

2025-2031年中国STEAM M素质教育市场深度分析与战略咨询报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2025-2031年中国STEAM素质教育市场深度分析与战略咨询报告》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/202503/480809.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《2025-2031年中国STEAM素质教育市场深度分析与战略咨询报告》共十一章。首先介绍了STEAM素质教育基本概念，接着全面分析了国际STEAM素质教育总体情况和中国STEAM素质教育发展环境，然后具体介绍了中国STEAM素质教育运行情况。随后，报告对STEAM素质教育行业中，机器人教育、少儿编程教育、营地教育、艺术教育等细分市场做了分析，然后对中国STEAM素质教育重点企业进行分析，最后对STEAM素质教育行业的投资状况和未来发展趋势做出了分析。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、教育部、商务部、财政部、中企顾问网、中企顾问网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对STEAM素质教育行业有个系统深入的了解、或者想投资STEAM素质教育行业，本报告将是您不可或缺的重要参考工具。

报告目录：

第一章 STEAM素质教育行业相关概述

1.1 STEAM素质教育相关定义

1.1.1 STEAM素质教育基本定义

1.1.2 STEAM素质教育主要分类

1.2 STEAM素质教育与应试教育对比

1.2.1 STEAM素质教育与应试教育基本特点

1.2.2 STEAM素质教育与应试教育融合发展

第二章 2020-2024年国际STEAM素质教育发展经验借鉴

2.1 国际STEAM素质教育发展分析

2.1.1 STEAM教育名称起源

2.1.2 STEAM教育发展意义

2.1.3 STEAM教育发展历程

2.1.4 STEAM教育需求特点

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 英国
 - 2.3.3 德国
 - 2.3.4 日本
 - 2.3.5 韩国
 - 2.3.6 印度
 - 2.3.7 澳大利亚

第三章 2020-2024年中国STEAM素质教育发展环境

- 3.1 政策环境
 - 3.1.1 国家层面政策支持
 - 3.1.2 地方层面政策支持
 - 3.1.3 重点支持政策解读
 - 3.1.4 STEM教育行动计划
- 3.2 经济环境
 - 3.2.1 宏观经济概况
 - 3.2.2 经济转型升级
 - 3.2.3 居民收入水平
 - 3.2.4 居民消费水平
- 3.3 社会环境
 - 3.3.1 劳动人口规模变化
 - 3.3.2 老龄化发展阶段
 - 3.3.3 人才需求的变化
 - 3.3.4 互联网普及程度
 - 3.3.5 智能化发展需求
- 3.4 教育事业发展
 - 3.4.1 教育支出水平
 - 3.4.2 社会教育水平

3.4.3 全国教育事业情况

3.4.4 家庭教育事业投入

第四章 2020-2024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 行业发展历程

4.1.2 产业链条解析

4.1.3 市场发展规模

4.1.4 市场供给分析

4.1.5 市场需求分析

4.1.6 在线教育状况

4.1.7 典型企业布局

4.2 中国STEAM素质教育商业模式

4.2.1 主要商业模式

4.2.2 toS业务模式

4.2.3 toB业务模式

4.2.4 toC业务模式

4.3 中国STEAM素质教育发展存在的问题

4.3.1 产品与服务体系不完整

4.3.2 产品研发与生产瓶颈

4.3.3 优质教学人才的短缺

4.3.4 企业运营管理能力不足

4.4 中国STEAM素质教育发展对策和建议

4.4.1 整合优质资源

4.4.2 精准分析市场

4.4.3 提升产品品质

4.4.4 各学校发展建议

第五章 2020-2024年中国机器人教育市场分析

5.1 机器人教育发展综述

5.1.1 机器人教育内涵特征

5.1.2 机器人教育价值研判

- 5.1.3 智能机器人教育需求
- 5.1.4 机器人教育与国家发展
- 5.2 国外中小学机器人教育发展经验借鉴
 - 5.2.1 机器人教育推动力量
 - 5.2.2 机器人教育课程设计
 - 5.2.3 机器人教育装备进步
 - 5.2.4 机器人教育赛事发展
 - 5.2.5 机器人教育经验启示
- 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
 - 5.3.5 机器人教育发展困境
- 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 机器人教学课程设计应用
- 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
 - 5.5.5 加强专项经费投入

