

한국청소년문화연구소
<청소년문화포럼>VOL.40

일본의 청소년 직업체험활동에 관한 고찰
The Study on the Vocational Experience Activities
for Youth in Japan

강 영 배

대구한의대 청소년 교육상담학과 교수

Kang, youngbae

Professor, The Department of Adolescent Education and Counseling,
Daegu Haany University

일본의 청소년 직업체험활동에 관한 고찰1)

The Study on the Vocational Experience Activities for Youth in Japan

강 영 배²⁾
Kang, youngbae

국 문 요 약

본 연구의 목적은 일본의 청소년 직업체험활동 도입의 시대적 배경, 학교급별 운영방식, 운영체계 그리고 체험후 청소년의 행동상의 변화에 대한 효과성 검증 등에 관한 내용을 고찰하는데 있다. 본 연구를 통해 얻어진 결과 및 시사점으로는 다음과 같다. 첫째, 직업체험내용의 문제이다. 직업체험에 있어 어떠한 직업을 청소년들에게 체험하도록 할 것인가의 문제는 매우 중요하다. 이 때, 청소년들의 요구와 발달적 특성을 고려하고 있다. 둘째, 직업체험기간의 문제이다. 1990년대 후반부터 거의 모든 중학생들이 1주일(5일간)에 걸친 직업체험에 참여하고 있다. 체험기간은 청소년들의 체험활동에 대한 몰입정도를 고려해서 결정하고 있다. 셋째, 직업체험의 효과성 검증에 관한 문제이다. 체험활동의 효과성 검증에 있어 중요하게 고려되고 있는 점은 진로역량지표에 입각하여 청소년들의 진로행동과 태도의 변화를 확인하고 있다는 점이다. 넷째, 청소년 직업체험활동의 운영시스템과 전문가 양성체계의 구축, 운영하고 있다. 운영시스템과 관련해서는 「진로교육연락추진협의회」와 같이 학교, 기업, 행정기관 등의 관계를 조정하고 직업체험프로그램의 개발과 보급 등의 업무를 담당할 허브를 구축하고 있으며, 전문가 양성체계에 있어서는 「커리어 코디네이터」와 같이 직업체험에 대한 요구도 조사, 프로그램의 기획, 운영, 평가를 담당할 전문가 양성시스템을 운영하고 있다.

주제어 : 청소년, 직업체험, 진로, 효과성

1)이 논문은 2013년 춘계 공동학술대회(미래를 여는 청소년학회, 한국청소년복지학회, 한국청소년정책연구원)에서 발표한 원고를 수정, 보완한 것임.

2)대구한의대학교 청소년교육상담학과 교수

서론

최근 우리 사회에서 청소년의 진로 및 직업체험의 문제는 청소년분야, 교육 분야, 고용분야를 막론하고 범사회적 차원에서 매우 중요한 화두(話頭)이자 관심사로 자리잡아가고 있다. 위의 내용을 보다 구체적으로 살펴보면, 청소년분야에서는 「제5차 청소년정책기본계획」(2013년-2017년)에 지역사회 청소년 직업체험장(workplace)의 추진과 청소년 진로교육의 활성화, 청소년 직업체험활동의 활성화를 통한 청소년의 자립 지원에 관한 내용이 포함되어 있다. 그리고 교육분야에서는 제7차 교육과정과 2009년 교육과정 개정 이후, 「진로와 직업」, 「진로진학상담교사」, 「창의적 체험활동」 등을 교육과정에 포함시켰다. 또한 2013년부터는 중학교를 중심으로 직업체험을 통한 진로탐색을 골자로 하는 「자유학기제」의 도입이 추진되고 있다. 그리고 고용분야에서는 종래의 직업훈련, 직업능력 개발과 더불어 2012년에 설립된 「한국잡월드」를 중심으로 청소년의 직업체험 프로그램을 제공하고 있다. 이처럼, 청소년정책, 교육정책 그리고 고용정책 등 청소년과 관련된 다양한 분야에서 직업체험을 통한 청소년의 진로탐색 및 진로결정을 강조하고 있다.

일본은 1998년 이후 직업체험활동을 활용한 진로교육이 활성화되기 시작하였는데, 국립교육정책연구소(國立教育政策研究所)(2005)의 자료에 따르면, 중학교 가운데 1989년 이전부터 직업체험활동을 실시하고 있는 학교는 조사대상교 7,366개교 가운데 88개교 정도 수준으로 전체의 1.2%만이 직업체험활동을 실시하고 있는 것으로 나타났으며, 고등학교도 인턴십 실시율이 6.2% 수준에 머물러 있었다. 그러던 것이 1996년 중앙교육심의회(中央教育審議會)의 답신에서 「생활력(生きる力)」³⁾의 육성을 제기하고, 1998년 개정(改正) 「학습지도요령(學習指導要領)」에서 「총합적학습시간(總合的學習時間)」을 신설하면서 직업체험을 통한 진로교육은 급격하게 확산되기 시작하였다. 실제로 문부과학성(文部科學省)(2005)의 조사에 따르면, 2001년 공립중학교의 직업체험활동 실시율이 80.5%로 급격하게 증가하였으며, 그 이후 2004년에는 89.7%까지 증가하였다. 2009년에는 실시율이 96.5%로⁴⁾, 거의 모든 중학교에서 직업체험활동을 실시하고 있다고 해도 과언이 아니다.

국립교육정책연구소(2010)의 자료에 따르면, 중학교와는 달리 고등학교의 경우에는 2009년

3)사고력, 판단력, 표현력을 의미하며, 진로교육에서는 인관관계형성능력, 정보활동능력, 미래설계능력, 의사결정능력을 말한다. 세부적으로는 자신과 타인에 대한 이해능력, 의사소통능력, 정보수집 및 탐색능력, 직업이해능력, 역할과약 및 인식능력, 계획실행능력, 선택능력, 과제해결능력으로 분류하며, 이를 4영역 8능력이라고 부른다.

4)국립교육정책연구소(國立教育政策研究所)(2010) 『(평성21년도 직업체험·인턴십실시상황등조사)平成21年度 職業体験・インターンシップ実施状況等調査』

현재 직업체험활동 실시율이 71.1%에 그치고 있는데, 이러한 수치는 1990년 후반에 비해 크게 증가한 것이지만, 중학교에 비해 상대적으로 증가폭이 그리 크지 않음을 알 수 있다. 동(同) 연구소의 분석에 따르면, 이러한 증가폭의 둔화에는 체험활동 협력 기업의 확보에 대한 어려움과 체험시간의 확보 곤란 그리고 교사의 부담이 원인으로 작용한 것으로 보고 있다.

한편, 학년별 직업체험활동 실시현황과 체험기간에 대해 살펴봤을 때, 국립교육정책연구소(2010)의 자료에 따르면, 중학교의 경우 2학년의 실시율이 87.3%로, 1학년(4.8%)과 3학년(7.9%)에 비해 압도적으로 높음을 알 수 있다. 이러한 현상은 중학교 입학 초기와 고등학교 진학을 준비하는 3학년을 피해 현실적으로 시간의 확보와 체험활동에 대한 이해도가 상대적으로 높은 2학년을 중심으로 직업체험활동이 이루어지고 있는 것으로 보인다. 실시기간에 있어서는 전체학교의 60.4%가 2-3일, 5일은 19.9%였으며, 6일 이상 실시하고 있는 학교는 9,970개 공립 중학교 가운데 6개교인 0.8%에 그치고 있는 것으로 조사되었다. 이러한 현상들은 문부과학성(2012)이 「중학교진로교육안내(中學校キャリア教育の手引き)」에서 제시하고 있는 체계적이며 연속적인 진로교육방침에 위배되는 것이다. 또한 고등학교의 경우는 인문계 고등학교(58.6%)와 전문계 고등학교(83.7%)간 실시율에 있어 큰 차이를 보이는데, 이 가운데 인문계 고등학교의 낮은 실시율은 체험시간의 확보와 교사의 체험활동 필요성에 대한 인식의 부족이 원인으로 작용하고 있는 것으로 나타났다.

이상과 같이, 일본은 1990년대 후반부터 현재에 이르기까지 20년 이상 초등학교를 비롯한 중학교 및 고등학교 진로교육과정에 직업체험을 적극적으로 도입, 운영하고 있으며, 교실중심의 이론교육에서 지역사회 또는 기업현장중심의 체험중심으로 진로교육의 패러다임을 전환하고 있다. 이에, 연구자는 일본의 청소년 직업체험활동의 운영방식, 운영체계 그리고 효과성 검증 등에 관한 내용을 고찰함으로써 한국의 청소년 직업체험활동 운영에 대한 시사점을 도출하는데 연구의 목적을 두고자 한다.

