

# 2022-2028年中国STEAM M素质教育行业分析与市场全景评估报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

# 一、报告报价

《2022-2028年中国STEAM素质教育行业分析与市场全景评估报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202209/321052.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

## 二、说明、目录、图表目录

中企顾问网发布的《2022-2028年中国STEAM素质教育行业分析与市场全景评估报告》共十一章。首先介绍了STEAM素质教育行业市场发展环境、STEAM素质教育整体运行态势等，接着分析了STEAM素质教育行业市场运行的现状，然后介绍了STEAM素质教育市场竞争格局。随后，报告对STEAM素质教育做了重点企业经营状况分析，最后分析了STEAM素质教育行业发展趋势与投资预测。您若想对STEAM素质教育产业有个系统的了解或者想投资STEAM素质教育行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

### 第一章 STEAM素质教育行业相关概述

- 1.1 STEAM素质教育定义
- 1.2 STEAM素质教育内涵
- 1.3 STEAM素质教育分类
- 1.4 STEAM素质教育与应试教育对比

### 第二章 2016-2020年国际STEAM素质教育发展经验借鉴

- 2.1 国际STEAM素质教育发展背景
  - 2.1.1 STEAM教育起源
  - 2.1.2 顺应时代发展的需要
  - 2.1.3 奠定技术发展人才基础
  - 2.1.4 对教育质量的深刻反思
  - 2.1.5 STEAM教育发展历程
- 2.2 国际STEAM教育研究进展分析
  - 2.2.1 STEAM教育理论研究
  - 2.2.2 STEAM教育师资培养
  - 2.2.3 STEAM教育课程教学
  - 2.2.4 STEAM教育实施评价

#### 2.2.5 STEAM教育效果研究

### 2.3 发达国家STEAM素质教育发展经验借鉴

#### 2.3.1 美国

#### 2.3.2 德国

#### 2.3.3 日本

#### 2.3.4 韩国

#### 2.3.5 澳大利亚

## 第三章 2016-2020年中国STEAM素质教育行业发展环境分析

### 3.1 经济社会环境

#### 3.1.1 宏观经济概况

#### 3.1.2 经济结构转型

#### 3.1.3 居民收入水平

#### 3.1.4 居民消费水平

#### 3.1.5 社会观念转变

#### 3.1.6 人才需求结构变动

### 3.2 政策发展环境

#### 3.2.1 利好政策综述

#### 3.2.2 全国政策支持

#### 3.2.3 地方政策支持

### 3.3 公共教育事业发展

#### 3.3.1 教育支出水平

#### 3.3.2 社会教育水平

#### 3.3.3 教育事业发展情况

#### 3.3.4 教育事业发展重点

### 3.4 家庭教育事业发展

#### 3.4.1 基本情况介绍

#### 3.4.2 家庭教育发展状况

#### 3.4.3 家庭教育现存问题

#### 3.4.4 家庭教育发展对策

## 第四章 2016-2020年中国STEAM素质教育发展状况

- 4.1 中国STEAM素质教育发展现状
  - 4.1.1 行业发展综述
  - 4.1.2 行业需求发展
  - 4.1.3 行业发展规模
  - 4.1.4 产业链价值分析
  - 4.1.5 商业模式分析
- 4.2 家长对STEAM素质教育态度调研
  - 4.2.1 态度转变情况
  - 4.2.2 市场诉求重点
  - 4.2.3 选报意愿偏好
  - 4.2.4 主要考量因素
  - 4.2.5 群体年轻化趋势
  - 4.2.6 市场接受度提升
- 4.3 STEAM素质教育发展目标
  - 4.3.1 总体发展目标
  - 4.3.2 精神素养目标
  - 4.3.3 创新能力目标

## 第五章 2016-2020年中国机器人教育市场培育分析

- 5.1 机器人教育发展背景分析
  - 5.1.1 机器人教育相关理论
  - 5.1.2 智能机器人教育需求
  - 5.1.3 机器人教育与国家发展
- 5.2 国外中小学机器人教育发展分析及经验借鉴
  - 5.2.1 机器人教育理论发展
  - 5.2.2 机器人教育推动力量
  - 5.2.3 机器人教育课程设计
  - 5.2.4 机器人教育装备进步
  - 5.2.5 机器人教育赛事发展
- 5.3 中国中小学机器人教育发展状况分析
  - 5.3.1 机器人教育扶持政策
  - 5.3.2 机器人教育发展现状

