한 토론)</td><td>토론형 수업</td></tr>
<tr><td>4차시</td><td>40분</td><td colspan="2">체험 활동 정리
(소감발표)</td><td>만족도 조사 포함</td></tr>
<tr><td>수업준비 사항</td><td colspan="5">교보재 : 발표자료 인쇄물 등
교육전 : 학생 이해도 흥미 • 적성 확인 / 교구 및 제반물품 소독 / 강사(전문직업인) 사전 소독
교육중 : 진로체험 / 강사(전문직업인) 마스크 착용 / 세정제 및 소독 스프레이 비치–상시활용
교육후 : 진로이해 / 교육장 소독제 살포 및 교구 소독</td></tr>
<tr><td>기대효과</td><td colspan="5">– 전문 직업인이 학생들의 진로에 도움을 주기 위해 학교로 찾아가는 간접 진로체험
– 전문 직업인과 소통을 하며 대화형 직업 탐색활동 체험
– 진로상담 및 체험을 통한 자기주도적 진로 설계 역량 증진</td></tr>
<tr><td>1회 예상 소요예산</td><td colspan="5">교육내용에 따라 변동 가능</td></tr>
<tr><td>관련사진</td><td colspan="5"> </td></tr>
</table>

□ 온라인 연계형 프로그램* 개발

○ 온라인 연계형 구성 방안

– 비대면 운영 시 현장 운영보다 즉각적인 피드백이 어려운 점을 고려하여 구성

– 학제별 3차시 기준 영상제작 또는 진행

* 주제별 이론 1차시

* 체험 따라하기(연습) 0.5차시

* 체험 진행 1.5차시

○ 교육 진행 프로세스

– 온라인 진로체험버스 참가 희망 학교 모집

– 대상학교 선정 및 참여 일정 조율

– 담당교사에게 교육 재료 배송

– 화상수업 또는 콘텐츠 활용 중심 수업 진행

– 교육 진행 일정에 맞춰 신청 학교별 학습자에 대한 질의응답 채널 (카카오톡 오픈채팅방) 운영

– 영상 업로드를 통한 다시보기 서비스 제공

구분	실시간 진행형	영상 제공형
교육진행	온라인 회의 시스템(ZOOM, Webex)을 활용하여 실시간 교육 진행 – 교육 진행 전 프로그램 사용방법 안내 및 확인	사전 제작한 영상을 제공하여 교육 진행 – 영상 링크 또는 영상을 첨부한 USB제공
질의응답	실시간 교육 참여 확인 및 질의응답	교육진행 일정에 맞춰 학습자에 대한 질의응답 채널(카카오톡 오픈채팅방 및 유선전화) 운영
교육재료	진로체험버스 프로그램을 신청한 교사에게 교육 재료 및 학생활동지 배송	
후속지원	영상 업로드를 통한 다시보기 서비스 제공	

○ 온라인 연계형 – 실시간 쌍방향 수업

– 실시간 원격교육 플랫폼을 활용한 화상 수업 프로그램으로 기획 · 설계

※ (화상수업도구 예시) 네이버라인 웍스, 구루미, 구글 행아웃, MS팀즈, ZOOM, 시스코 Webex 등

– 기업 CEO, 전문가 등 여러 분야의 직업인들의 강연, 진로특강 진행 및 실시간 토론 및 소통 등 즉각적인 피드백이 가능한 수업으로 구성

– 비대면 운영 시 현장 운영보다 즉각적인 피드백이 어려운 점을 고려하여 낮은 난이도와 흥미 유발에 초점을 맞춘 체험으로 구성

– 학생들의 진로에 도움을 주는 내용을 기반으로 전문 직업인과 소통을 하며, 간접으로 진로체험

구분	주요내용	구성 예시
유형 및 과정 분석	유형 특성	기업 CEO, 전문가 등 여러 분야의 직업인들의 강연, 진로특강 진행, 실시간 토론 및 소통을 통해 다양한 직업세계를 탐색하는 활동
		실시간 원격교육 플랫폼을 활용한 화상 수업 프로그램으로 기획 · 설계
		학생들의 진로에 도움을 주는 내용을 기반으로 전문 직업인과 소통을 하며 간접으로 진로체험
프로그램 개발	주제 선정 및 콘텐츠 개발	진로체험 콘텐츠 발굴
		프로그램 운영의 전략 방향 및 과제 선정
	프로그램 개발	진로체험 프로그램 기획 및 개발
		진로체험 과정에 활용가능한 강사 인력풀 구성
		진로체험 재료 및 자원 구비
평가 및 발전 방안 제시	평가 및 피드백	진로체험에 따른 토론 및 질의응답
		만족도 조사

[진로전반]	온라인 연계 강연 · 대화형

<table>
<tr><td rowspan="5">프로그램 개요</td><td>진로체험 유형</td><td colspan="4">온라인 연계 강연 · 대화형</td></tr>
<tr><td>운영대상</td><td colspan="4">초등학생, 중학생, 고등학생, 특수학교, 학교 밖 청소년기관
(※ 학제별 난이도 조정 가능)</td></tr>
<tr><td>동시참여 가능인원</td><td colspan="4">온라인 연계형 : 20~200명
(※ 강연 · 대화 주제에 따라 학교에서 자율적으로 선택)</td></tr>
<tr><td>운영장소</td><td colspan="4">실시간 화상 수업</td></tr>
<tr><td>운영차시</td><td colspan="4">총 4차시
(※ 단위수업시간은 초등학교 40분, 중학교 45분, 고등학교 50분)</td></tr>
<tr><td>교육목표</td><td colspan="5">전문 직업인과 온라인 플랫폼을 활용한 간접 진로체험</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="5">진로에 도움을 주는 내용을 기반으로 전문 직업인과 소통 및 간접 진로체험</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부일정</td><td>차시</td><td>소요시간</td><td colspan="2">세부내용</td><td>비고</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td>40분</td><td colspan="2">사전교육 지도,
진로 이해 오리엔테이션</td><td>플랫폼 접속 확인</td></tr>
<tr><td>2차시</td><td>40분</td><td colspan="2">전문가 특강
(전문직업인의 직무와 관련된 내용을 전달하는 강의 형식의 진행)</td><td>이론 강의</td></tr>
<tr><td>3차시</td><td>40분</td><td colspan="2">진로 선택에 대한 소통
(진로선택에 도움을 줄 수 있는 내용을 바탕으로 소통하는 형식의 진행)</td><td>원격 토론</td></tr>
<tr><td>4차시</td><td>40분</td><td colspan="2">체험 활동 정리
(소감발표)</td><td>온라인 채널 활용</td></tr>
<tr><td>수업준비 사항</td><td colspan="5">교보재 : 발표자료 인쇄물 등
교육전 : 학생 이해도 흥미 • 적성 확인 / 개인 PC 또는 스마트기기를 활용한 플랫폼 접속 확인
교육중 : 진로체험 / 문자메세지, 유선 통화 등을 활용한 실시간 확인
교육후 : 진로이해 / 학습결과보고서, 학부모 확인서 등 학습을 증빙할 수 있는 자료</td></tr>
<tr><td>기대효과</td><td colspan="5">– 전문 직업인이 학생들의 진로에 도움을 주기 위해 학교로 찾아가는 간접 진로체험
– 전문 직업인과 소통을 하며 대화형 직업 탐색활동 체험
– 진로상담 및 체험을 통한 자기주도적 진로 설계 역량 증진</td></tr>
<tr><td>1회 예상 소요예산</td><td colspan="5">교육내용에 따라 변동 가능</td></tr>
<tr><td>관련사진</td><td colspan="5">

</td></tr>
</table>

○ **온라인 연계형 – 콘텐츠 활용 중심 수업**

– 녹화된 강의 및 콘텐츠로 학습하는 프로그램으로 기획 · 설계

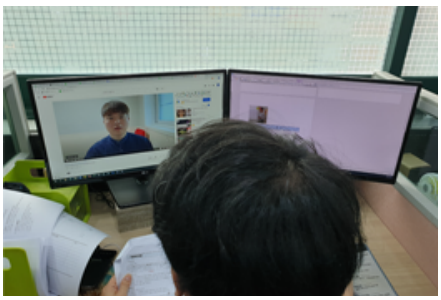
– 학습콘텐츠 시청 후 지정된 시간에 학습을 진행하여 실시간 토론 및 소통 등 즉각적인 피드백이 가능한 수업으로 구성

– 비대면 운영 시 현장 운영보다 즉각적인 피드백이 어려운 점을 고려하여 낮은 난이도와 흥미 유발에 초점을 맞춘 체험으로 구성

– 현장직업인의 업무에 대한 강의와 체험형 콘텐츠를 삽입하여 업무와 관련된 프로그램을 직접 수행하고 체험하는 활동

구분	주요내용	구성 예시
유형 및 과정 분석	유형 특성	현장직업인의 업무에 대한 강의와 체험형 콘텐츠를 삽입하여 업무와 관련된 프로그램을 직접 수행하고 체험하는 활동
		학습콘텐츠 시청 후 지정된 시간에 학습을 진행하여 실시간 토론 및 소통 등 즉각적인 피드백이 가능한 수업으로 구성
		학습자가 원하는 장소에서 직업 탐색과 직업 실무 체험
프로그램 개발	주제 선정 및 콘텐츠 개발	진로체험 콘텐츠 발굴
		프로그램 운영의 전략 방향 및 과제 선정
	프로그램 개발	진로체험 프로그램 기획 및 개발
		진로체험 과정에 활용가능한 강사 인력풀 구성
		진로체험 재료 및 자원 구비
평가 및 발전 방안 제시	평가 및 피드백	진로체험에 따른 토론 및 질의응답
		만족도 조사