1. 청소년 직업체험활동의 이론적 고찰

1. 청소년 직업체험활동의 이론적 검토

먼저 사전적 의미에서 체험이란 ‘자신이 실제로 경험하다’는 의미이며, 철학적 의미에서 체험(體驗)이란 객체에 있어서 인지(認知)적인 것만이 아니라 정의(情義)적 요소도 포함한 의식 활동 전체의 상태를 의미한다. 이는 대상과의 관계뿐만 아니라 정신작용만으로도 이루어지는 변화까지를 포함하는 개념이다. 경험을 의미하는 독일어 Erlebnis(experience)에서는

경험(經驗)과 체험의 의미를 구분하면서, 경험을 외부 세계에 존재하는 지적(知的) 인식이라고 하는 객관적 의미를 부여하는데 대해 체험은 보다 주관적이며 객관적인 색채가 강한 것으로 본다(정윤정, 2011:77-78). 이노쿠마(猪熊)(2011:121)는 체험과 경험이 '무엇을 위해 학습한다'고 하는 활동주의적 의미에서는 큰 차이가 없지만, 경험은 타자와 공유할 수 있는 객관성을 가지고 있는데 반해, 체험은 매우 개인적이며 주관적이라는 점에서 구별된다고 본다.

또한, 체험은 신체활동을 통하여 현실세계 또는 생활세계를 통합해가는 과정이라 할 수 있으며, 이러한 체험을 통하여 외부 세계 및 현상을 학습해 가는 학습방법 및 그 형태를 '체험활동(experiential activities)' 또는 '체험학습(experiential learning)' 이라 할 수 있다. 여기서 말하는 '신체활동'은 신체의 모든 감각기관 즉, 오감(보고, 듣고, 맛을 보고, 냄새를 맡아보고, 대상을 만져보는 행위)을 사용하여 외부 세계와 소통, 교류하는 행위 및 활동을 의미한다. 체험활동은 이러한 신체적 작용을 통하여 사물 및 현상에 대한 감각적 인식 및 감성적 인식을 배양하는데 그 목적이 있다고 하겠다. 일반적으로 체험의 유형은 체험의 방식에 따라 크게 3가지로 분류할 수 있는데, 신체를 이용하여 직접 사물을 만져보거나 느끼면서 체험을 하는 직접체험을 비롯하여, 사진 또는 영상물을 보거나 시설 및 기관 등을 관찰 및 견학하는 간접체험, 그리고 인위적으로 조성된 모형이나 시범을 통한 유사체험이 있다.

한편, 야마구치(山口)(2007:14)는 체험이 가지는 교육적 효과를 극대화하기 위해서는 체험이 몸(體)을 통해 이루어지는 주체와 객체의 상호작용의 과정이라는 점에서 직접 경험이 전제조건이 되어야 한다고 보고 있다. 그리고 사토(佐藤)(2007:11)는 체험은 청소년의 인지적 측면뿐만 아니라 정서적 측면에도 영향을 미치며, 체험이 청소년의 의식과 태도 변화에 긍정적으로 작용하기 위해서는 개별성과 다양성 그리고 현실성이 고려되어야 한다고 주장한다. 이와 관련하여 이노쿠마(2011:121)는 체험이란 대상에 대한 직접적인 작용을 통하여 자신만의 가치와 의미를 발견해나가는 과정이라는 점을 들면서 위의 3가지 요소가 가지는 의미를 강조하고 있다. 그리고 나리타(成田)(2007:82)는 체험은 그 자체가 목적이 되어서는 안되며 청소년들이 체험을 통하여 자신의 관심과 흥미를 발견하고 이에 기초하여 자신만의 과제를 발견 및 설정하는데 그 목적을 두어야 한다고 본다.

마지막으로, 직업체험활동의 방식은 그 형태에 따라 크게 '집중체험방식'과 '계속체험방식'으로 분류할 수 있다. 이들 두 가지 체험방식을 기간에 따라 살펴보면, 먼저 집중체험방식은 몇 일간에 걸쳐 집중적으로 직업체험을 하는 것으로, 현재 일본 정부가 중학생을 대상으로 5일간에 걸쳐 집중적으로 직업체험을 실시하는 「커리어 스타트 위크(キャリア・スタート・ウィーク)」가 이 사례에 해당한다. 반대로 계속체험방식은 매주 계속해서 그리고

장기간에 걸쳐 직업체험을 실시하는 것으로, 현재 「총합적학습시간」을 이용하여 한 학기 또는 1년에 걸쳐 직업체험을 실시하는 사례가 이에 해당한다고 하겠다.

집중체험방식은 단기간에 집중해서 직업체험을 실시하기 때문에 청소년들의 체험에 관한 집중력은 높은 편이지만, 체험의 효과가 지속되기 어렵다는 한계가 있는 반면, 계속체험방식은 한 가지 직업 또는 주제에 대하여 장기간에 걸쳐 체험활동을 실시하기 때문에 청소년들이 다양한 종류의 활동을 지속적으로 체험할 수 있다는 장점이 있으며, 실제로 타마이(玉井)(2001:10)는 직업체험내용의 다양성은 청소년들의 진로에 대한 상상력과 이해능력에 긍정적으로 작용한다고 주장한다. 하지만 계속체험방식은 청소년들의 활동에 대한 관심과 의욕을 유지하는데 어려움이 있다는 단점도 가지고 있다.

2. 청소년 직업체험활동의 필요성 및 교육적 의의

테라자키(寺崎)(2009:45-46)는 청소년들에게 직업체험이 강조되게 된 배경으로 도시화 및 저출산이 급속하게 진행되고 있는 현대사회에서 대부분의 청소년들은 제한된 인간관계 또는 역할밖에 경험할 수 없다는 점을 들고 있다. 또한, 국립교육정책연구소(2005:207)는 청소년들의 직업관 및 진로관이 발달하기 이전인 초등학교 단계부터 다양한 연령대의 타인과의 인간관계 경험의 부족과 역할모델의 부재에 대한 해결책으로 직업체험을 들고 있다. 문부과학성의 진로교육 및 직업교육 관련자료(2012, 2011a, 2011b)를 분석한 결과, 청소년을 대상으로 하는 직업체험에서는 체험의 주체를 크게 청소년, 학교 및 청소년시설 그리고 기업으로 설정하고 있으며, 이들 자료에서 제시하고 있는 참여주체별 직업체험의 필요성 및 교육적 의의를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 청소년은 직업체험을 통하여 직업에 대한 정보를 얻을 수 있으며, 나아가 직업에 대한 보다 실제적으로 이해할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 그리고 직업체험활동을 통하여 노동이 가지는 사회적 가치와 책임에 대해 학습할 수 있으며, 나아가 자신의 진로설계를 보다 구체적으로 구상할 수 있는 계기를 가지게 된다.

둘째, 학교는 직업체험의 내용 및 성과를 교육과정에 반영할 수 있으며, 또한 청소년들의 체험결과를 진로지도의 자료로 활용할 수 있다. 그리고 기업과의 유기적 협력관계를 구축할 수 있으며, 기업을 진로지도의 협력자로서 활용할 수 있다.

셋째, 기업은 청소년들에게 직업체험의 기회를 제공함으로써 청소년을 비롯한 학교, 지역 사회에 대하여 기업의 사회적 역할과 중요성에 대해 홍보할 수 있는 기회를 가지게 된다. 또한, 청소년들의 진로체험지도를 담당할 사원의 교육역량을 향상, 강화할 수 있는 계기를 가지게 된다.

기타 직업체험이 청소년, 학교 그리고 기업에 대하여 가지고 있는 의의는 <표 1>을 참조해 주길 바란다.

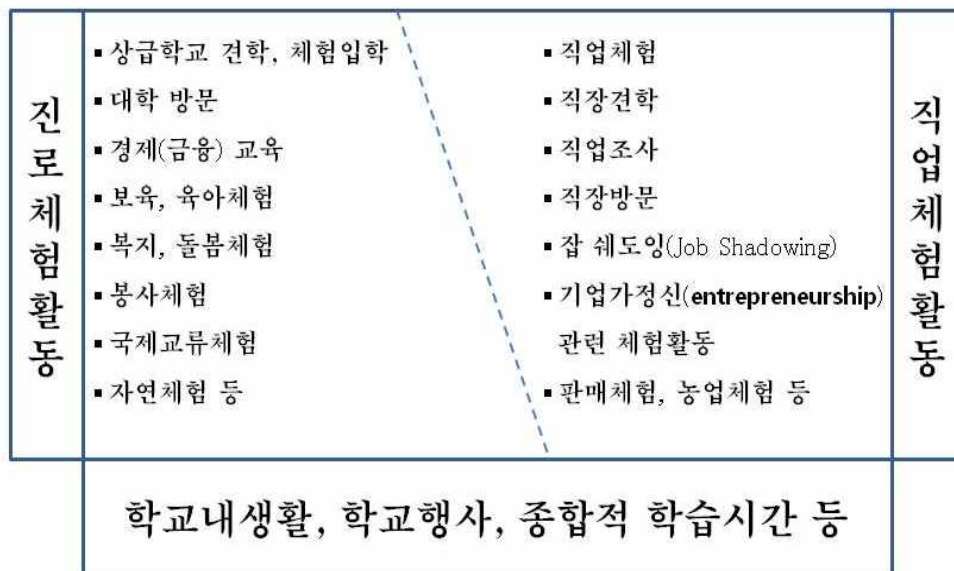
<표 1> 참여주체별 직업체험활동의 의의(意義)

