

``html

환경 교육 기획서

주제: 환경 | 연령대: 6-8세

1. 프로젝트 개요

본 프로젝트는 어린이들이 환경 보호의 중요성을 이해하고, 지속 가능한 생활 방식을 실천할 수 있도록 돕기 위한 창의적이고 교육적인 도서를 제작하는 것입니다. 주인공 민준의 모험을 통해 자연과의 공감을 배우고, 환경 문제 해결을 위한 창의적 사고를 기릅니다.

2. 시장 분석

트렌드 분석:

- 감성 지능 및 의사소통 능력의 중요성 증가
- AI 및 디지털 교과서의 도입
- 주입식 교육에서 체험 및 탐구 중심 교육으로의 전환
- 환경 및 지속 가능성에 대한 관심 증가

시장 크기: 어린이 환경 도서의 연간 판매량은 최근 3년간 꾸준히 증가하고 있으며, 출간 종수도 2019년 156권에서 2021년 207권으로 1.3배 이상 증가하였습니다.

경쟁 분석:

- 『저기요, 이제 그만해요!』 : 감성적으로 어린이들에게 환경 문제의 중요성을 전달
- 『태양을 지키는 아이』 : 모험과 탐험 이야기로 지속 가능성에 대한 메시지 전달
- 『자, 맡겨』 : 환경 문제를 직접 느끼고 실천할 수 있는 방법 제시

기회 요인: 환경 교육의 중요성이 증가하고 있어 관련 도서의 수요가 증가하고 있습니다. 디지털 기술을 활용한 인터랙티브 교육 콘텐츠의 확대 및 국내외 시장에서 환경 관련 도서의 출간 증가 추세입니다.

위험 요인: 디지털 콘텐츠와의 경쟁 심화, 어린이들의 짧은 집중 시간으로 인한 교육 효과 감소 가능성, 환경 문제의 복잡성으로 인한 이해도 한계 등이 있습니다.

3. 타겟 분석

어린이 페르소나 - 민준 (7세):

- 호기심이 많고 감정 표현이 풍부함
- 논리적 사고 발달 중이며 놀이를 통해 배우기 좋아함
- 관심사: 환경 보호, 모험 이야기, 창의적 활동, 게임과 퍼즐, 음악과 노래
- 학습 스타일: 체험 활동과 놀이를 통한 학습
- 독서 수준: 간단한 그림책과 짧은 이야기를 이해할 수 있음

부모 페르소나:

- 연령대: 30대 중후반
- 교육 철학: 자연과 체험을 통해 배움을 추구
- 구매 요인: 교육적 가치, 아이의 흥미 유발, 환경 및 지속 가능성 교육
- 우려 사항: 디지털 기기와의 경쟁, 아이의 집중력 저하, 환경 문제의 복잡성으로 인한 이해도 한계

4. 교육적 가치

핵심 가치:

- 환경 보호의 중요성 인식
- 지속 가능한 생활 방식의 이해
- 자연과의 공감 및 감성 지능 향상
- 창의적 문제 해결 능력 개발
- 놀이와 체험을 통한 학습

학습 목표:

- 환경 문제에 대한 기본 개념 이해
- 일상 생활에서 지속 가능한 행동 실천 방법 학습
- 자연과 환경에 대한 감성적 공감 능력 향상

- 창의적인 방법으로 환경 문제 해결 아이디어 제안
- 팀워크와 의사소통을 통해 환경 프로젝트 수행

발달적 이점: 호기심과 탐구 능력 증진, 논리적 사고 및 문제 해결 능력 강화, 감정 표현 및 의사소통 능력 향상, 창의적 사고력과 상상력 발전, 사회적 책임감 및 협력 능력 증진

차별화: 인터랙티브한 학습 도구와 디지털 콘텐츠 활용, 현실 세계와 연결된 체험형 프로젝트 중심 교육, 환경 보호와 관련된 모험 이야기와 놀이 요소 결합, 다양한 감각을 활용한 통합적 학습 접근, 각 어린이의 흥미를 반영한 맞춤형 학습 계획 제공