[진로전반]	온라인 연계 직업실무체험형

<table>
<tr><td rowspan="5">프로그램 개요</td><td>진로체험 유형</td><td colspan="4">온라인 연계 직업실무체험형</td></tr>
<tr><td>운영대상</td><td colspan="4">초등학생, 중학생, 고등학생, 특수학교, 학교 밖 청소년기관
(※ 학제별 난이도 조정 가능)</td></tr>
<tr><td>동시참여 가능인원</td><td colspan="4">온라인 연계형 – 콘텐츠 활용 중심 수업 : 20~200명
(※ 주제에 따라 학교에서 자율적으로 선택)</td></tr>
<tr><td>운영장소</td><td colspan="4">학습자가 원하는 장소</td></tr>
<tr><td>운영차시</td><td colspan="4">총 4차시
(※ 단위수업시간은 초등학교 40분, 중학교 45분, 고등학교 50분)</td></tr>
<tr><td>교육목표</td><td colspan="5">콘텐츠 활용 중심의 비대면 진로체험</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="5">비대면 콘텐츠 활용 중심 수업형 프로그램으로 다양한 직업분야와 해당 직업 관련 업무를 체험</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부일정</td><td>차시</td><td>소요시간</td><td colspan="2">세부내용</td><td>비고</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td>40분</td><td colspan="2">오리엔테이션
(녹화강의 시청 안내, 체험처 소개)</td><td>사전 교육 내용 포함</td></tr>
<tr><td>2차시</td><td>40분</td><td colspan="2">녹화 강의 및 학습콘텐츠 시청
(학습자가 원하는 장소에서 녹화강의를 활용하여 직업 탐색에 대한 이론)</td><td>직업분야에 대한 이론 강의</td></tr>
<tr><td>3차시</td><td>40분</td><td colspan="2">학습콘텐츠 체험
(직업실무 체험 및 실습)</td><td>직업분야에 대한 체험</td></tr>
<tr><td>4차시</td><td>40분</td><td colspan="2">체험 활동 정리
(소감발표)</td><td>댓글 및 원격 토론</td></tr>
<tr><td>수업준비 사항</td><td colspan="5">교보재 : 발표자료 인쇄물 등
교육전 : 학생 이해도 흥미 • 적성 확인 / 개인 PC 또는 스마트기기를 활용한 학습콘텐츠 시청
교육중 : 진로체험 / 댓글, 문자메세지, 유선 통화 등을 활용한 실시간 확인
교육후 : 진로이해 / 학습결과보고서, 학부모 확인서 등 학습을 증빙할 수 있는 자료</td></tr>
<tr><td>기대효과</td><td colspan="5">– 4차 산업혁명이 가져올 미래 사회의 모습과 직업세계 이해
– 4차 산업혁명을 이해하고 관련 직업에 대한 탐구와 직업실무 체험
– 진로상담 및 체험을 통한 자기주도적 진로 설계 역량 증진</td></tr>
<tr><td>1회 예상 소요예산</td><td colspan="5">교육내용에 따라 변동 가능</td></tr>
<tr><td>관련사진</td><td colspan="5"> </td></tr>
</table>

꿈길 등록하기

▫ 진로체험망 「꿈길」

꿈꾸는 아이들의 길라잡이 「꿈길」은 학생들의 다양한 진로체험을 지원하기 위해 교육부가 운영하는 대국민 서비스 플랫폼으로, 지역사회의 다양한 진로체험처와 프로그램을 관리하고 학교의 진로체험 운영을 지원하고 있습니다.

○ 체험프로그램 신청 및 매칭 절차

STEP 1	⇒	STEP 2	⇒	STEP 3	⇒	STEP 4
체험처		진로체험지원센터		학교		체험처
① 체험처 등록 및 체험프로그램 등록		② 체험처 및 체험프로그램 승인		③ 체험 프로그램 검색 및 신청		④ 체험프로그램 신청 승인 및 취소 처리

▫ 체험처 / 진로체험 프로그램 등록

○ 꿈길 접속 : http://ggoomgil.go.kr

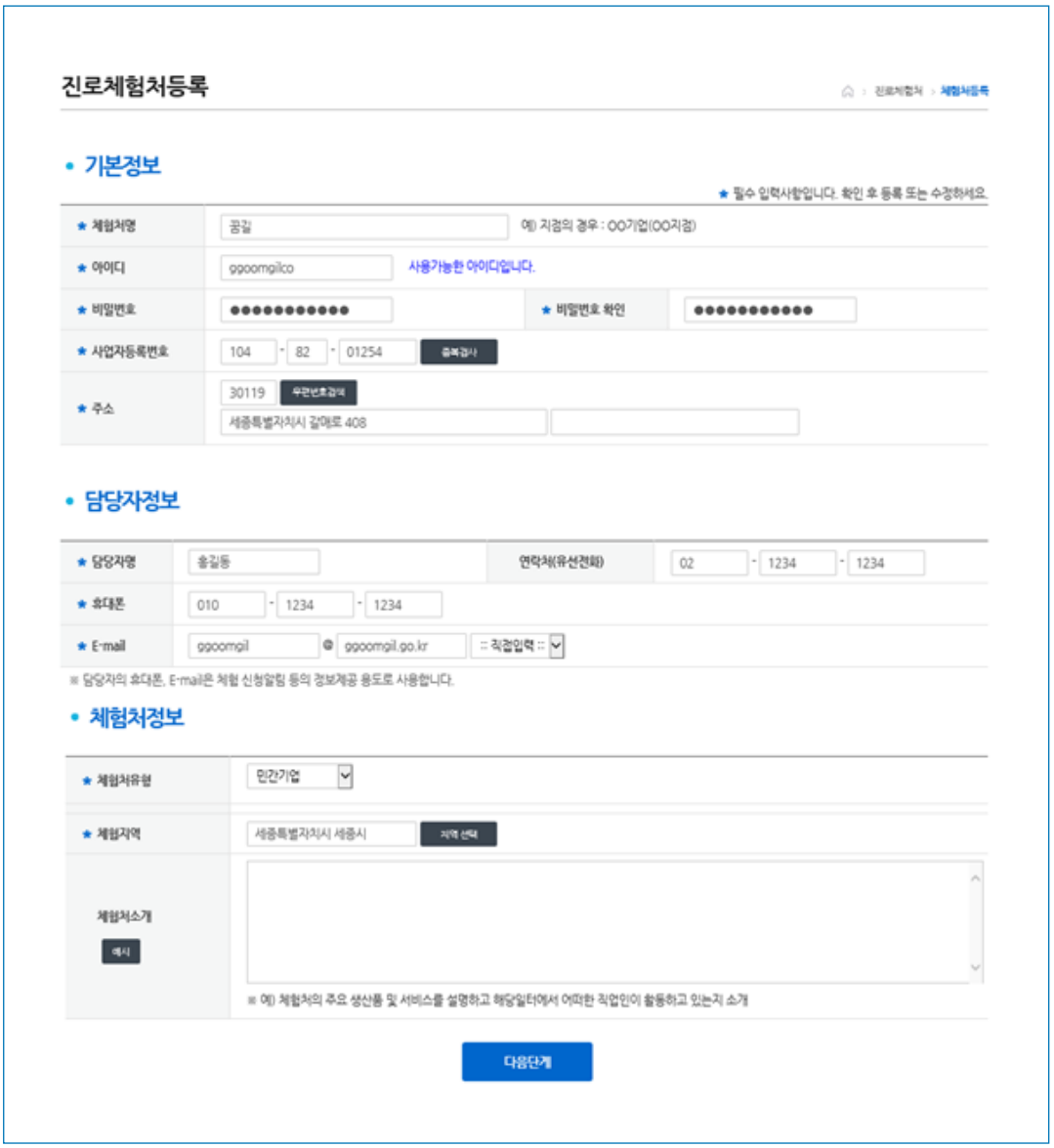
○ 체험처 / 체험프로그램 등록

체험처 등록은 최초 1회, 진로체험 프로그램 등록은 연 1회 이상을 권장합니다.
이미 체험처로 등록된 기관은 로그인 후 마이페이지 〉 진로체험 프로그램 관리에서 신규 프로그램 등록

① 꿈길에 체험처로 등록되어 있지 않은 기관 : 체험처 등록
[진로체험처 등록] 클릭하여 체험처에 대한 기본 정보 등록



② 1단계 : 체험처 정보 입력



– 기본정보

· 체험처명 : 체험처명을 입력 (지점인 경우 : 00은행 세종지점)

· 사업자등록번호 : 사업자등록번호 입력 후 [중복검사] 실시 (중복허용)