주 체	내 용
청소년	<ul style="list-style-type: none"> ○ 직업에 대한 이해, 체험이 가능 ○ 학교에서 습득한 지식, 기술을 응용, 활용 가능 ○ 직업체험을 통하여 교육의 중요성을 재인식 ○ 장래 진로에 대해 진지하게 생각해 볼 기회 마련 ○ 노동의 권리와 책임에 대한 인식 가능 ○ 취업의식 및 자립심의 고취 ○ 자신의 직업적성 파악
학교 및 청소년시설	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사회, 기업과의 밀접한 관계 구축 가능 ○ 일세계와 학교와의 협력관계 구축 지원 가능 ○ 기업의 요구를 이해하며, 이에 대한 대응력 마련이 가능 ○ 기업의 현실을 반영한 보다 효과적이며 교육적인 직업체험 프로그램 개발 가능 ○ 교사 및 청소년지도사의 교육 및 지도역량 강화 계기
기업	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학교 및 청소년에 대해 이해할 수 있는 기회 마련 ○ 기업의 시스템과 사회적 역할, 공헌도를 알릴 수 있는 있는 기회 ○ 진로직업체험을 통하여 사원들의 교육능력 향상 ○ 청소년의 직업가치관 파악

다음으로, 청소년의 진로 발달적 특성을 고려하여 학교단계별 직업체험활동의 필요성 및 의의에 대해 정리해 보면 다음과 같다. 첫째, 초등학교 단계는 진로의 탐색과 선택의 기초를 형성하는 시기라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 이 시기의 청소년들이 일상생활의 다양한 체험활동을 통하여 자신의 '장래희망', '꿈', '동경'을 가질 수 있도록 도와주는 것이 직업체험활동의 역할이라고 할 수 있다. 국립교육정책연구소(2005)의 자료에 따르면, 초등학교에서는 청소년들이 가정, 학교 그리고 지역사회에서 다양한 활동을 통하여 자신이 그 집단의 구성원으로서의 역할을 수행함으로써 자신의 장점과 특기에 대해 알게 되며, 이를 일상생활에서 살리고자 하는 의욕 또는 태도를 익힐 수 있도록 지원하는 것이 직업체험의 역할이라고 명시하고 있다. 이 때 직업체험활동은 '보고, 듣고, 느끼고, 만져보고, 맛보는' 오감(五感)을 활용한 직접(直接)체험의 형식을 취해야 하며, 아울러 반복적인 체험을 통하여 학습에 대한 호기심, 과제발견을 위한 학습동기 및 의욕의 고취, 과제해결을 위한 창의적 사고가 습관화 되도록 하여야 한다. 이 때 중요한 점은 체험활동의 목표가 학생들의 변화를 중심으로 설정

되어야 한다는 점이다. 예를 들어, ‘체험활동을 통해 학생들은 어떠한 역량을 몸에 익힐 수 있는가?’, ‘청소년들이 자신들의 삶에 대해 어떻게 생각하는가?’를 중심으로 체험활동의 내용이 구성, 운영하고 있다.

둘째, 국립교육정책연구소(2005)의 자료에 따르면, 중학교 단계에서는 초등학교 과정에서 길러진 자신과 타인에 대한 적극적인 관심, 미래에 대한 희망, 꿈 그리고 노동을 중시하는 태도 등에 기초하여 청소년들이 자신의 내면의 세계에 대해 관심을 가지며, 자립심을 배양하고 개인과 사회와의 관계에 대해 관심을 가져야 하는 시기이다. 이를 위하여 문부과학성(2005)은 이 시기의 직업체험은 청소년들의 진로결정태도와 의지 및 의욕을 함양하는데 초점을 맞추어야 하며, 나아가 이 시기의 직업체험이 학교와 지역사회를 매개시켜 주는 역할을 하기 때문에 실제로 각종 협의체를 구성하여 학교와 지역사회가 연계하여 체험활동을 추진하고 있다.



<그림 1> 중학교 직업체험모형

마지막으로, 고등학교 단계는 진로발달단계상 ‘현실적 진로 탐색과 직업세계로의 이행을 준비하는 시기’로 이 시기의 청소년들은 자신에 대한 이해의 심화와 자기수용, 선택기준으로서의 직업관의 확립, 장래계획의 수립과 사회적 이행의 준비 등과 같은 진로발달과제를 수행하여야 한다. 이에, 이 시기의 직업체험은 중학교의 직업체험과는 달리 직업체험을 통하여 자신의 직업적 적성을 재확인하는 기회를 가지게 되며, 아울러 체험현장에서 접하게

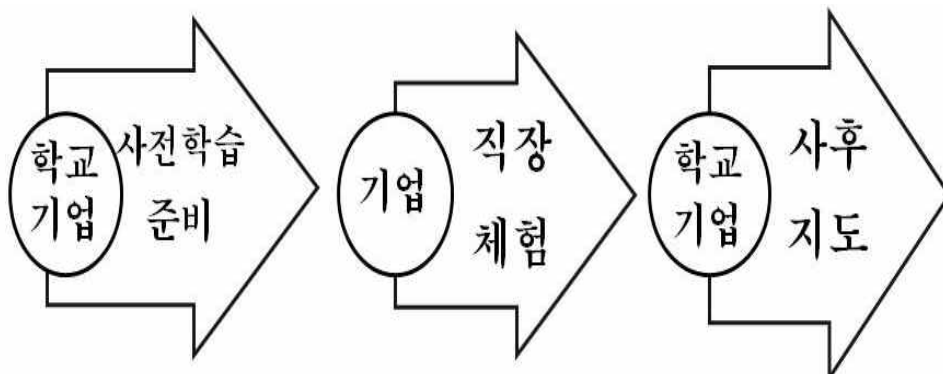
되는 성인과의 교류를 통하여 의사소통능력의 중요성과 사회생활에 필요한 다양한 능력의 필요성을 깨닫게 된다.

한편, 고등학교 졸업 후 대학진학을 고려하고 있는 청소년들은 직업체험을 통하여 자신의 장래희망과 계획을 수립하게 되는데, 이에 기초하여 대학의 전공을 선택하도록 하는 것이 바람직한 직업체험의 의의라 할 수 있을 것이다. 이를 위하여 구체적으로는 인턴십, 이원시스템(dual system), 직업별 특성조사 및 분석, 사회봉사활동, 국제교류활동, 대학이 직접 실시하는 모의강의 및 입시설명회 등과 같은 프로그램을 제공하고 있다.

2. 청소년 직업체험활동의 운영방식 분석

1. 직업체험활동의 운영단계

1990년대까지 일본의 진로교육에서 직업체험은 필요성에 대한 인식만 공유되고 있을 뿐 실체는 존재하지 않았다(강영배 2013)고 할 수 있겠다. 실제로 국립교육정책연구소(2005)의 자료에 따르면, 1989년까지 전체 중학교 7,366개교 가운데 직업체험을 실시하고 있는 학교는 88개교(1.2%)에 그치고 있었다. 그러던 것이 1996년 중앙교육심의회에서 ‘생활력(生きる力)’의 육성을 제기하고, 1998년 「종합적 학습시간」을 신설하면서 생활력 육성의 주요수단으로 직업체험을 강조하기 시작하였다. 이에, 학교를 중심으로 하는 청소년 직업체험은 2000년대 이후 급격하게 보편화, 체계화되고 있다. 현재까지 중학교를 중심으로 실시하고 있는 직업체험의 사례를 분석해보면, 청소년 직업체험의 운영단계는 크게 사전학습 및 준비 단계, 직업체험 그리고 사후지도 및 관리의 3단계로 구성되어 있는데, 각 단계별 특징을 살펴보면 다음과 같다.



<그림 2> 청소년 직업체험활동의 운영단계 및 운영주체

첫째, 제1단계인 사전학습 및 준비의 단계에서 학교는 체험활동에 필요한 사전학습을 그리고 기업은 체험활동을 실시하기 위한 인적, 물적 준비를 담당한다. 구체적인 활동내용으로는 먼저, 학교는 청소년들에게 ‘왜 직업체험을 하는가?’, ‘직업체험을 통해 얻게 되는 것이 무엇인가?’ 그리고 ‘어떤 내용의 직업체험을 하는가’ 등과 같은 직업체험활동의 목표 및 내용에 대해 설명한다. 또한 청소년들에게 직업체험시설 및 기관에 대한 요구도 조사를 실시하여 이를 바탕으로 매칭작업을 한 후 체험시설 및 기관을 결정한다. 체험시설 및 기관이 결정되면 청소년들은 소그룹 단위로 체험할 시설 및 기관에 관한 조사를 실시하고 이를 발표한다. 마지막으로, 사회생활에 필요한 기본적인 예절과 매너에 대해 학습하며, 직업체험을 하게 될 시설 및 기관을 방문하여 자기소개, 체험내용, 체험시간, 이동경로, 준비물 등을 확인한다.

한편, 기업은 체험활동을 실시하기 전에 학교와 직업체험에 관한 협약을 체결, 체험일정을 조정하고 청소년들의 요구도 조사를 토대로 체험내용을 검토한다. 이 때 체험을 담당할 부서와 인원을 배정하여, 보다 세부적인 체험일정 및 내용을 결정한다. 기타 위험시설 및 요소의 확인, 안전사고에 대한 대응매뉴얼의 작성 그리고 사원들을 대상으로 성희롱 예방 및 개인정보관리 등에 관한 사전교육을 실시한다.