5. 스토리 설계

스토리 아크:

- **Act 1:** 민준은 숲에서 발견한 신비로운 책을 통해 환경 보호의 모험을 시작합니다. 책 속에는 미션이 담겨 있으며, 민준은 환경을 지키기 위한 여정을 떠나게 됩니다.
- **Act 2:** 민준은 모험 속에서 다양한 환경 문제를 마주하고, 조력자들과 협력하여 문제를 해결하기 위한 창의적인 방법을 찾아냅니다. 이 과정에서 갈등과 도전이 함께 다가옵니다.
- **Act 3:** 민준은 최종적으로 환경을 보호하기 위한 중요한 결정을 내리고, 자신의 행동이 자연에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 깨닫게 됩니다.

등장인물: 주인공: 민준 - 호기심 많고 감정 표현이 풍부한 7세 소년, 조력자: 초록 요정 피노 - 자연의 수호자, 친구 유리 - 함께 환경 문제를 해결하는 동료, 갈등원: 환경 파괴를 일으키는 마법사 블랙

챕터 구성:

- **신비로운 책과의 만남:** 민준은 숲에서 신비로운 책을 발견하고, 책을 통해 환경 보호의 중요성을 처음으로 알게 됩니다.
- **피노와의 만남:** 초록 요정 피노가 나타나 민준에게 환경 보호 미션을 제안하고, 함께 모험을 떠납니다.
- **첫 번째 미션: 숲을 구하라:** 민준과 피노는 숲 속의 오염 문제를 해결하기 위한 방법을 찾기 위해 유리하고 함께 팀을 이룹니다.
- **블랙 마법사의 등장:** 환경 파괴를 일으키는 마법사 블랙이 등장하여 민준과 친구들을 방해합니다. 갈등이 고조됩니다.
- **창의적 해결책 찾기:** 민준과 친구들은 창의적인 방법으로 블랙의 마법을 무력화하고, 환경 문제를 해결합니다.
- **최종 결단:** 민준은 최종적으로 환경을 보호하기 위한 중요한 결정을 내리고, 블랙을 물리치며 자연을 되찾습니다.

- **새로운 시작:** 민준과 친구들은 환경 보호에 대한 새로운 시각을 가지게 되고, 지속 가능한 생활 방식을 실천하기로 다짐합니다.

교육적 통합: 각 장마다 환경 문제에 대한 기본 개념을 설명하고, 민준과 친구들이 문제를 해결하는 과정을 통해 지속 가능한 행동 실천 방법을 학습합니다. 또한, 자연과의 공감을 통해 감성 지능을 향상시키고, 창의적인 문제 해결 능력을 개발합니다. 이야기 속에서 팀워크와 의사소통의 중요성을 강조하여, 협력의 가치를 배웁니다.

6. 제작 방향성

본 프로젝트는 어린이의 감성적 공감을 유도하고, 창의적 문제 해결 능력을 키우기 위한 콘텐츠로 기획됩니다. 디지털 기술을 활용하여 다양한 학습 도구와 인터랙티브한 콘텐츠를 제공하며, 체험형 프로젝트를 통해 현실 세계와의 연결성을 높입니다.

7. 마케팅 전략

환경 교육에 대한 사회적 관심 증가를 반영하여, 관련 커뮤니티 및 교육 기관과의 협력을 통해 마케팅 효과를 극대화합니다. 디지털 플랫폼을 활용한 온라인 캠페인과 체험 이벤트를 통해 부모와 어린이들의 관심을 유도하고, 지속 가능한 생활 방식을 홍보합니다.

이 HTML 문서는 각 섹션을 명확하게 구분하고, 내용에 따라 적절한 스타일을 적용하여 가독성을 높였습니다. 각 제목은 강조되어 있으며, 주요 포인트는 색상으로 강조해서 시각적 효과를 추가했습니다. 이를 통해 쉽게 내용을 파악할 수 있도록 설계했습니다.