· 주소 : 체험으로 제공하는 기관의 주소 입력

– 담당자 정보

· 담당자명, 연락처, 휴대폰, Email : 체험처 대표 담당자 기본정보 입력

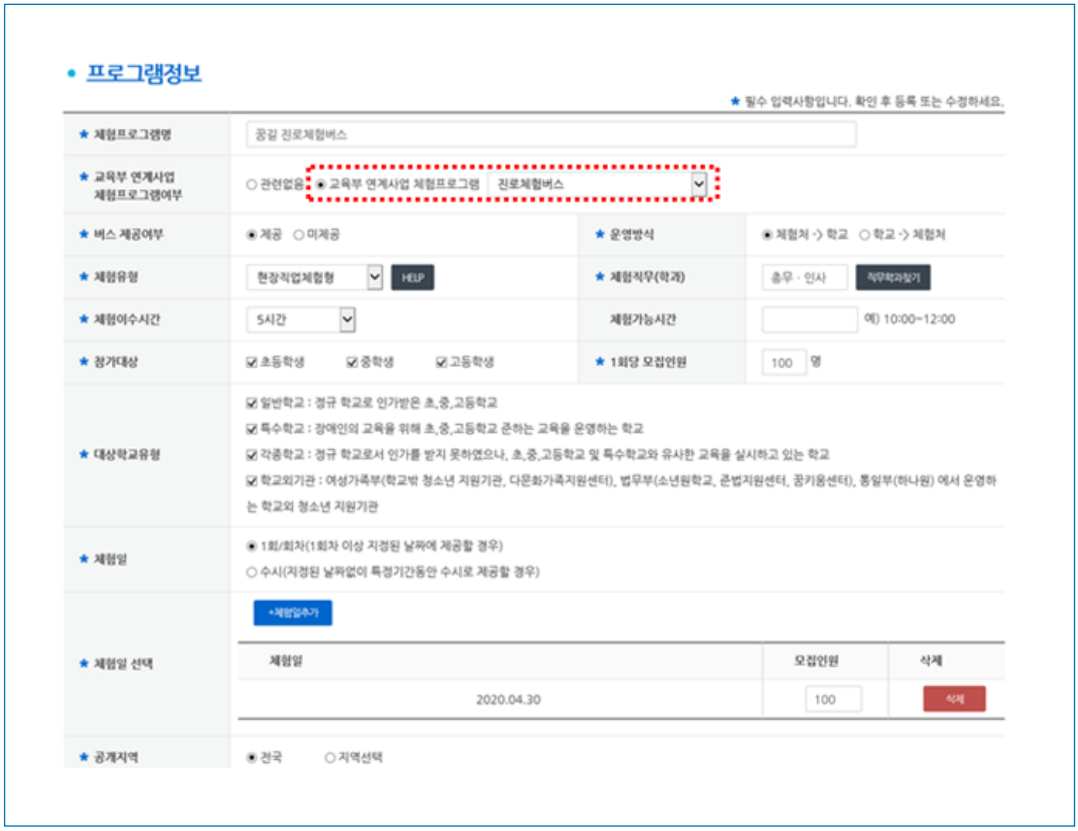
– 체험처 정보

· 체험처 유형(공공기관/공기업, 민간기업, 청소년/시민단체, 학교, 개인사업자)을 구분하여 선택

· 체험처가 위치한 지역을 선택 (선택지역을 기반으로 관할 센터가 지정)

– 체험처 정보를 입력 후 다음단계로 이동하여 프로그램 정보를 등록합니다.

③ 2단계 : 체험프로그램 정보 입력



– 프로그램 정보

· 체험프로그램명 : 상세히 입력 (예 : 00시설 견학 및 주변 환경정비)

· 교육부 연계사업 체험프로그램여부를 선택하고 진로체험버스를 선택

· 버스 제공여부를 선택

· 운영방식 선택 : 체험처–〉학교(체험처가 학교 방문),
학교–〉체험처(학생들이 체험처 방문)

· 체험직무(학과) : [직무학과찾기] 버튼 클릭하여 체험 직무를 선택

· 체험이수시간(체험시간)을 선택합니다.

· 참가대상 : 초/중/고등학생 선택 (복수 선택 가능)

· 1회당 모집인원 : 해당 프로그램의 1회당 모집인원을 숫자로만 입력

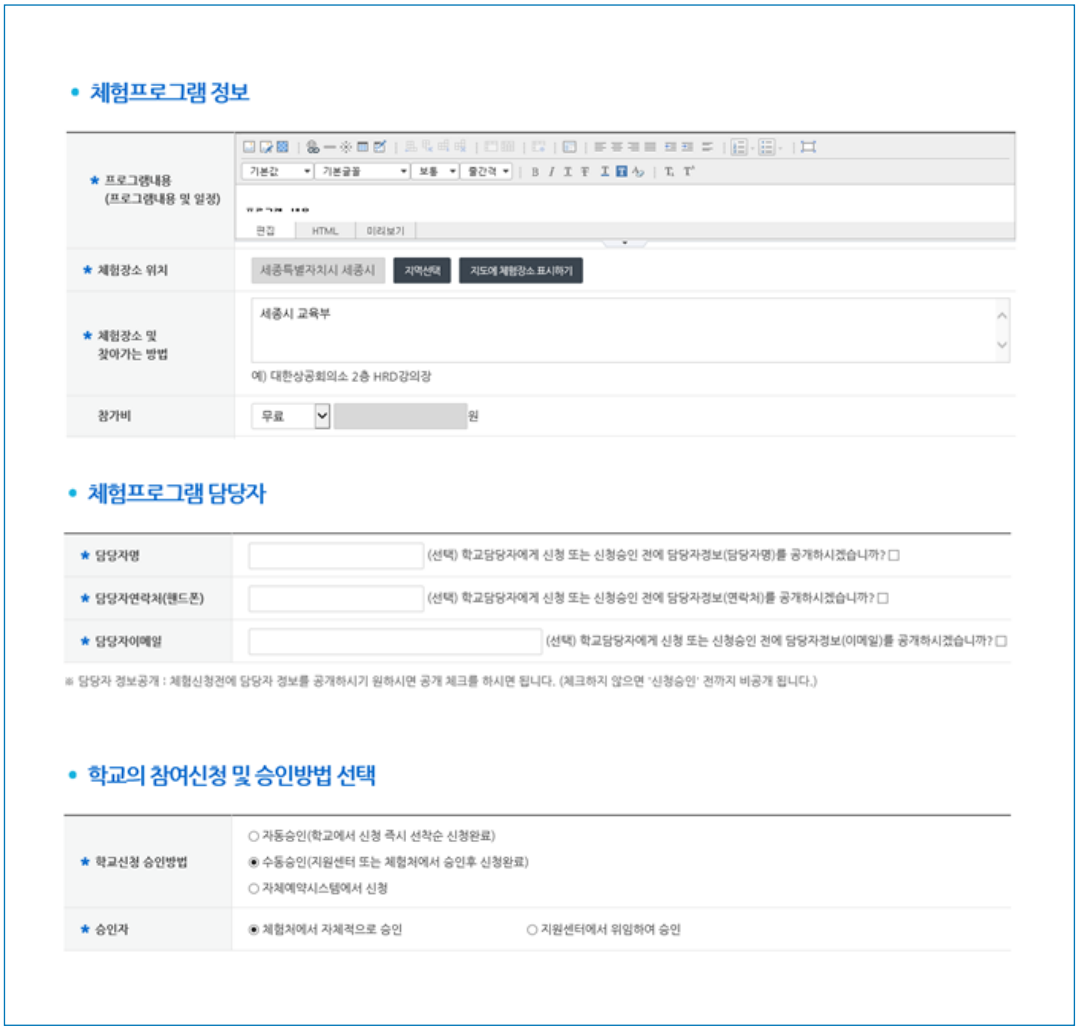
· 대상학교 유형(일반, 특수, 각종 , 학교외기관)을 선택합니다.

· 체험일 : 학생들이 진로체험을 진행할 날짜로, [1회/회차, 수시] 중 선택

※『1회/회차』는 체험일이 정해져 있는 경우

※『수시』는 체험일 지정없이 설정기간 동안 학교가 체험일을 선택 신청

· 공개지역 : 해당 프로그램을 전국, 특정 지역의 학교에 공개여부 설정



· 프로그램 내용 : 프로그램의 내용과 일정을 상세히 입력
· 체험장소 위치 : 체험프로그램 진행 지역과 지도에 위치 표시
· 체험장소 및 찾아가는방법 : 상세주소와 교통편 등의 정보 작성
· 참가비 무료/유료(금액) 여부 입력
· 추가설명 및 유의사항(선택) : 준비사항 및 학생들에게 사전에 안내가 필요한 사항 등
· 이미지(선택) : 해당 체험프로그램 또는 업체 관련 사진, 포스터 첨부
· 관련자료(선택) : 신청서 양식, 관련자료 등 첨부

– 체험프로그램 담당자

· 체험프로그램별 담당자 정보 등재
(체험처 기본정보에 등록된 대표 담당자와 상이 할 수 있음)
· 학교에서 체험프로그램 신청 시 프로그램 담당자의 휴대폰번호로 문자 발송

※ 마이페이지에서 담당자 정보를 수정하더라도, 프로그램 관리에서 정보를 변경하지 않으면 문자가 발송되지 않으므로 주의

※ 기본적으로 체험프로그램 담당자 정보는 신청승인 전까지 비공개이나, 신청승인 전 공개를 원하시는 경우 공개를 체크

– 학교의 참여신청 및 승인방법 선택

· 학교에서 해당 프로그램을 신청했을 때, 신청을 승인해주는 방법을 선택

※ 자동승인 : 모집정원 내에서 선착순 자동승인
※ 수동승인 : 센터 또는 체험처에서 학교의 신청내용을 확인하고 승인
※ 자체예약서비스에서 신청 : 자체 예약홈페이지 주소를 입력

※ 체험처 / 체험프로그램 등록 후 관할 진로체험지원센터에서 승인처리를 하여야 체험프로그램이 학교에 공개 및 신청됩니다.