둘째, 제2단계인 체험활동의 단계에서는 주로 기업이 체험활동을 담당하게 된다. 체험의 도입단계에서는 오리엔테이션을 실시하는데, 오리엔테이션에는 체험일정 및 내용, 담당자 소개, 체험시의 주의사항 및 안전대책의 확인 등의 내용이 포함된다. 이 때, 체험대상이 누구인가(초등학생, 중학생, 고등학생), 체험형태가 어떠한가(견학, 직장체험, 인턴십) 등에 따라 체험의 내용 및 형식을 차별화한다. 또한 담당자는 청소년들의 체험활동을 지도하며, 체험의 결과를 기록하여 체험활동 종료 시 본인 및 학교에 이를 전달한다. 아래의 <표 2>는 중학교에서 실시하고 있는 직업체험 사례이다.

셋째, 제3단계인 사후지도 및 학습의 단계에서는 직업체험에 대한 기록을 토대로 보고서를 작성하며, 체험활동 전반에 대한 평가가 이루어진다. 이 때 평가는 청소년들의 자기평가, 체험시설 담당자에 의한 평가, 교사에 의한 평가, 학부모에 의한 평가 등 다양한 주체들에 의해 이루어진다. 그리고 보호자, 지역주민, 기업, 선배, 후배 등이 참석하는 전체 발표회를 개최하여 각자의 체험에 대한 감상과 느낌을 공유하는 기회를 한다. 체험이 종료한 이후에 청소년들은 직업체험에 도움을 주신 분들에게 감사의 편지를 쓰며, 자신들이 쓴 편지를 직접 들고 체험시설 및 기관을 방문하여 전달한다. 여기에서 한 가지 인상 깊은 점은 국립교육정책연구소(2005)의 조사에 따르면, 청소년들은 직업체험을 통하여 진로에 대한 정보를 얻거나 체험의 경험을 진로에 활용하기 보다는 사회생활에 있어 예절과 매너가 얼마나 중요

한지를 깨달았다는 응답이 훨씬 높았다는 점이다.

<표 2> 체험시설별 직업체험내용 사례

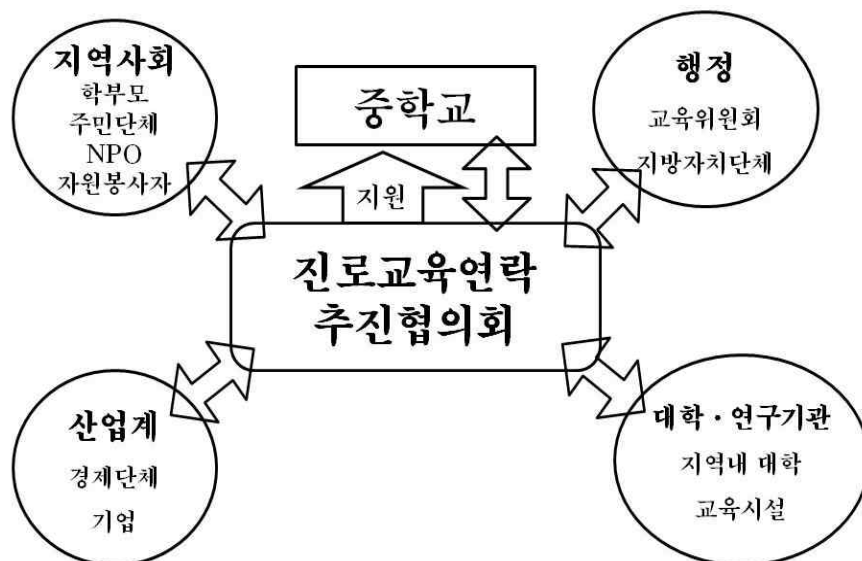
일차	슈퍼마켓	제조공장	유치원
1일차	<ul style="list-style-type: none"> · 오리엔테이션(안전확인) · 시설 안내 · 인사,接客 매너 강습 · 청소 및 재고정리 · 평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 오리엔테이션(안전확인) · 시설 안내 · 제품, 제조공정에 대한 설명 · 인사, 태도, 대담에 대한 지도 · 상품취급, 유의점 지도 · 평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 오리엔테이션 (유아에 대한 대응법) · 시설안내 · 담당교원 소개 · 학급 관찰 · 놀이지도 보조 · 평가회
2일차	<ul style="list-style-type: none"> · 안전확인 및 청소 · 재고정리 및 상품포장 · 가격표 붙이기 · 평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 안전확인 및 청소 · 제품 포장 · 출하준비 보조 · 평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 협의 및 유아 관찰 · 그림책 읽어주기 체험 · 점심식사 지도 · 놀이지도 보조 · 청소, 교재준비 · 평가회
3일차	<ul style="list-style-type: none"> · 안전확인, 청소 · 상품 포장 · 계산대 보조업무 ·接客 · 평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 안전확인 및 청소 · 제품 포장 · 제조공정작업 · 평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 협의 및 유아 관찰 · 노래, 게임 지도 보조 · 점심식사 지도 · 청소, 교재준비 · 평가회
4일차	<ul style="list-style-type: none"> · 안전확인 및 청소 · 상품 확인 작업 · 계산대 업무 보조 · 선반정리작업 · 평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 안전확인 및 청소 · 제조공정작업 · 평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 협의, 유아 관찰 · 제작활동 지도 보조 · 점심식사 지도 · 행사(생일축하모임) 보조 · 청소, 교재 준비 · 평가회
5일차	<ul style="list-style-type: none"> · 안전확인 및 청소 · 상품진열작업 · 계산대 업무 보조 ·接客 · 전체평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 안전확인 및 청소 · 제조공정작업 · 제품검수작업 · 전체평가회 	<ul style="list-style-type: none"> · 협의 및 유아관찰 · 그림책 읽어주기 체험 · 놀이 지도 보조 · 점심식사 지도 · 송별회/평가회

출처 : 大阪商工會議所・大阪キャリア教育支援ステーション(2007)의 「職場体験學習 受入れの手引」의 내용을 바탕으로 재구성.

2. 직업체험활동의 운영체계

일본의 대부분의 지역에서는 청소년의 직업체험을 범지역적 차원에서 실시하기 위하여 학교, 행정기관, 대학, 기업, 연구기관 등이 참여하는 「진로교육추진연락협의회(이하, 협의회)」와 같은 조직을 설치, 운영하고 있다. 문부과학성(2011), 국립교육정책연구소(2009), 오사카

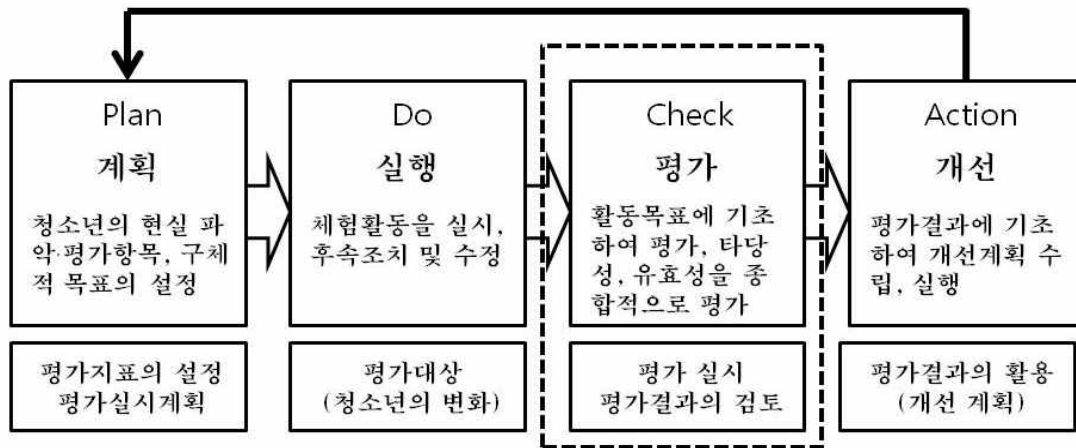
상공회의소(大阪商工會議所)(2007) 등의 자료를 분석한 결과, 협의회의 역할을 크게 5가지로 정리할 수 있다. 첫째, 학교에 대한 인적 지원으로, 진로상담사, 기업인 강사, 지역코디네이터 등을 학교에 소개 및 파견한다. 둘째, 직업체험시설 및 기관을 발굴, 소개하며, 학교와 직업체험시설간의 체험 일정을 조정하는 역할을 담당한다. 셋째, 청소년을 위한 직업체험프로그램을 개발 및 보급하는 역할을 담당한다. 넷째, 교사 및 청소년지도자에 대한 교육 및 연수 역할을 담당하며, 기업에 대해서는 기업의 사회적 책무성(CSR, Corporate Social Responsibility)을 홍보한다. 마지막으로, 학부모, 지역주민, 기업 등에 대하여 직업체험활동의 의의, 효과 등을 알리는 역할을 한다.



<그림 3> 직업체험활동 운영체계 모형

3. 직업체험활동의 평가 및 효과성에 관한 검토

청소년 직업체험활동에 대한 평가는 청소년들에게 효과적인 체험프로그램이 제공되었는지를 평가하는 체험활동과정평가, 그리고 청소년들의 의식과 행동에 있어 어떠한 변화가 일어났는지 여부를 확인하는 진로역량평가로 이루어진다. 또한 직업체험활동과정에 대한 평가는 사전에 설정된 계획(Plan)에 따른 실행(Action)이 어떠한 성과를 거두었는지를 검증하는 작업이기도 하다. 일본에서 직업체험활동과정에 대한 평가는 주로 PDCA(Plan, Do, Check, Action) 모형에 의해 이루어지고 있으며, 문부과학성(2011b)도 모든 학교(초·중·고, 대학)에 대하여 PDCA모형을 적용하도록 적극 권장하고 있다.