- 5.3.3 机器人教育教师培养
- 5.3.4 机器人教育装备配置
- 5.4 中国中小学机器人教育课程设计框架
  - 5.4.1 机器人教育课程设计理念
  - 5.4.2 机器人教育课程设计依托
  - 5.4.3 机器人教育课程设计参照
  - 5.4.4 机器人教育教学方法设计
- 5.5 中国中小学机器人教育发展对策建议
  - 5.5.1 建立连续教学体系
  - 5.5.2 加强教师人才培养
  - 5.5.3 开展相关评价工作
  - 5.5.4 构建健康教育生态

## 第六章 2016-2020年中国少儿编程教育行业发展分析

- 6.1 少儿编程行业发展基础分析
  - 6.1.1 全球重视发展
  - 6.1.2 行业政策利好
  - 6.1.3 社会观念转变
  - 6.1.4 人才需求提升
- 6.2 少儿编程教育行业发展综述
  - 6.2.1 行业基本概念
  - 6.2.2 行业发展背景
  - 6.2.3 主要课程类型
  - 6.2.4 课程教学体系
  - 6.2.5 产品类别分析
  - 6.2.6 相关赛事介绍
- 6.3 2016-2020年少儿编程行业发展现状
  - 6.3.1 行业驱动因素
  - 6.3.2 行业发展历程
  - 6.3.3 行业市场规模
  - 6.3.4 行业生态布局
  - 6.3.5 行业竞争格局

- 6.3.6 主要业务模式
- 6.4 2016-2020年少儿编程行业企业运营发展分析
  - 6.4.1 企业经营要点
  - 6.4.2 企业发展模式
  - 6.4.3 企业获客渠道
  - 6.4.4 企业产品研发
  - 6.4.5 企业区域分布
  - 6.4.6 重点企业图谱
  - 6.4.7 企业发展对策
- 6.5 2016-2020年少儿编程行业投融资现状分析
  - 6.5.1 行业投资热度
  - 6.5.2 行业融资规模
  - 6.5.3 企业融资情况
  - 6.5.4 机构投资数据
- 6.6 少儿编程行业发展痛点及未来趋势分析
  - 6.6.1 行业发展痛点
  - 6.6.2 未来发展趋势

## 第七章 2016-2020年中国营地教育行业运行状况分析

- 7.1 营地教育行业发展综述
  - 7.1.1 营地教育定义
  - 7.1.2 营地教育价值
  - 7.1.3 营地教育影响
  - 7.1.4 产业链结构分析
- 7.2 2016-2020年中国营地教育发展态势分析
  - 7.2.1 行业发展历程
  - 7.2.2 行业政策支持
  - 7.2.3 主要发展模式
  - 7.2.4 产品分类分析
  - 7.2.5 行业机遇与挑战
  - 7.2.6 未来发展方向
- 7.3 2016-2020年营地教育机构发展现状分析

- 7.3.1 机构空间分布
- 7.3.2 机构自身特点
- 7.3.3 机构产品特征
- 7.3.4 机构用户特征
- 7.3.5 机构人员情况
- 7.3.6 机构投资情况
- 7.3.7 机构收益分析
- 7.3.8 用户评价数据
- 7.3.9 营地城市选择
- 7.4 营地教育行业发展国际经验借鉴
- 7.4.1 发达国家行业发展经验
- 7.4.2 美国营地教育发展现状
- 7.4.3 中美营地教育对比分析

## 第八章 STEAM素质教育重点领域发展状况分析

- 8.1 创客教育
- 8.1.1 行业相关概述
- 8.1.2 行业政策支持
- 8.1.3 行业发展现状
- 8.1.4 企业市场格局
- 8.1.5 发展现存问题
- 8.1.6 机构数量分析
- 8.2 艺术教育
- 8.2.1 艺术教育定义
- 8.2.2 艺术教育产业链
- 8.2.3 行业发展周期
- 8.2.4 总体市场规模
- 8.2.5 细分市场规模
- 8.2.6 机构数量分析
- 8.3 教育戏剧
- 8.3.1 教育戏剧概念辨析
- 8.3.2 教育戏剧发展历程