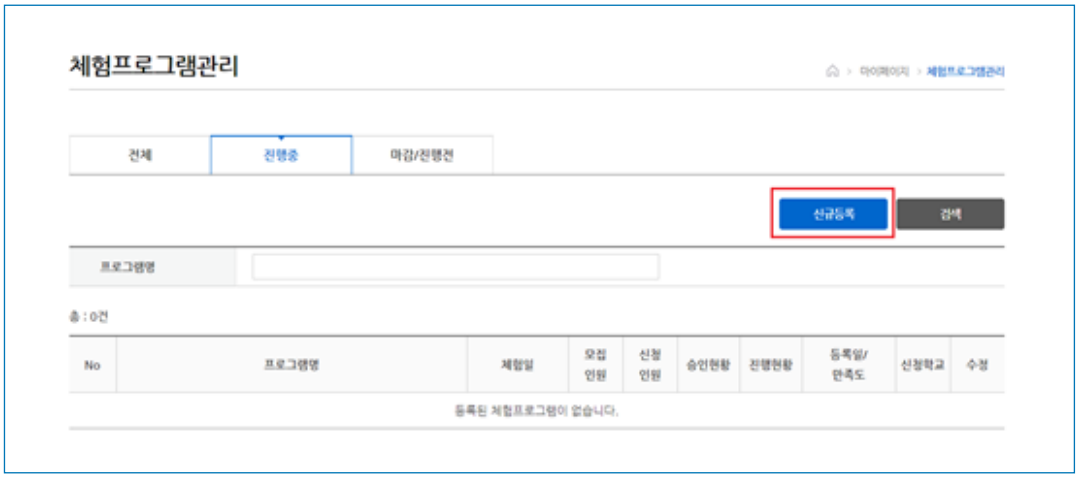
※ 체험처/프로그램 신규 등록 후 승인까지 보통 3일 소요되지만, 처리가 지연되는 경우 해당지역의 관할 센터로 전화하셔서 승인요청 하시면 됩니다.

※ 관할 진로체험지원센터 연락처는 꿈길 홈페이지 메인화면의 진로체험지원센터 찾기에서 확인가능합니다.

④ 체험프로그램 추가 등록



– 로그인 〉 마이페이지 〉 [진로체험 프로그램 관리]로 이동



– [신규등록] 버튼을 클릭하여 추가 체험프로그램을 등록

※ 센터에서 체험처 승인 후 신규 체험프로그램 추가 가능

⑤ 체험프로그램 신청 내역 확인 및 승인처리



– 로그인 〉 마이페이지 〉 체험 프로그램 신청관리 〉 승인처리하기 〉 [신청승인] 클릭
– 신청한 학교의 기본 정보를 보고 [승인] 클릭하여 세부내용을 확인, 이상이 없다면 체험처가 최종 승인
– 이미 배정한 신청내역도 변경하여 재승인 가능
– 자동 승인을 선택하여 등록한 프로그램의 경우 승인 절차는 생략됨

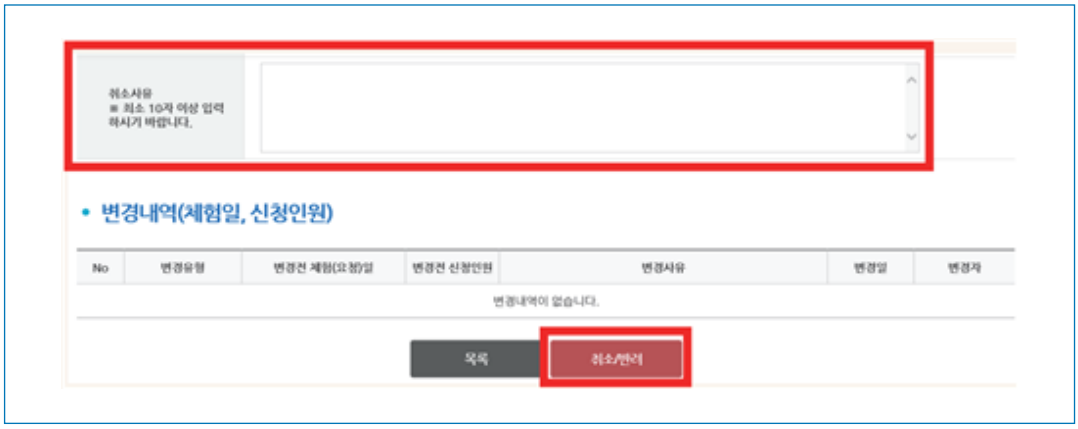
⑥ 체험신청내역(체험일, 인원, 학교담당자) 변경



– 로그인 〉 마이페이지 〉 체험 프로그램 신청 관리 〉 변경처리 〉 [변경하기] 클릭

– 이미 승인완료된 사항에 대해 변경유형, 체험일, 신청인원, 변경사유를 입력 후, [변경하기]를 클릭하여 체험처가 변경처리

⑦ 체험 프로그램 취소처리



– 로그인 〉 마이페이지 〉 체험 프로그램 신청 관리 〉 취소처리하기 〉 [신청취소] 클릭

– 이미 승인완료된 사항에 대해 신청취소시에는 취소사유를 반드시 입력하고 체험처가 취소합니다.

2. 운영하기

주요 운영방안

□ **학생 모집**

○ 교육 진행 전 모집 권역에 대한 답사 및 섭외

○ 교육 프로그램 안내 및 섭외

– 진로체험버스 프로그램 안내

○ 학교별 참가 모집 및 안내, 관련 문의 대응

– 꿈길을 통한 신청방법 안내

□ **강사교육 및 모니터링**

○ 강사들 간의 프로그램 시연 및 실제교육

– 프로그램 진행 관련 피드백 및 개선 진행

○ 재료 구입, 강사 교육, 수업자료 배포 등의 현장 운영 준비

– 수업자료 및 체험물품 배포

□ **프로그램 질 관리**

○ 운영 프로그램의 수업자료 일원화

– 진로체험 프로그램에 대한 수요 및 이해도 파악

– 사전에 동일한 강의자료 제공을 통해 활용

○ 교수법에 대한 교육을 통한 강사별 편차해소

– 교수법 및 실습에 대한 사전진행을 통해 양질의 교육 프로그램 제공

– 성범죄 예방교육 및 안전교육, 언어사용 등에 관한 사전교육 진행

수혜자 모집		강사 교육		프로그램 운영		프로그램 개선
교육 프로그램 안내 및 섭외	⇒	교육 시연 및 내용 확인, 성범죄 예방 교육 및 안전교육	⇒	자기주도적 진로 설계 역량 증진을 위한 교육운영	⇒	수업결과 평가 만족도 조사 · 모니터링에 따른 개선

온라인 연계형 프로그램 운영방안

□ 교육 전 활동

○ 화상수업도구 확정

– 학생이 활용하기에 용이한 플랫폼 활용

– (쌍방향 원격수업)

※ 원격영상 진로멘토링, 구글 행아웃, MS팀즈, ZOOM, 시스코 Webex, 네이버밴드 라이브방송 등

– (비동시적 원격수업)

※ 카카오톡 오픈채팅방, 유튜브, 아프리카TV 등

○ 수업환경 점검 및 학교에서 준비해야하는 기자재

– PC : 화상수업도구의 권장사양이상 준비

– 모니터 2대 : 체험 안내용 모니터, 실시간 학생 확인용 모니터

– 유선 네트워크 : 플랫폼 접속 안정성을 위하여 유선 연결

– 카메라 : 웹캠을 사용해도 무방함

– 스피커 및 마이크

※ 영상 송출, 소리 등 작동 여부와 연결 상태 사전 점검 필수

□ 교육 중 활동

○ 모니터링 인력 배치 운영

– 비대면 운영 시 현장 운영보다 즉각적인 피드백이 어려운 점을 고려하여 낮은 난이도와 흥미 유발에 초점을 맞춘 체험형 프로그램으로 운영

– 안정적인 운영을 위한 자체 모니터링

○ 실시간 피드백 인력 배치 운영

– 지정된 시간에 학습을 진행하여 실시간 토론 및 소통 등 즉각적인 피드백을 위한 인력 배치 및 운영

□ 교육 후 활동

○ 프로그램 진행 관련 피드백 및 개선 진행

– 만족도 조사를 통한 개선 및 보완사항 도출

프로그램 운영방안

□ 교육 전 활동

○ 수업 1주일 전 선정학교와 참여기관 간의 연락 확인

– 매칭 후 담당교사에게 수업 내용 및 일정 안내

– 수업환경 점검 및 학교에서 준비해야하는 기자재 확인

□ 교육 중 활동

○ 모니터링 인력 배치 운영 및 교육

– 강사별 교육진행 편차해소를 위한 자체 모니터링

– 모니터링단 구성을 위한 인력 배치 운영 및 교육

□ 교육 후 활동

○ 프로그램 진행 관련 피드백 및 개선 진행

– 프로그램 아이디어 교류를 통해 프로그램의 질적 향상

– 만족도 조사를 통한 개선 및 보완사항 도출

교육 전 활동	⇒	교육 중 활동	⇒	교육 후 활동
교육 환경 점검 및 교육 일정 확인		강의 질 관리를 위한 모니터링		프로그램 개선 및 보완사항 도출