<그림 4> PDCA에 의한 직업체험 평가모형

한편, 문부과학성(2011a)의 자료에 따르면, 일본 정부는 2002년 직업체험활동에 참여한 청소년들의 행동변화를 평가하기 위하여 4영역 8능력으로 구성된 진로역량 평가지표를 개발하였다. 진로역량의 4가지 영역은 인간관계형성능력, 정보활용능력, 미래설계능력, 의사결정능력으로 구성되어 있으며, 인간관계형성능력은 타인이해능력과 의사소통능력, 정보활용능력은 정보수집 및 탐색능력, 직업이해능력으로 구성된다. 그리고 미래설계능력은 역할과악 및 인식능력, 계획실행능력, 의사결정능력은 선택능력, 의사결정능력으로 구성된다. 세부적인 사항은 아래의 <표 3>을 참조해주길 바란다.

<표 3> 청소년 직업체험활동 평가지표

영역	영역설명	능력설명
인간관계형성능력	다른 사람의 개성을 존중하며, 자신의 개성을 발휘하면서 다양한 사람들과 의사소통을 통해 협력하여 공동으로 일을 추진	【타인 이해능력】 자기이해를 심화하고, 다른 사람의 개성을 존중하며, 상호인정의 중요함을 알고 행동하는 능력 【의사소통능력】 다양한 집단, 조직에서 의사소통, 인간관계를 구축하면서 자신의 성장을 추진해나가는 능력
정보활용능력	학습, 일의 의의, 역할 및 다양성의 이해, 폭넓은 정보를 자신의 진로와 인생을 선택하는 활용	【정보수집 및 탐색능력】 진로, 직업 등에 관한 다양한 정보를 수집, 탐색함과 동시에 필요한 정보를 선택, 활용하여 자신의 진로, 라이프스타일을 검토하는 능력 【직업이해능력】 진로직업체험을 통하여 학교에서 배운 지식과 사회, 기업과의 관련성과 사회 및 기업이 요구하는 역량이 무엇인지 이해하는 능력

<표 3> 계속

영역	영역설명	능력설명
미래설계 능력	꿈, 희망을 가지고 미래의 인생과 생활에 대해 생각하며, 사회의 현실을 고려하여 진취적으로 자신의 미래를 설계	<p>【역할파악 및 인식능력】 생활, 일에서 다양한 역할, 의의 및 그 관련성을 이해하며, 자신이 수행해야 할 역할에 대한 인식을 심화시켜나가는 능력</p> <p>【계획실행능력】 자신의 장래 목표로 하는 진로를 생각하여 그것을 실현하기 위한 진로계획을 수립, 실제 행동으로 실천하는 능력</p>
의사결정 능력	자신의 의사와 책임에 기초하여 보다 나은 선택과 결정을 내림과 동시에 그 과정에서의 과제, 갈등을 적극적으로 해결, 극복	<p>【선택능력】 다양한 진로선택지를 비교, 검토하거나 갈등을 극복하는 과정을 거쳐 주체적으로 판단함으로써 자신에게 적합한 진로를 선택, 결정하는 능력</p> <p>【의사결정능력】 의사결정에 따른 책임을 이해하며, 선택결과를 수용하여 자신이 희망하는 진로를 위해 과제를 설정하여 추진해나가는 능력</p>

아래의 <표 4>는 실제로 학교 현장에서 실시하고 있는 직업체험활동에 대하여 개별 프로그램이 4영역 8능력의 향상에 어떠한 효과를 나타내는지 보여주고 있다. <표 4>에서도 알 수 있는 바와 같이, 직업설명회, 강연회, 자기소개카드 작성 등과 같은 강의중심, 교실중심의 체험활동 보다는 직업인 인터뷰, 직업조사, 반별발표 등과 같은 학생중심, 현장중심형 체험활동이 진로역량에 긍정적인 작용을 하고 있는 것으로 나타났다.

<표 4> 직업체험활동 내용별 진로역량 평가 모형 사례

학년	주제	체험내용	진로역량							
			인간관계 형성		정보 활용		미래설계		의사결정	
			자기·타인 이해	의사소통	정보수집·탐색	직업이해	역할파악·인식	계획실행	선택	과제해결
1 학 년	직업인 인터뷰	직업인방문 및 인터뷰, 보고서작성 및 발표	○	○	○	○	○	○	○	○
	직업조사	흥미직업에 대해 조사후, 보고서 작성								
	직업설명회	다양한 직업에 종사하고 있는 이들로부터 이야기를 듣고, 직업에 대한 이해 심화	○	○	○	○				
	반별 발표회	혼합반 편성으로 준비에서 발표까지 진행	○	○	○	○	○	○	○	○
	강연회	기업가 초청 강연	○	○	○	○	○			

<표 4> 계속

학년	주제	체험내용	진로역량							
			인간관계 형성		정보 활용		미래설계		의사결정	
			자기·타인 이해	의사소통	정보수집·탐색	직업이해	역할 파악·인식	계획실행	선택	과제해결
2 학 년	예절강좌	인사, 몸가짐, 편지쓰기, 전화걸기 등 실습	○	○	○	○	○			○
	인턴십	기업현장에서 직업체험	○	○	○	○	○	○	○	○
	모의수업	본인이 희망하는 대학, 전문학교에서 수강	○	○	○	○	○	○	○	
	평가회 소논문작성	성장과정에 대한 작문 주제별 소논문 작성	○		○	○	○	○		○
3 학 년	자기소개카드작성	성장과정과 향후 구체적인 진로계획 작성	○	○		○	○			
	주제학습	모의면접, 소논문 및 보고서 작성	○	○	○	○	○	○	○	○

출처: 仙崎他(2010), p. 60의 내용을 바탕으로 재구성.

그리고 <표 5>는 문부과학성(2011b)이 제시한 4영역 8능력 모델을 바탕으로 개별 학교 또는 연구자가 체험프로그램의 내용에 맞게 측정도구를 수정하여 사용하고 있는 사례를 보여주고 있다.

<표 5> 중학생용 진로직업역량척도

능력영역	내 용
미래설계 능력	· 직업체험을 통해 앞으로 자신이 어떤 직업을 가지게 될 지에 대해 생각할 수 있게 되었다.
	· 직업체험을 통해 자신의 장래 꿈, 희망을 떠올릴 수 있게 되었다.
	· 직업체험을 통해 자신의 진로계획을 세울 수 있게 되었다.
	· 직업체험을 통해 장래 자신의 진로, 인생에 대해 생각할 수 있게 되었다.
	· 직업체험을 통해 장래 자신이 어떤 직업을 가지고 싶은지 알아볼 수 있게 되었다.
	· 직업체험을 통해 자신에게 맞는 진로, 직업이 무엇인지를 생각할 수 있게 되었다.
	· 학교 공부와 직업체험이 자신의 미래와 밀접한 관련이 있다는 것을 이해할 수 있게 되었다.

<표 5> 계속

능력영역	내 용
정보활용 능력	· 직업체험을 통해 자신의 진로 및 직업선택과 관련해서 수집한 정보를 정리, 분류할 수 있다.
	· 직업체험을 통해 자신의 진로선택 및 결정에 필요한 정보를 찾을 수 있게 되었다.
	· 직업체험을 통해 자신에게 주어진 과제를 잘 수행할 수 있게 되었다.
인간관계 형성 능력	· 직업체험을 통해 새로운 환경, 인간관계에 금방 적응할 자신이 생겼다.
	· 직업체험을 통해 처음 평소 친하게 지내지 않던 친구들과도 스스럼없이 지내게 되었다.
	· 직업체험을 통해 또래친구가 없는 모임에 들어가더라도 주눅 들지 않고 자신의 일(역할)을 묵묵히 처리할 수 있게 되었다.
의사결정 능력	· 직업체험을 통해 자신의 진로 목표를 향해 지속적으로 노력할 수 있게 되었다.
	· 직업체험을 통해 평소 해결하기 어려웠던 과제도 스스로의 힘으로 해결하려고 노력할 수 있게 되었다.
	· 직업체험을 통해 자신이 무엇을 좋아하고 무엇을 소중히 여기는지 알게 되었다.

출처: 카와사키(川崎)(2008a) pp. 44-46.

중학생의 직업체험의 효과성을 분석한 야마다(山田, 2011)는 직업체험이 청소년의 진로성숙도, 개인관계기술 그리고 자발적 고등학교 진학동기에 긍정적으로 작용한다는 점을 확인하였으며, 고토(五島, 2010)의 연구에서는 중학생의 직업체험이 위에서 제시한 진로직업역량 가운데 자신과 타인에 대한 이해능력, 의사소통능력, 직업이해능력 그리고 계획실행능력에서 긍정적인 작용을 하는 것으로 나타났다. 또한 스즈키(鈴木, 2007)의 연구에서는 청소년들의 직업체험이 공감능력, 의사소통능력, 사회관계기술의 향상과 집단활동에 대한 의욕을 불러일으키는데 효과적인 것으로 나타났다. 이상과 같이, 청소년들의 직업체험은 그들의 진로 선택 및 결정에 있어 긍정적인 작용을 한다고 할 수 있겠다.