- 8.3.3 教育戏剧开展进度
- 8.3.4 教育戏剧企业分析
- 8.3.5 教育戏剧Swot分析
- 8.3.6 教育戏剧现存问题

## 第九章 STEAM素质教育典型企业运营分析

### 9.1 好未来教育集团

- 9.1.1 企业发展概况
- 9.1.2 经营效益分析
- 9.1.3 业务经营分析
- 9.1.4 财务状况分析
- 9.1.5 核心竞争力分析
- 9.1.6 公司发展战略

### 9.2 达内教育集团

- 9.2.1 企业发展概况
- 9.2.2 经营效益分析
- 9.2.3 业务经营分析
- 9.2.4 财务状况分析
- 9.2.5 核心竞争力分析
- 9.2.6 公司发展战略

### 9.3 北京盛通印刷股份有限公司

- 9.3.1 企业发展概况
- 9.3.2 经营效益分析
- 9.3.3 业务经营分析
- 9.3.4 财务状况分析
- 9.3.5 核心竞争力分析
- 9.3.6 公司发展战略

### 9.4 北京立思辰科技股份有限公司

- 9.4.1 企业发展概况
- 9.4.2 经营效益分析
- 9.4.3 业务经营分析
- 9.4.4 财务状况分析

- 9.4.5 核心竞争力分析
- 9.4.6 公司发展战略
- 9.5 上海新南洋昂立教育科技股份有限公司
  - 9.5.1 企业发展概况
  - 9.5.2 经营效益分析
  - 9.5.3 业务经营分析
  - 9.5.4 财务状况分析
  - 9.5.5 核心竞争力分析
  - 9.5.6 公司发展战略
- 9.6 其他重点企业
  - 9.6.1 能力风暴
  - 9.6.2 编程猫
  - 9.6.3 寓乐湾

## 第十章 2016-2020年STEAM素质教育行业投融资分析

- 10.1 2016-2020年STEAM素质教育行业投融资现状
  - 10.1.1 总体融资情况
  - 10.1.2 融资热点分布
  - 10.1.3 行业融资轮次
  - 10.1.4 机构投资状况
  - 10.1.5 融资项目分析
  - 10.1.6 行业投资趋势
- 10.2 2016-2020年STEAM素质教育细分赛道投融资状况
  - 10.2.1 在线素质教育
  - 10.2.2 科技创新教育
  - 10.2.3 生活素养教育
  - 10.2.4 少儿英语教育
  - 10.2.5 艺术体育教育
  - 10.2.6 营地教育领域
- 10.3 STEAM素质教育行业投资价值评估及建议
  - 10.3.1 投资价值综合评估
  - 10.3.2 市场进入时机判断

- 10.3.3 行业投资壁垒分析
- 10.3.4 行业投资风险提示
- 10.3.5 行业投资建议

## 第十一章 2022-2028年STEAM素质教育行业发展前景及趋势预测

- 11.1 STEAM素质教育行业发展趋势
  - 11.1.1 在线发展趋势（ ）
  - 11.1.2 政策利好趋势
  - 11.1.3 融合发展趋势
- 11.2 STEAM素质教育行业前景展望
  - 11.2.1 行业发展价值
  - 11.2.2 行业发展机遇
  - 11.2.3 行业未来展望
- 11.3 2022-2028年中国STEAM素质教育行业预测分析
  - 11.3.1 2022-2028年中国STEAM素质教育影响因素分析
  - 11.3.2 2022-2028年中国STEAM素质教育行业规模预测

### 图表目录：

- 图表 素质教育分类
- 图表 应试教育与素质教育对比
- 图表 STEM教育整合的因素模型
- 图表 工程设计与科学探究过程比较
- 图表 美国发展STEM师资的法案
- 图表 Uteach项目课程设置
- 图表 教师专业发展项目一览表
- 图表 将传统课程单元转变成STEAM课程单元的流程图
- 图表 将传统单元转变成STEM单元的实例
- 图表 技术之门课程体系
- 图表 《机械》课程安排
- 图表 中国家长对素质类教育的态度
- 图表 中国家长对孩子主要看中的方面
- 图表 国家推行素质教育系列重要文件

图表 素质教育国家政策支持

图表 素质教育地方利好政策

更多图表见正文&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202209/321052.html>