○ 프로그램 계획 체크리스트 구성(예시)

점검사항	주요내용	확인
안전사항 점검	자체 안전 점검 결과 및 조치 사항 확인	
	직원의 안전 교육 실시 여부 확인	
	비상구 위치 확인	
	안전체계도 확인	
	위험성이 있는 장소의 안전 조치 및 점검	
	위험성이 있는 프로그램의 안전 조치 및 안내	
	사고 발생 시, 보고 체계 확립 여부 확인	
	필요시 연락을 취할 수 있는 동료교사, 학교, 학생, 학부모 등의 연락처 확보여부	
계획 수립	프로그램 유형 확인 여부	
	체험처의 테마에 맞는 프로그램 구성 가능 여부	
	3차시 프로그램 구성 가능 여부	
	프로그램 시간 조정가능 여부	
	교수 · 학습방법 구성 여부	
	핵심 성취 기준 선정 여부	
	사전 프로그램 구성 여부	
	본 프로그램 구성 여부	
	사후 프로그램 구성 여부	
	꿈길 체험처 및 프로그램 등록	
프로그램 운영	체험 프로그램 배정 학교 확인 및 사전협의	
	준비사항 점검	
	진로체험 프로그램 평가 및 피드백	

○ 프로그램 운영일정 구성 예시

구분	주요내용	구성 예시
오리엔테이션	체험처에 대한 안내	학생 맞이 및 인사
		진로체험 업무담당자 및 멘토 소개
		체험일정 및 주의 사항 안내
		체험활동 시 주의해야할 수칙 및 유의사항 안내
		체험처 소개
		시청각 자료를 활용
		실제 업무 현장을 관찰할 수 있는 기회 제공
진로체험활동	진로체험활동	주요 업무 소개
		전문용어 사용을 자제하고 간단하게 설명
		진로체험활동 수행
마무리	체험활동 정리	진로체험활동 질의응답
		체험활동 중 궁금했던 점이나 알고 싶은 점을 질문할 수 있는 시간 제공
		학생 소감발표
		만족도 조사
		마무리인사
		자신의 적성에 맞는 진로를 선택하여 꿈을 펼칠 수 있도록 긍정적인 조언

3. 정리 및 평가하기

□ **프로그램 종료 후 수혜자 대상 만족도 및 효과성 조사분석**

○ 전반적인 교육 평가 및 만족도 조사

– 수업 종료 후 학생, 담당교사에 대한 만족도 조사 시행하여 교육평가 및 개선사항 도출

– 학습자의 진로체험 경험에 대한 만족도 조사를 설계하기 위해 행동, 학습, 성취 등에 대한 형식 · 비형식적 평가를 수행

□ **개선방안 마련**

○ 만족도 조사

– 사전 제작한 설문지를 활용하여 학습자의 만족도 조사 실시

○ 운영 프로그램의 수업자료 일원화

– 사전에 동일한 강의자료 제공을 통해 활용

○ 교수법에 대한 교육을 통한 강사별 편차해소

– 교수법 및 실습에 대한 사전진행을 통해 양질의 교육 프로그램 제공

○ 모니터링

– 모니터링단 구성을 위한 인력 배치 운영 및 교육

□ **환류**

○ 수업평가 및 개선사항 등 만족도 조사를 통해 다음 차시 교육에 반영

– 진로체험 종료 시 향후 활동 의사를 파악하여 지속적인 참여도 조사

○ 성과교류회, 워크샵을 통해 피드백 및 성과 환류방안 모색

4. 운영 유의사항

□ **프로그램(체험, 강의) 운영**

○ **체험활동 운영 시 관련된 이론, 배경지식, 관련된 직업 소개를 포함**

– 체험활동과 관련된 학술적 내용, 진로 관련 정보를 체험 전 · 후로 충분히 전달

– 학생의 일상 및 삶과의 연관성을 강조하여 진로체험에 몰입할 수 있도록 진행

– 학습을 통한 성찰을 유도하지 못하는 단순 체험활동은 지양

○ **중 · 고교 정규 수업시간을 고려하여 프로그램 시간 구성**

– 학생의 집중력을 고려하여 학교 일과표(중학생 45분, 고등학생 50분)에 준하여 프로그램 시간 배분

– 블록 수업 시 최대 80분(고등학생의 경우 90분)을 넘지 않도록 구성

– 프로그램 간 적절한 휴식 시간 배치

○ **중 · 고등학생 6명 당 멘토 최소 1명 이상 배치 운영**

– 학생들의 수준에 편차가 크고, 교사가 주변에 없을 시 집중력이 급격히 낮아질 수 있음

– 학생이 집중력을 잃거나 활동을 따라가지 못하는 경우 적절한 지원 필요

– 중 · 고등학생–대학생 멘토 비율은 1:1이 이상적이나, 최대 6:1의 비율 이내 운영 권장

□ **강사 사전 교육 운영**

○ 강사는 효과적인 프로그램 운영을 위하여 가장 중요한 요인으로 충분한 사전교육 필요

○ 강사 사전교육 내용에는 진로체험버스 사업의 취지, 중 · 고등학생의 특징, 프로그램의 내용과 특징, 프로그램 진행 유의사항 등 포함

○ 중 · 고등학생의 발달 단계(사춘기)를 고려하여 성인지 교육 실시

○ 학생 돌발 행동과 응급 상황에 대한 교육 실시

□ **특수교육대상 학생 참여**

○ 특수교육대상 학생이 참여하는 경우 특수교육 전담교사 동행 필수

○ 참여학생 수준과 수요에 맞는 프로그램 기획 · 운영

○ 언어 사용, 성인지 관련 문제 상황이 발생하지 않게 유의

04 체험처별 진로체험버스 운영 사례

진로체험버스는 '모든 아이는 우리 모두의 아이입니다.' 라는 국정철학에 발맞추어, 진로체험 기회격차 해소를 위해 도서벽지, 농어촌 소재 지역 학교를 대상으로 다양한 유형의 진로체험 프로그램을 운영해 우리 아이들이 꿈과 끼를 키워 미래를 준비, 탐색, 설계할 수 있는 기회를 제공하고 있음.

※ 진로체험버스 운영 유형

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>[유형1] 학생이 진로체험 프로그램을 체험할수 있도록
체험버스를 학교로 지원</td><td>[유형2] 멘토가 학교로 직접 찾아가 학생을 만나
프로그램을 운영할 수 있도록 지원</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>[유형3] 학생이 직접 체험처(기관)로 찾아와 멘토를
만나 프로그램에 참여할 수 있도록 지원</td><td>[유형4] 멘토와 학생들이 온라인 시스템을 이용해
비대면으로 진로체험 프로그램 참여</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>[유형5] 미니 페스티벌 형식으로 인근 지역의 여러
학교연합으로 프로그램 제공</td><td>[유형6] 특정 장소에서
진로심리검사 • 직업체험 • 상담 • 멘토링 • 특강 등
종합적 진로교육 프로그램을 경험</td></tr>
</table>

또한, 진로체험은 변화하는 직업세계와 평생학습사회에 우리 학생들이 적극적으로 대응할 수 있도록 스스로 진로를 개척하고 지속적으로 개발할 수 있는 자기주도적 미래설계 능력 및 발단단계에 따른 창의적 진로개발역량 등이 함양될 수 있도록 제공해야 함.