3. 청소년 직업체험활동의 유형별 분석⁵⁾

1. 판매체험(キッズマート, Kid's Mart)

이 프로그램은 큐슈(九州) 사가현(佐賀縣) 사가시(佐賀市)에 위치한 코오노(神野) 초등학교의

5) 본 장에서 분석의 대상으로 제시하는 사례들은 국립교육정책연구소(2009) 『진로교육체험활동사례집(キャリア教育体験活動事例集)』에 수록된 17개 사례 가운데 학교급별로 대표사례를 한 개씩 선정하였음.

학생들이 비영리단체(NPO), 지방자치단체, 교육위원회, 대학생의 도움을 받아 직접 가게를 열어 '환경' 과 관련된 물건을 매입, 판매하는 직업체험 프로그램이다. 이 프로그램은 5학년을 대상으로 1년에 걸쳐 실시되며, 1학기 때에는 근처에 있는 산을 오르고, 냇가에서 물을 취수하여 수질검사를 하는 등 자연체험활동 위주로 프로그램이 구성되고, 2학기 때는 5-7명 씩 팀을 이뤄 지역주민들을 대상으로 판매를 희망하는 물건이 무엇인지를 조사하며, 조사결과를 바탕으로 물건을 매입, 홍보, 판매하는 프로그램으로 이루어진다.

<표 6> 코오노(神野) 초등학교의 키즈마트(Kid's Mart) 프로그램

단계	학습 단계	항목	활동내용	활동 시간
1	사전학습	교재학습	· 가게 설립, 상품관련지식, 가격결정과정 등 상품 판매에 필요한 기초 지식에 대해 학습 · 의식조사에 필요한 포스터 및 설문지 제작	20시간
2		의식조사	· 상점가 및 주민을 대상으로 시장조사, 수요조사 실시	
3	체험학습	회사설립	· 5-7명 단위로 회사 설립, 판매상품, 역할(홍보, 매입, 회계 판매 등)을 결정 · 회사명 및 경영방침은 팀 전원이 결정	30시간
4		상품결정	· 시장조사 결과에 기초하여 판매상품 목록 작성 · 매입 상한액(2만엔) 범위내에서 매입 상품의 종류, 수량을 결정하고, 매입가격, 마진을 등을 고려하여 상품 가격을 결정	
5		홍보활동	· 방송출연, 지역 이벤트 참여를 통한 홍보 및 선전활동	
6		사업계획서 작성 및 자금조달	· 상품 매입을 위한 사업계획서 작성하여, 은행으로부터 사업비용 차용 · 자금 변제 일을 명시한 차용서 작성	
7		판매활동	· 직접 납품받은 상품을 포장, 전열, 가게 실내장식 후 사전 예행연습 · 지역 상점가, 역내 등에서 각 팀별(회사)로 판매	
8	사후학습	평가회	· 매상액을 직접 계산, 매상액 가운데 은행으로부터 차용한 금액 변제 · 프로그램 전 과정에 대한 평가 및 수익금 사용에 대해 논의 · 도움을 받은 분들에게 감사의 편지 쓰기, 4학년들을 대상으로 프로그램의 내용 및 성과에 대해 설명	10시간

각 단계별 특징에 대해 살펴보면, 사전학습단계에서는 외부 전문가를 초빙하여 가게 운영에 필요한 기초지식과 환경의 소중함에 대해 설명하며, 판매할 상품에 대한 의견을 취합한 후, 품평회를 실시한다. 체험학습단계에서는 각 역할별(사장, 홍보, 회계, 영업 등)로 필요한 자질에 대해 안내한 후, 팀원 전원이 참여하는 회의를 통해 역할을 결정한다. 각 팀별로 가게(회사)의 설립이념 및 경영방침에 대해 발표하며, 납품과정에 대해서는 NPO의 지원을

받는다. 홍보 단계에서는 청소년들이 교사 및 지도자의 도움을 받아 사전에 방송국과 지방자치단체에 연락하며, 은행의 역할은 실제 은행원의 도움을 받아 초등학생의 관점에서 돈을 빌리고 갚는 과정에 대해 설명한다.

아울러, 판매전에는 인사예절,接客 매너 등에 대해 연습하며, 납품과정에 있어서도 청소년들이 직접 물품의 종류, 수량, 불량여부를 파악, 확인하고 판매 당일에 발생하는 문제들에 대해서도 청소년들에게 직접 문제를 해결할 기회를 제공한다는 취지하에 교사 및 지도자의 개입은 최소화한다. 판매 당일에는 다음해에 프로그램을 운영할 4학년생을 견학하도록 하여 의욕을 고취시킨다. 마지막 단계인 사후학습단계에서는 참여 청소년들이 직접 사업결과보고서를 작성, 발표하는 시간을 가지며, 도움을 받은 개인, 기업에 대하여 감사의 편지를 작성하여 직접 방문하여 감사의 마음을 전달한다.

2. 잡지제작체험(ジョブジョブ, Job Job)

잡지제작체험 프로그램은 동경도(東京都)의 시부야구(澁谷區)에 위치한 7개 중학교가 지역사회에서 활동하는 기업 및 기업인을 소개하는 지역신문을 제작하는 활동 프로그램이다. 이 프로그램의 특징은 산업계에서 활동하는 기업인들을 취재하는 인터뷰(간접체험)에서 독자의 관점에서 잡지를 제작(직접체험)하는 활동을 모두 체험할 수 있다는 점이다. 이 프로그램은 단순히 기업인을 취재하여, 잡지를 제작하는 것보다는 청소년 스스로 '직업이란 무엇인가?', '직업을 가진다는 것이 무엇을 의미하는가?' 그리고 '나의 미래를 위해 지금 내가 해야 할 일은 무엇인가?' 등에 대한 질문을 던져보도록 하는데 의의가 있다고 하겠다.

이 프로그램은 크게 5단계로 구성되어 있는데, 각 단계별 특징에 대해 살펴보면 다음과 같다. 먼저 사전학습의 단계에서는 청소년들이 살아가고 있는 사회, 세계에 대한 이해를 돕는데 활동의 초점을 맞추고 있다. 예를 들어, 자원의 고갈, 저출산 고령화문제, 다문화사회 등과 같은 현실문제에 대한 이해를 통해 청소년들이 '앞으로 어떻게 살아갈 것인가'에 고민하도록 한다. 그리고 취재 및 촬영에 관한 실질적인 이해를 돕기 위하여 이론 및 지식중심의 강의보다는 실연(實演)(좋은 취재사례, 나쁜 취재사례)을 통하여 실제 취재 및 촬영현장의 이미지를 구축하도록 하고 있다.

체험학습단계인 본 취재 및 촬영에 임하기 전에 학교에서 충분한 예행연습을 하고, 필요한 장비의 확인, 질문내용의 준비, 취재처에 대한 협조 연락을 청소년들이 직접 담당하며, 취재시간도 '종합적 학습시간' 외에 수학여행 등과 같은 시간들도 적극적으로 활용하고 있다. 사후학습단계에서는 편집이 끝난 잡지를 취재에 도움을 준 기업을 비롯하여 학부모, 지역주민에게 배포함으로써 청소년이 자신과 가정, 학교 그리고 지역사회가 서로 연결되어 있다는

점을 자각하도록 유도하고 있다.

<표 7> 잡지제작체험(ジョブジョブ, Job Job) 프로그램

단계	학습 단계	항목	활동내용	활동 시간
1	사전 학습	오리엔테이션	· 사회정세 전반에 대한 이해와 인간과 직업의 관계에 대해 설명	9시간
2		잡지제작의 이해	· 잡지 및 신문제작에 필요한 기본지식, 제작과정 등에 대해 설명 · 정보산업분야와 관련된 직업 소개, 이 분야에서 요구하는 자질, 능력에 대해 설명	
3		취재, 촬영방법	· 구체적인 취재 및 촬영방법, 마음가짐, 예절에 대해 학습 · 잡지의 콘셉트, 예상 독자층, 취재내용 그리고 구성 등에 대해 토의 및 결정 · 취재할 곳을 결정한 후, 취재 및 촬영 협조를 위한 연락	
3	체험 학습	직업체험	· 사전에 협의하여 결정한 기업 및 기업인을 취재 및 촬영 · 취재후에는 취재에 도움을 주신 분들에게 감사 편지 작성, 전달	2시간~
4	사후 학습	잡지제작	· 잡지의 컨셉에 기초하여 취재내용을 정리, 선정 및 구성 · 팀별로 표지시안을 제작 및 논의후 최종 결정 · 기사 작성, 사진 선정 그리고 교정 작업후 기사 마무리	7-10 시간
5		발표회, 잡지 배포	· 팀별로 완성된 잡지에 보며 체험담, 성과에 대해 발표 · 잡지를 배부할 곳에 대해서도 팀별로 논의후 결정	

궁극적으로 이 프로그램은 청소년들이 직업에 대해 ‘알고’, ‘얘기하고’, ‘생각하고’, 그리고 ‘만들어 보고’, ‘느끼는’ 체험을 통하여 직업에 있어 의사소통의 중요성과 필요성에 대해 재인식하는 계기를 제공하고 있다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있을 것이다.