※ 재미있는 놀이와 가상현실체험, 모의직업체험 등 각 기관이 보유한 자원을 활용하여 해당 콘텐츠 관련 참여 학생 맞춤형 진로체험 프로그램을 구성하여 제공

진로체험버스 우수사례 선정기준

- 체험처의 성격과 의지 (비영리성, 기관의 이해 및 의지, 체험기관과 체험프로그램과의 연관성 등)
- 체험처의 환경 및 안전 (체험처의 안전관리 및 지원태세 등)
- 체험프로그램의 운영과 질(체험프로그램 운영 횟수, 프로그램의 구체성 및 현실성, 지원 인력 확보 등)

※ 진로체험버스 신청 절차

STEP 1	⇒	STEP 2	⇒	STEP 3	⇒	STEP 4	⇒	STEP 5
신규 또는 재등록 여부 확인(재단)		체험처 꿈길 등록		체험 프로그램 등록		체험 프로그램 신청 학교와 세부 사항 논의		체험 프로그램 운영

1. 공공기관

(1) 국립공원관리공단

프로그램 명	**북한산 숲에서 job는 숲 이야기**
수혜대상	초등학생, 중학생
우수사례 선정이유	다양한 환경관련 직업세계 체험을 통해 환경에 대해 이해하고 청소년들의 꿈을 설계하는데 기여

운영 프로그램	환경교육전문가, 특별사법경찰, 녹색건축가, 식물학자, 동물학자, 안전관리 전문가 등 직업 체험
프로그램 내용	**올바른 환경 의식 제고를 위한 환경생태교육, 환경 분야 다양한 직업군 이해 및 체험 프로그램** ▶ 환경분야 직업에 대해 관심을 갖도록 체험 중심의 프로그램 운영 ▶ 체험을 통해 환경문제와 과제를 인식하고, 자연 보존 활동에 대한 관심과 참여 유도 ▶ 국립공원의 이해 및 국립공원관리공단 직업 설명, 야외 현장체험을 통한 직업군 이해 및 체험하기
관련사진	 특별사법경찰 역할극  나는야 녹색건축가  동물의 흔적 찾아보기
차별성	 웹툰 교재 활용  체험 시나리오, 지도서, 워크북 개발
자체평가	▶ 정서조절, 건강관리, 관계형성, 스트레스 개선 등 6개 항목에 대한 진로체험 효과성 평가 (사전대비 사후 11.3% 상승) ※ 전국 6교 167명 체험 지원, 환경 직업체험 프로그램 5개 개발 ▶ 일선학교 교사, 진로체험지원단, 관련 전문가 의견 수렴을 통한 학생 요구수준 반영 및 프로그램 질 제고

(2) 한국로봇융합연구원

프로그램 명	**Do Dream 창의 로봇 스쿨 체험 프로그램**
수혜대상	중학생, 고등학생
우수사례 선정이유	지역 · 계층간 미래교육 격차 해소 및 로봇과학문화 확산 기여

운영 프로그램	로봇실험실, 로봇과학관, 3D프린터, 자체개발 로봇 활용 소프트웨어 프로그램 및 로봇체험교실 등을 활용한 로봇공학자 직업 체험
프로그램 내용	**언플러그드 코딩 기반 SW교육 프로그램 및 로봇산업을 체험할 수 있는 Total 교육체험서비스 프로그램** ▶ '로보라이프뮤지엄'을 활용한 로봇 교육 프로그램 활용 로봇의 역사 및 작동원리 이론 수업 ▶ 실제 연구 공간 견학, 진로탐색을 위한 연구원과의 대화 ▶ 각종 지능로봇(댄스로봇 등) 직접 조작 및 체험, 모듈형 로봇을 활용한 SW 코딩교육 ▶ 모디(MODI)를 활용한 코딩 교육(룰렛 및 자동차 만들기 등), 다양한 메이킹 주제를 녹인 SW교육, 로봇 KIT 제작 등
관련사진	 로봇활용 SW 교육  로봇 제작 체험  로봇 KIT 제작
차별성	 한국로봇융합연구원 JOB 인터뷰(젊은 로봇공학자 소개)를 활용한 직업탐색 관련 예상 질의응답을 통한 진로체험 전 간적적인 직업체험 제공
자체평가	▶ 차별화된 프로그램 구성 및 내용의 충실성을 높여 단계형 심화활동 기반 진로체험으로 만족도 우수 (만족도 조사 98%) ※ 경상지역 30교 1,041명 체험 지원 ▶ 우수한 인프라 및 전문 인력(포스텍, 로보티즈) 로봇공학자, 전문해설사 등 활용, 철저한 수업의 질 관리 및 홍보 극대화

(3) 국립중앙청소년수련원

프로그램 명	**마이 캐릭터 메이커 프로젝트**
수혜대상	중학생, 고등학생
우수사례 선정이유	4차 산업혁명 시대에 필요한 청소년의 창의적 문제해결을 기본으로 한 메이커교육 활동 실현

운영 프로그램	디지털 드로잉, 슈링클스, 조명 업사이클링, 목공활동 등 메이커 교육
프로그램 내용	▶ 주어진 목적에 따른 필요한 기술, 정보를 스스로 찾아 습득할 수 있는 창의적 교육활동 기반의 이동형 메이커 스페이스 운영 ▶ 4차 산업혁명 시대에 필요한 창의적 문제해결력 신장을 지원하는 창작 활동, 과학과 예술의 융 · 복합 활동 지원 ▶ 디지털을 현실로 '메이커 활동' 프로그램: 드로잉 이미지 응용, 슈링클스 캐릭터 제작, 터치라이트활용 환경교육, 목자재 활용 ▶ 디지털 드로잉 실제, '상상하기, 만들기, 나누기'의 메이커교육
관련사진	 디지털 드로잉 실제  슈링클스 캐릭터 제작  목자재 메이커 활동
차별성	▶ 일상생활속 응용지원을 위해 소셜 네트워크 시스템을 활용한 정보 공개 및 공유 등 사후관리 지원 ▶ 진로체험지원 일상화를 위해 교사 교육지원 방안 모색, 청소년 관련 지도자 대상 진로체험 프로그램 운영을 위한 교육 운영 ▶ 청소년들의 메이커 교육 이해 증진을 위해 일회성이 아닌 연속성 실행 및 관리가 가능하도록 프로그램 구성 및 운영
자체평가	▶ 메이커 교육활동 참여 기회가 적은 도서벽지 작은학교 지원 및 전국 지역별 고른 참여기회 제공 ※ 전국 11교 261명 체험 지원 ▶ 일상에서 디지털장비를 활용한 메이커문화 확산 기여

(4) 차세대융합기술연구원

프로그램 명	**드론과 함께하는 융합기술**
수혜대상	중학생, 고등학생
우수사례 선정이유	학교 현장에서 쉽게 접할 수 없는 드론 제작 및 조종 체험을 통해 과학기술의 흥미 증대 및 이공계 분야로의 진로탐색 기회 제공

<table>
<tr><td>운영 프로그램</td><td>드론과 함께하는 융합기술</td></tr>
<tr><td>프로그램 내용</td><td>
<table>
<tr><th>교육 주제</th><th>교육 내용</th></tr>
<tr><td>드론의 비행 원리</td><td>드론의 종류 및 구조, 구성품 알기
드론의 비행 원리(yaw, picth, roll)</td></tr>
<tr><td>비행 안전교육 및드론 조립</td><td>드론 안전 수칙, 드론 조종자 체크리스트
비행가능 지역 및 조건, 드론 베이스보드 조립
배터리 충전 및 안전 교육
드론 모터, 프로펠러, 몸체 조립, 비행 테스트</td></tr>
<tr><td>드론 비행</td><td>조별 드론 비행</td></tr>
</table>
▶ 4차산업의 핵심 사업인 드론에 관련된 이해 및 진로탐색 기회 제공
</td></tr>
<tr><td>관련사진</td><td>  
드론의 원리 설명 및 베이스보드 조립</td></tr>
<tr><td>차별성</td><td>▶ 전문연구기관의 4차 산업혁명과 관련된 첨단기술 및 융합과학기술에 대한 진로체험, 연구체험 프로그램 등을 통해 사회변화 흐름을 이해하고 필요한 역량을 스스로 탐색하고 개발하는 자기주도적 진로설계능력 신장
▶ 해커톤 등 진로체험 관련 행사 및 포럼 운영을 통한 새롭고 참신한 아이디어 발굴 노력 지속</td></tr>
<tr><td>자체평가</td><td>▶ 지역 체험처 등 인프라가 미비한 지역 학생들에게 양질의 과학콘텐츠를 제공하고 지역사회와 청소년이 상생하는 토대 마련
※ 전국 5교 104명 대상 진로체험 지원
▶ 드론과 관련된 체험을 통해 미래 기술에 대한 경험의 폭 넓힘</td></tr>
</table>

2. 민간기관 등

(1) 씨드콥

프로그램 명	**씨드버스**
수혜대상	초등학생, 중학생
우수사례 선정이유	다양하고 창의적인 진로교육 콘텐츠를 활용한 진로체험 제공 및 청년교육가 참여 확대를 통한 사회구성원의 교육책무성 제고

운영 프로그램	10개 테마 11개의 프로그램(세계문화유산, 코딩, 에너지, SW, 항공, 배우 연극, 창업 등 진로설계 씨드버스 프로그램)

프로그램 내용

학생 요구수준에 기반한 10개 테마 11개의 프로그램 운영

▶ 학교급별 학생 수와 인프라(교실, 강당 등), 시기 등을 고려한 다양한 구성의 프로그램을 전략적으로 제공 (집중형, 조합형)

▶ 씨드콥이 연구 개발한 두 가지 테마(코딩, 에너지) 분야를 한국과학학창의재단 교재와 씨드콥 교구를 활용한 진로체험 제공

교육분야	주요 내용
세계문화유산	미니블록으로 살펴보는 세계문화유산, 건축이야기 등
코딩	보드게임으로 배우는 컴퓨팅 사고력 등
에너지	신재생에너지와 관련직업을 교구로 체험하기
SW	DIY교구를 활용한 SW교육
항공교육	융합형 항공 교육
배우, 연극	연극 배우들과 함께하는 진로멘토링
창업	창업경영 시뮬레이션 게임으로 배우는 창업과 경영 마인드
진로설계	나의 아바타만들기, 다양한 직업인 특강
글쓰기, 진로	글쓰기를 통한 상상력 자극, 시나리오 작가 체험
방송, 마케터	동네 이야기를 직접 취재해서 알리는 방송 교육

관련사진



진로체험 씨드버스


진로체험 씨드버스


진로체험 교육

차별성



+


체계적으로 개발한 교육 프로그램과 놀이와 체험키트 등의 교구 활용을 통한 진로체험의 유익함과 즐거움 극대

자체평가

▶ 강의 중심이 아닌, 학생중심의 협업위주 진로체험학습 제공으로 수업의 참여도 및 만족도 높음(수업만족도 90%)

※ 전국 60교 2,857명 체험 지원, 체험프로그램 10개 분야 11종

(2) ㈜더한교육

프로그램 명	**4차산업혁명 대비 미래 직업 체험**
수혜대상	중학생
우수사례 선정이유	4차 산업혁명 시대 대비 특화된 콘텐츠와 교육방식으로 미래 성장산업 이해, 창의융합 역량 강화, 다양한 미래 진로탐색 기회 등 자기주도적 진로탐색 능력 함양 기회 제공

운영 프로그램	SW, 앱메이커, 인공지능, 가상현실, 증강현실, 빅데이터, 유전공학, 신소재공학, 반도체공학, 크리에이터 등의 미래 직업 체험

프로그램 내용

미래 직업 관련 10개 교육분야 진로 체험 프로그램 운영

교육분야	주요 내용
SW	선생님 코딩하기, 언플러그드 펜슬 코딩 등
웹메이커	애플리케이션 개발과정 이해, 애플리케이션 빙고 게임 등
인공지능	인공지능 서비스와 개발, 딥러닝 프로세스의 이해 등
가상현실	가상현실 기술 원리, VR카드보드를 통한 가상현실 체험 등
증강현실	증강현실 기술 원리 이해, AR증강현실 기술 체험 등
빅데이터	빅데이터 기술과 활용, 사이트를 이용한 검색 퀴즈 등
유전공학	브로콜리와 키트를 활용한 DNA 추출 체험활동 등
신소재공학	크리스탈볼과 플라이크릴레이트를 활용 방향제 제작 실험 등
반도체공학	반도체 공정과 산업, 기초 전자회로와 전자부품활용 실습 등
크리에이터	나만의 영상작품 기획, 영상 촬영과 편집 실습 등

▶ 프로그램별 전문강사 2명이 코티칭으로 이론 강의 및 체험학습 진행

관련사진


뚜루뚜루 코딩여행


브로콜리 쏘옥 DNA


내 손 안의 가상현실

차별성

▶ 전문화된 인력풀을 활용하여 균등하고 질 높은 교육프로그램 제공을 위한 각 프로그램별 강사 선정 지원

▶ 사전 사후 활동을 통해 프로그램 효과의 극대화를 위해 학교와의 지속적인 교류 등 사후관리 철저

자체평가

▶ 미래 직업체험을 VR콘텐츠로 활용하니 학생들의 흥미와 만족도 높음 (수업만족도 100%)

※ 전국 40개 학교 체험 지원, 과학연계 진로체험 프로그램 10종 제작

▶ 미래 기술에 대한 진로탐색 기회 제공 및 이해도 증진

3. 대 학

(1) 대구한의대학교 산학협력단

프로그램 명	**2019 자유학기제 진로체험버스 프로그램**
수혜대상	초등학생, 중학생
우수사례 선정이유	소외지역 학생들의 4차 산업 관련 분야의 다양한 미래 진로탐색 기회 및 진로체험 제공

운영 프로그램	VR/AR, 3D프린팅, 무인항공기, SW교육, 1인 미디어 방송, 사물인터넷 등 교구 및 맞춤형 프로그램을 활용한 미래 직업 체험
프로그램 내용	**4차 산업 관련 분야 진로체험 프로그램 운영** 교육 프로그램 / 참여 전문기관 VR/AR과의 새로운 만남 / 모두의 VR 3D 프린팅의 이해와 활용 / DO메이커 무인항공기의 이해 및 조정 / ㈜드론기지 소프트웨어 개발 기초 원리 이해 / 소프트웨어팜 하드웨어 개발 및 소프트웨어 융합 활용 / DO메이커 1인 미디어 방송 / 소시유튜버 사물인터넷 / 소프트웨어팜 ▶ 미래사회 관련 분야의 진로탐색 인식 전환 및 이해 지원 ▶ 미래진로 탐색을 올바른 선택 및 구체화된 진로설계을 유도를 위한 해당 분야 체험교육 프로그램 지원
관련사진	   대구한의대학교 가상현실 교육센터 교육 프로그램
차별성	▶ 4차 산업 관련 특화된 우수한 교육 콘텐츠 및 가상현실교육센터 보유 교구, 장비 활용 진로체험 제공 ▶ 4차 산업에 특화된 전문 강사진을 활용한 교육, 멘토링을 통한 진로설계 상담 및 다양한 프로그램 제공
자체평가	▶ 신기술의 고도화 및 산업간 융 · 복합에 따른 신분야 직업체험 기회 제공으로 참여 학교 증가 ※ 전국 25교 1,279명 대상 총 51회 진로체험 지원 ▶ 자체 보유 교육 인프라를 활용한 진로체험 프로그램 확대

[별첨] 사업 관련 양식

[별첨] 사업 관련 양식

[붙임 1] 2020 진로체험버스 프로그램 운영 체크리스트

예산이 적절하게 책정되고 분배되었는가?
개설된 교육 프로그램들에 대한 충분한 사전 홍보와 안내가 제공되었는가?
수혜 학교 및 수혜 학생 배정이 적절하였는가?
진로직업 체험 장소가 목적에 맞게 선정되었는가?
차시별로 계획한 진로탐색 활동은 달성가능하고 구체적인가?
체험 활동 운영을 위한 장소와 교구, 강사가 사전에 확보되었는가?
프로그램 교육 내용이 학생들이 이해하기에 충분한가?
섭외된 강사는 프로그램 운영에 적합한가?
섭외된 강사는 사업 목표에 대한 내용을 숙지하고 있는가?
학생의 수요와 흥미를 고려한 주제선택 활동이 구성되었는가?
학생의 수요와 흥미를 고려한 진로탐색 활동이 구성되었는가?
교육 프로그램 학생 배정에 학생들의 의사가 충분히 반영되었는가?
학생 모두가 체험활동에 참여하는가?
프로그램별 안전교육이 적절히 실시되었는가?
사전, 사후 교육이 적절하게 이루어지고 안전교육이 제대로 실시되었는가?
교육 프로그램에 대한 학생 및 선생님 만족도 조사를 내실 있게 실시하는가?
수업 결과가 다음 차시 교육 프로그램에 반영되었는가?
평가결과가 다음 차시(년도) 교육프로그램에 반영될 수 있도록 문서화하는가?
외부 강사 활용 및 관리가 적절하게 이루어졌는가?
차시별 일지 또는 사진 등의 활동 자료를 수집하는가?
홍보수단(SNS, 기사 등)은 지속적으로 운영이 되고 있는가?

[붙임 2] 2020 진로체험버스 만족도 조사지

1. 참가자 정보

학교명	성별	체험일자
학교	ㅁ 남 ㅁ 여	

2. 참가한 프로그램에 V표시 해주세요.

대상학년	프로그램명	확인사항(V표시)

3. 다음은 2020 진로버스체험 만족도 및 효과성에 관한 문항입니다. 해당사항에 V표시 해주세요.