3. 지역사회 기업실태조사 체험

이 프로그램은 일본의 북쪽에 위치한 이와테현(岩手縣) 이치노세키시(一關市)의 전문계 고등학교에서 실시하고 있는 프로그램으로, 지역산업의 침체, 청소년들의 도시 유출 등으로 인해 지역사회, 경제가 공동(空洞)화되고 있는 현실에서 청소년들이 지역산업 및 기업에 대한 이해를 통해 지역사회에 대한 애착과 지역사회에서 진로를 모색하도록 지원하는데 그 목적이 있다고 하겠다.

<표 8> 지역사회 기업실태조사 체험 프로그램

단계	학습 단계	항목	활동내용	활동 시간
1	사전 학습	도입	· 활동내용에 대해 설명, 인생진로계획서 작성, 발상(發想) 연습	5시간
2	체험 학습	기업·조직 이해	· 기업 및 조직의 기본적 이해를 심화, 방문할 기업 검토 · 방문희망기업별로 분류 후, 방문동기 공유, 방문기업 사전 연락	18시간
3		인터뷰 준비, 역할연기	· 방문할 기업에 대해 사전 조사, 질문사항 사전 검토 · 방문시 예절에 대해 교육, 인터뷰 예행연습	
4		기업방문·인터뷰	· 팀별로 기업방문 후 인터뷰 실시	
5		실태분석, 전략 검토	· 인터뷰를 통해 수집한 업종, 규모, 업계 동향, 문제 및 과제 등에 대해 정리 후 팀별로 발표 · 방문 기업의 강점 및 약점 분석(SWAT 분석) · 상품, 서비스, 기획, 판매전략 등의 관점에서 해결방안 검토	
6		발표자료작성	· 발표할 자료를 팀별로 반복 검토, 발성법 및 발표요령에 대해 교육	
7	사후 학습	발표	· 학부모, 지역주민, 기업인을 초빙하여 발표 · 사전 제작된 평가항목에 의거하여 발표내용 평가(교사, 지역주민, 기업)	3시간
8		평가회	· 발표내용에 대해 평가, 졸업후 자신의 진로에 대한 계획서 작성	

이 프로그램의 단계별 특징으로는, 먼저, 사전학습의 단계에서는 청소년들이 지역사회 산업 및 기업에 대해 조사한 후, 조사결과에 기초하여 구체적인 기업의 활동내용에 대해 발표하며, 이러한 과정을 통해서 기업 및 직업의 다양성을 이해하고 더불어 자신의 직업적 흥미에 대해 생각하게 한다. 그리고 이를 토대로 어린 시절의 경험, 현재의 자기와 미래에 대한 기대를 포함한 자신의 인생계획을 작성하도록 한다. 이때 자신의 장점을 10개씩 써보도록 함으로써 청소년들에게 자신에 대한 긍정적 이해와 미래에 대한 적극적이고 긍정적인 태도를 가지게 한다는 점이 특징이라고 할 수 있겠다.

다음으로, 체험학습의 단계에서는 기업 및 조직에 대한 이해를 돕기 위하여 청소년들에게 널리 알려진 기업이나, 청소년들이 흥미, 관심을 가지고 있는 기업을 예로 들면서 설명하는 방식을 취하고 있다. 기업 방문 및 인터뷰 시에는 사전에 팀원별로 역할을 분장하고 질문은 기업분석 및 해결방안 제시에 초점을 맞추어서 이루어지도록 지도하고 있다. 그리고 발표를 통하여 생각의 다양성과 관점의 차이에 대해 알려주며, 발표자의 관점 또한 학생의 관점이 아닌 기업인의 관점에서 기업의 문제와 과제 그리고 해결책을 제시하도록 지도하고 있다. 마지막으로, 사후학습의 단계에서는 청소년들이 방문한 기업, 지역주민, 학부모를 초대하여

발표회를 개최하며, 발표가 끝난 다음에는 사전학습단계에서 작성한 인생계획을 토대로 다시금 자신의 인생계획을 작성해 보도록 함으로써 자신의 직업관, 진로관을 재인식하는 기회를 가지게 한다.

이상과 같이, 학교급별 직업체험유형에 대한 살펴본 결과, 위의 프로그램들은 청소년들의 진로발달적 특성을 고려하여 내용 및 운영방식을 채택하고 있으며, 효과의 측면에서도 참여자들의 직업세계에 대한 이해, 지역사회와의 연계 그리고 자신의 진로관 확립에 있어 긍정적인 작용을 하고 있는 것으로 보인다. 하지만, 고토(2010:51-52), 스즈키(鈴木, 2007), 야마다(山田, 2011) 등의 연구자들은 이러한 긍정적인 측면 이외에도 체험내용, 체험기간 그리고 체험시기 등의 면에서 몇 가지 문제점들을 지적하고 있다. 먼저, 체험내용에서는 체험내용이 너무 단순하거나, 체험을 통해 보람을 느낄 정도의 내용이 제공되고 있지 못한 경우가 많다는 점, 그리고 사전에 참여자들의 욕구조사가 제대로 이루어지지 않아 청소년들의 능력이 제대로 반영되지 않은 채 체험내용이 결정되는 사례가 많다는 점을 지적하고 있다. 둘째, 체험기간 및 시기에 있어서는 사업장의 사정 등으로 인해 체험시기가 한정되어 있다는 점을 들 수 있다. 청소년들이 체험을 희망하는 시기가 충분히 고려되지 못하거나, 체험을 하게 되더라도 사업장 관계자들이 지도에 전념하기 어려운 경우가 많다.

결 론

본 논문은 1990년대 이후 진로교육의 중요한 실천방법의 하나로 직업체험을 적극적으로 도입하고 있는 일본의 청소년 직업체험활동의 운영방식, 체계 그리고 유형별 활동사례 등에 대해 살펴보았다. 이상의 검토내용에 기초하여 몇 가지 논의점 및 시사점을 제시하고자 한다.

첫째, 직업체험내용의 문제이다. 직업체험에 있어 어떠한 직업을 청소년들에게 체험하도록 할 것인가의 문제는 매우 중요하다. 일반적으로 직업체험의 내용은 청소년들의 선호직업을 기준으로 선정되는 경향이 있다. 물론 그래야 한다고 생각한다. 하지만 그것이 전부여도 될까? 하는 의문이 든다. 이에 필자는 좀 다르게 접근해 보면 안 될까? 하는 생각을 해본다. 켄다·마가누마(玄田·曲沼)(2004)는 청소년에 있어 직업체험은 그들이 직업체험을 통하여 자신이 하고 싶은 직업을 발견하는데 그 목적이 있는 것이 아니라, 자신이 체험해 보고 싶은 직업을 실제로 체험해 봄으로써 이전까지 자신이 가지고 있던 장래희망, 꿈 등을 재검토, 반성적으로 사고해 볼 수 있는 기회를 가지는데 의미가 있다고 본다.

그리고 시모무라(下村)(2010)는 직업체험에 있어 중요한 것은 체험의 '내용'의 아니라 체험의

‘기회’라고 주장한다. 실제로 그의 조사에 따르면, 직업체험에 참여한 청소년들은 체험의 ‘내용’보다 체험을 통해 만난 ‘사람’과 ‘그 사람과의 대화’를 인상 깊게 기억하고 있었다. 즉 직업의 체험은 ‘직업 체험을 넘어서(beyond work experience)’ 평소 접하지 못했던 어른들과의 만남의 기회를 통해 새로운 자신을 발견하는 ‘타자성(他者性)’, ‘다름’을 체험하는 기회라고 본다. 참고로 이는 진로발달론자인 Super의 ‘직업이야기(Occutalk)’와 내용적으로 일맥상통한다고 하겠다. 한편, 청소년들의 직업체험의 내용에 있어 직업이 가지는 자아실현, 생계유지, 능력의 발휘 및 적성의 발견 등과 같은 직업의 ‘개인성’적 측면도 중요하지만 이타주의 정신의 실현, 사회적 역할 분담과 같은 직업의 ‘사회성’적 측면도 적극적으로 고려되었으면 하는 바람이다.

둘째, 직업체험기간의 문제이다. 앞에서 검토한 바와 같이, 일본에서는 1990년대 후반부터 현재까지 거의 모든 중학생들이 1주일(5일간)에 걸친 직업체험에 참여하고 있다. 시행 초기에 왜 1주일이어야 하는가?에 대한 논의가 있었는데, 이에 대하여 켄다·오카다(玄田·岡田)(2004)와 야마다(山田)는 중학생의 경우 자기효능감의 증진을 진로발달의 주요 과제로 보고, 체험기간이 길면 길수록 자아효능감이 증가한다는 점을 밝히고 있다. 또한 야마다(2008:49-62)는 청소년들이 체험기관 및 시설에 적응하고 자신감을 쌓아 가는데 최소 3일이 걸린다는 점을 들면서 체험의 효과를 기대하기 위해서는 5일 정도가 적당하다고 보고 있다.