문항	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1. 프로그램 운영 시간은 적절하였다.	①	②	③	④	⑤
2. 운영에 필요한 시설과 장비는 적절하였다.	①	②	③	④	⑤
3. 프로그램 교육 내용이 이해하기에 충분했다.	①	②	③	④	⑤
4. 해당분야의 지식이나 정보를 얻는데 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
5. 나는 이 수업에 적극적으로 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
6. 내용은 재미있고 흥미로웠다.	①	②	③	④	⑤
7. 강사는 프로그램 운영에 대한 전문성이 있다.	①	②	③	④	⑤
8. 나의 진로를 생각해 보는데 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
9. 이 프로그램에 계속 참여하거나 다른 친구에게 추천하겠다.	①	②	③	④	⑤

4. 참여소감 (후기) 및 개선 사항

★ 설문에 응답해 주셔서 감사합니다 ★

[붙임 3] 안전사고 예방 및 대응 매뉴얼

□ **안전관리 항목별로 인원 및 제반사항에 대해 상시 체크하여 사전에 예방**

① 강사 및 스텝을 대상으로 안전사항 및 점검 내용에 대한 사전 교육실시

교육 전	교육 중	교육 후
– 교구 및 제반물품 소독 및 확인 – 사고 유발요소 사전 점검	– 강사와 스텝 마스크 착용 및 소독 – 손세정제, 소독 스프레이 비치 • 사용 – 교구 사용시 사고 및 화재 등 안전사고 예방을 위한 확인 의무화	– 교육장 소독제 살포 및 교구소독 – 철수 시 사고유발 잔여 사항 점검

② 유관기관(관할 경찰서, 소방서, 병원 등) 협조를 통해 안전사항 확인

구 분	세 부 교 육 내 용
안전관리	• 사업 참여 인력 안전교육 실시 • 안전시설 및 장소의 이용
자연재해피해	• 집중호우와 태풍 예보 및 경보 시에 교육 연기한다. • 위험요소의 발견 시 즉각 보고 및 전달을 실시한다. • 지속적인 관찰과 방송시청으로 상황을 주시한다.
위생관리	• 교육장소의 청결과 음용수를 제공한다. • 다른 인원에 대한 동일 증상을 파악한다.
응급환자발생	• 유전과 내적질병 소유자를 파악 관리한다.(초기 확인) • 환자발생 시 원인과 증상을 파악한다.(119번) • 증상에 따라 인근 병원으로 후송 및 귀가조치 한다.
안전대책	• 안전한 프로그램을 위한 안전대책 마련과 인력 배치 • 최적에 상태의 환경 조성(청결 확인과 체크리스트 작성) • 주기적 관찰로 민원과 내용의 미리 대처하여 해결
화재발생	• 화재의 발생을 모두에게 신속히 전파한다. • 인명을 최우선으로 안전하고 신속하게 대피한다. • 소방서 경찰서에 지원을 요청한다.(112번, 119번) • 환자 발생 시 신속히 응급조치를 실시하고 이송한다. • 인원을 확인하고 보고를 실시한다.
전기안전사고	• 전기시설에 접근을 피한다. • 전기안전사고 발생 시 현장을 보전한다. (전원차단) • 환자발생시 위험요소를 제거하고 응급조치를 실시한다. • 사고를 전파하고 인원을 대피시킨다.
음식물사고	• 일반음식물의 반입을 금지하며, 활동장소의 음용수를 이용한다. • 환자의 응급처치를 실시하고 의료기관으로 후송한다. • 다른 인원에 대한 동일 증상을 파악한다.
사고발생	• 안전한 장소제공과 지속적 안전조치로 미리 방지한다. • 환자의 상태를 파악 및 주변 도움을 요청한다. • 응급 시 소방서의 구급차를 이용 병원으로 후송한다.

[붙임 4] 온라인 연계형 프로그램 운영 방법(원격영상 진로멘토링 예시)

▫ 진로정보망 통합회원 회원가입

▶ 기관(기업) 멘토가 수업개설 및 운영하고, 학교 및 학생을 모집할 수 있도록 지원

학교모집 http://mentoring.career.go.kr/school
멘토 수업개설 및 운영 http://mentoring.career.go.kr/mentor

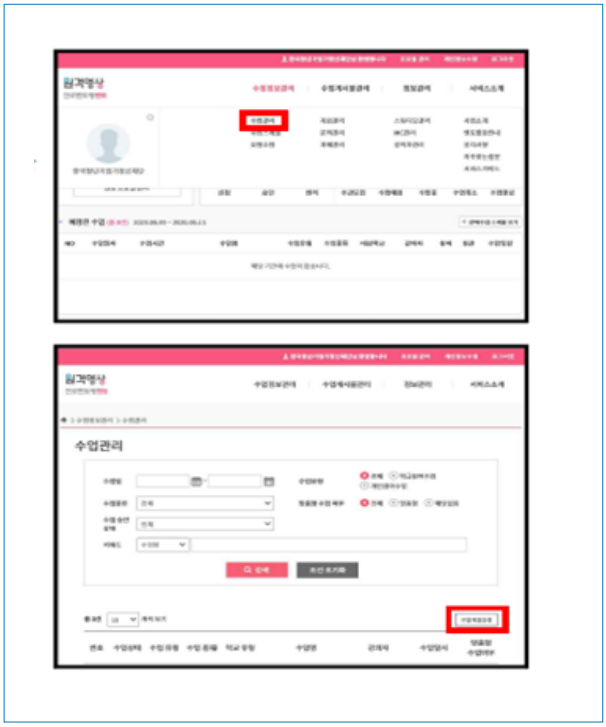
○ 원격영상 진로멘토링 멘토포털 접속 후 상단의 회원 가입 클린
진로정보명 통합회원의 '기관기업회원 가입'



▫ 수업 개설

○ 원격영상 진로멘토링 멘토포털 로그인

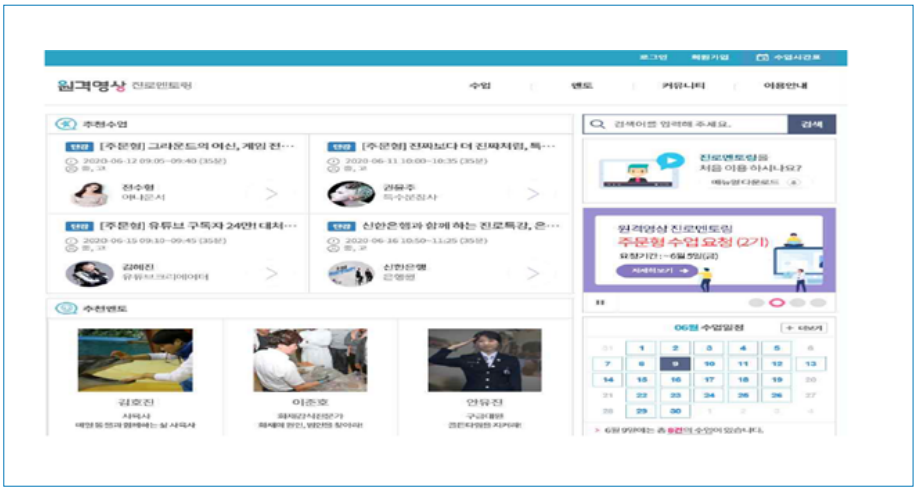
수업정보관리_수업관리_수업개설신청을 통해 수업 개설



▫ 수강자(학교 및 학생) 모집

○ 수업 게시 및 참여 모집

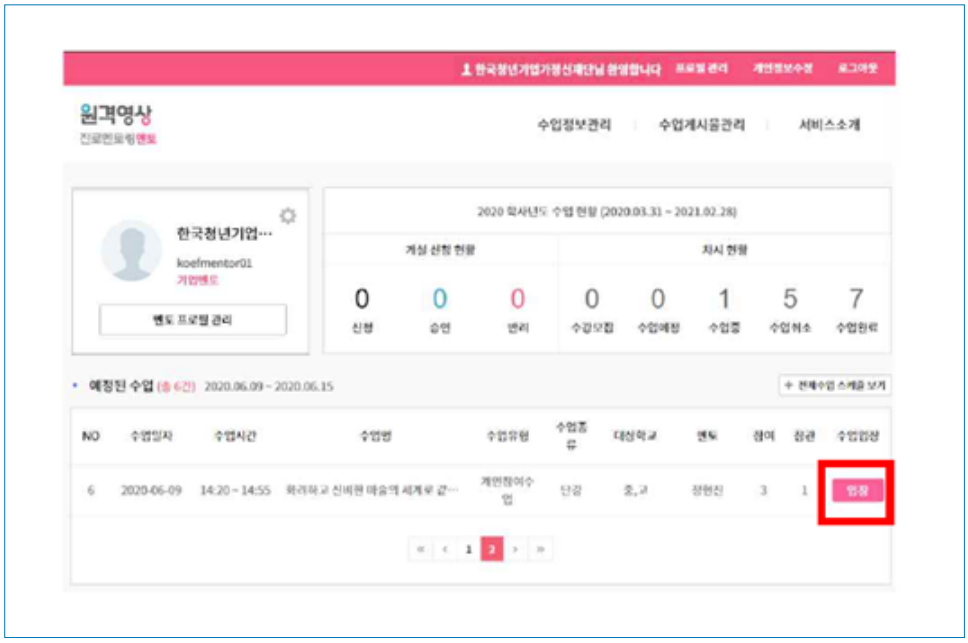
원격영상 진로멘토링 학교 포털을 통해 개설한 수업의 수강자 모집



▫ 수업 운영

○ 원격영상 진로멘토링 멘토포털 로그인하여 개설된 수업 입장, 수업 운영

※ 수업시작 30분 전 입장 버튼 활성화



[참고] 수업 화면

○ 수업운영자 또는 멘토, 수업자료, 참여학교(학생)이 실시간으로 영상으로 소통



2020년 진로체험버스 운영 매뉴얼

기획 : 교육부 진로교육정책과

과장 김성근
사무관 김진
교육연구사 심규태

집필진 : 충남 합천초등학교 교사 김규섭
㈜꿈꾸는세상 대표 임종민
대구한의대산학협력단 팀장 손영훈
대한상공회의소 책임연구원 송승훈
충남교육청 장학사 백재흠

발행 : 한국과학창의재단

학생활동지원실장 서지연
선임연구원 황태진
연구원 이주원
02-559-3959 / careerbus@kofac.re.kr