한편, 직업체험기간에 따른 체험효과에 관한 선행연구를 살펴보면, 먼저 효고현(兵庫縣)⁶⁾과 토야마현(富山縣)⁷⁾ 중학교 2학년의 5일간에 걸친 직업체험활동의 기간(시간) 효과를 분석한 켄다·오카다(2004:1-23)는 5일간의 직업체험을 통해 등교거부학생이 직업체험후 등교율이 급격하게 향상되었다고 보았고, 이러한 결과는 학교부적응학생들에게 직업체험이 기분 전환과 새로운 자신의 발견에 기여했기 때문인 것으로 해석했다. 아울러, 직업체험은 낯선 어른과의 협업작업을 통한 의사소통능력의 향상과 다양한 과제의 수행을 통한 자기효능감 향상에 긍정적인 작용을 한 것으로 보고 있다. 하지만, 일부 청소년들의 경우 낯선 어른들과의 의사소통의 어려움으로 인해 체험활동에 집중하지 못한 것으로 나타났다. 그리고 사이간(西願)(2009)은 5일간의 직업체험이 직업관 형성, 직업 및 일에 대한 관심과 학습활동전반에 대한 의욕의 고취에 긍정적인 작용을 하고, 고등학생을 대상으로 하는 5일간에 걸친 직업체험은 학교 중퇴율의 감소에 효과가 있는 것으로 보고 있다⁸⁾.

6) 효고현은 1998년부터 현재 모든 공립중학교 2학년을 대상으로 학교 밖에서 5일간에 걸친 직업체험(トライやる・ウィーク)을 실시하고 있다.
7) 토야마현은 1999년부터 현재 공립중학교 2학년이 1주일간 기업, 복지시설에서 직업체험을 하는 ‘사회에서 배우는 14살의 도전(社会に学ぶ『14歳の挑戦』)’ 사업을 실시하고 있다.
8) 사이타마현(埼玉県)에서는 공립고등학교 1학년을 대상으로 기업, 농가, 복지시설에서 직업체험을 실시한 결과, 전체 참여학교의 중도탈락율이 20.5%(2006년)에서 17.1%(2007년)로 감소하였다.

셋째, 직업체험평가에 관한 문제이다. 체험활동의 평가에 있어 무엇보다 중요한 것은 활동목표에 입각한 청소년들의 행동과 태도의 변화를 확인하는 것이라고 할 수 있다. 청소년들의 진로발달적 특성을 고려한 활동목표의 설정과 그에 따른 효과성 측정이 이루어져야 한다는 것이다. 직업체험평가에 있어 한 가지 더 강조하고 싶은 점은 청소년계의 특성을 고려한 측정도구의 개발이 필요하다는 점이다. 이에 필자는 '역량중심'의 평가를 제안하고자 한다. 최근 청소년활동분야에서 활동 참여를 통한 청소년의 역량 개발을 강조해왔기 때문에 이러한 맥락에서 직업체험도 역량 개발의 관점에서 접근할 필요가 있다.

마지막으로, 청소년 직업체험활동의 지역협의체와 전문가 양성체계의 구축을 제안하고자 한다. 먼저, 지역협의체와 관련해서는 일본의 「진로교육연락추진협의회」와 같이 청소년, 학교, 기업, 행정기관 등의 관계를 조정하고 직업체험프로그램의 개발과 보급 등의 업무를 담당할 허브가 필요하다. 이에 지역 청소년활동진흥센터, 청소년수련관 또는 청소년문화의 집이 이러한 역할을 수행하는 것이 바람직하다고 본다. 청소년수련관을 비롯한 청소년수련 시설은 지역사회내에 존재하는 인적, 물적 자원 네트워크를 구축하고 있음과 동시에 이런 시설들에는 청소년지도사, 청소년상담사와 같이 청소년전문가가 배치되어 있기 때문에 이들을 적극적으로 활용하면 일본 이상의 청소년 진로직업체험 허브를 구축할 수 있을 것이다. 그리고 일본의 「진로코디네이터」와 같이 진로교육을 포함한 교육정책 전반에 대한 지식과 이해 그리고 학교, 지역사회 및 기업 등과의 네트워크 구축방법, 진로 및 직업체험 프로그램의 개발 및 운영을 담당할 전문가양성과정을 개설하거나, 유럽처럼 청소년활동을 보다 세분화, 전문화하는 형식으로 「청소년진로직업체험(활동)전문가」과정의 운영을 제안한다.

■ 참고 문헌

- 강영배 (2013). 일본의 청소년 진로교육정책 패러다임의 전환에 관한 고찰 : 진로 직업 체험 활동을 중심으로. *일본문화연구*, 46, 5-31.
- 정윤정 (2011). 창의적 체험활동에 관한 이론적 고찰 : 체험 활동의 교육적 가치를 중심으로. *한국교육학연구*, 17(2), 73-95.
- 佐々木 禎 (2012). 地域社會と深い關わりをもつ學校教育—中學校における5日間の職場体験. *生活福祉研究*, 82, 1-16.
- 文部科學省 (2012). 高等學校 キャリア教育の手引き.
- _____ (2011a). 小學校 キャリア教育の手引き (改正版).
- _____ (2011b). 今後の學校におけるキャリア教育職業教育の在り方について.
- 猪熊泰堂 (2011). 体験活動に關する理論的・實踐的研究-西尾市立八ツ面小學校の實踐事例を通して. *生活科・總合的學習研究*, 9, 121-130
- 國立教育政策研究所 (2011). キャリア發達に關わる諸能力の育成に關する調査研究報告書.
- 山田智之 (2011). 職場体験による中學生の進路成熟及び自律的高校進學動機の変容と影響要. *キャリア教育研究*, 30, 1-14.
- 五島萌子・重川純子 (2010). 中學校での職場体験の意義. *埼玉大學紀要.教育學部*, 59(1), 3-54.
- 經濟産業省編 (2010). *キャリア教育ガイドブック*.
- 下村英雄 (2010). 學校段階の若者のキャリア形成支援とキャリア發達 : 職場体験學習の効果測定. *Business Labor Trend.3*, 11-13 *日本勞働研究・研修機構*
- 仙崎武, 池場望, 下村英雄, 藤田晃之, 三村隆男, 宮崎冴子編著 (2010). *キャリア教育り: ダーのための図説キャリア教育*. 社団法人雇用問題研究會
- 寺崎里水 (2009). 「富山縣. 14歳の挑戦」にみる職場体験の現状と課題. *日本勞働研究雜誌*, 588, 44-54.
- 國立教育政策研究所 (2009). *キャリア教育体験活動事例集*. 實業之日本社.
- 西願博之 (2009). 「体験活動をめぐる経緯と課題」青少年をめぐる諸問題總合調査報告書. 國立國會図書館調査及び立法調査局
- 川崎友嗣 (2008a). キャリア教育の効果と意義に關する研究(2). *關西大學人間活動理論研究センター Technical Reports*, 7, 44-52.
- _____ (2008b). キャリア教育の効果と意義に關する研究(2). *關西大學人間活動理論研究センター Technical Reports*, 8, 21-31.

- 大阪商工会議所, 大阪キャリア教育支援ステーション (2007). 小・中・高校生職場体験受け入れの手引き.
- 佐藤眞 (2007). 今、なぜ体験が重視されるのか. 体験活動・体験学習の効果的進め方. 教育開発研究所 11.
- 成田幸夫 (2007). 体験の価値づけや意味づけの指導. 体験活動・体験学習の効果的進め方. 教育開発研究所. 82
- 山口満 (2007). 学校教育活動における体験の課題」体験活動・体験学習の効果的進め方. 教育開発研究所. 14
- 国立教育政策研究所 (2005). 職場体験・インターンシップ現状把握調査 調査概要(速報版).
- 文部科学省 (2005.) 中学校職場体験ガイド.
- 玄田有史, 岡田大作 (2004). 若年就業対策としての「14歳の就業体験」支援. ESRI Discussion Paper Series., 100. 内閣府経済社会総合研究所.
- 玄田有史, 曲沼美恵 (2004). ニート フリーターでもなく失業者でもなく、幻冬舎
- 玉井康之 (2001). 生活体験学習の基本類型と教育効果. 日本生活体験学習学会誌. 創刊号, 9-17

The Study on the Vocational Experience Activities for Youth in Japan

Kang, youngbae⁹⁾

The purpose of study is to investigate such facts as historical background of vocational experience activities, operation methods by class, operation system and effectiveness evaluation on behavior changes after activities. The main results of this study are as follows: First of all, it is importance of the contents in vocational experience. It is important to consider what kinds of vocational experience should be provided for youth. It should be considered demands and developmental characteristics of youth. Second, it is the importance of the periods of vocational experience. Almost of middle school students have participated in 5 days vocational experience program since late 1990's in Japan. The periods are decided considering the commitment level of the vocational experience activities. Third, it is importance of effectiveness evaluation. It is essential to evaluate the outcome of vocational experience for youth. The most important thing in evaluation of vocational experience for youth is to confirm the change in their behaviors and attitudes based on educational objectives. Finally, I would like to suggest the construction of the operation system and the youth leader fostering system for vocational experience activity. In order to ensure the system that I mentioned above, it is necessary to give attention to Carrier Education Promotion Committee (キャリア教育連絡推進協議會) in Japan which coordinates the relation with youth, school, company and administrative agency, and takes charge of the development and the popularization of vocational experience program for youth. In addition, it should be considered the fostering system such as Carrier Coordinator which takes charge in survey of vocational experience demands and program planning, operation and evaluation.

key words : Youth, Vocational Experience, Career, Effect

2014. 09. 02 투고, 2014. 09. 15 심사완료, 2014. 09. 22 게재확정

9)Professor, The Department of Adolescent Education and Counseling, Daegu Haany University