第六章 2020-2024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 少儿人口数量
 - 6.1.4 社会观念转变

- 6.1.5 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 2020-2024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 市场规模分析
 - 6.3.4 市场供给分析
 - 6.3.5 地区布局态势
 - 6.3.6 行业竞争格局
 - 6.3.7 主要业务模式
 - 6.3.8 用户群体特征
- 6.4 2020-2024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 重点企业分析
 - 6.4.7 企业发展对策
- 6.5 2020-2024年少儿编程行业投融资现状分析
 - 6.5.1 行业投融资现状
 - 6.5.2 行业融资规模
 - 6.5.3 融资轮次分布
 - 6.5.4 典型融资项目
 - 6.5.5 典型投资机构
- 6.6 少儿编程行业发展痛点及未来趋势分析

- 6.6.1 行业发展困境
- 6.6.2 行业发展路径
- 6.6.3 未来发展趋势

第七章 2020-2024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 产业链结构分析
- 7.1.4 商业模式分析
- 7.1.5 融合模式分析
- 7.1.6 行业驱动因素

7.2 2020-2024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 市场规模态势
- 7.2.4 主要发展模式
- 7.2.5 市场竞争格局
- 7.2.6 产品分类分析
- 7.2.7 课程设计分析
- 7.2.8 行业存在问题
- 7.2.9 行业发展对策

7.3 2020-2024年营地教育机构发展现状分析

- 7.3.1 用户流量分布
- 7.3.2 住宿方式选择
- 7.3.3 项目落地情况
- 7.3.4 机构布局情况
- 7.3.5 机构产品类型
- 7.3.6 青少年机构现状
- 7.3.7 青少年机构问题
- 7.3.8 青少年机构对策

7.4 营地教育行业发展国际经验借鉴及前景分析

- 7.4.1 发达国家行业发展经验
- 7.4.2 美国营地教育发展模式
- 7.4.3 营地教育行业发展前景
- 7.4.4 营地教育未来发展方向

第八章 2020-2024年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 企业市场格局
- 8.1.4 行业融资现状
- 8.1.5 行业发展困境
- 8.1.6 行业改进策略
- 8.1.7 行业发展前景

8.2 艺术教育

- 8.2.1 艺术教育定义
- 8.2.2 产业链条分析
- 8.2.3 政策利好推动
- 8.2.4 行业发展特点
- 8.2.5 细分市场发展
- 8.2.6 代表企业分析
- 8.2.7 行业投融资情况
- 8.2.8 行业发展前景

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 教育戏剧商业模式
- 8.3.5 教育戏剧现存问题
- 8.3.6 教育戏剧发展对策
- 8.3.7 教育戏剧发展趋势

第九章 2020-2024年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 2024财年企业经营状况分析

9.1.3 2024财年企业经营状况分析

9.1.4 2024财年企业经营状况分析

9.2 达内教育集团

9.2.1 企业发展概况

9.2.2 2024年企业经营状况分析

9.2.3 2024年企业经营状况分析

9.2.4 2024年企业经营状况分析

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 业务经营分析

9.3.3 经营效益分析

9.3.4 业务经营分析

9.3.5 财务状况分析

9.3.6 核心竞争力分析

9.3.7 未来前景展望

9.4 豆神教育科技（北京）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 未来前景展望

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

9.5.7 未来前景展望

9.6 其他重点企业

9.6.1 享渔教育

9.6.2 能力风暴

9.6.3 编程猫

9.6.4 寓乐湾

第十章 2020-2024年STEAM素质教育行业投融资分析

10.1 2020-2024年STEAM素质教育行业投融资现状

10.1.1 总体融资规模

10.1.2 行业融资轮次

10.1.3 融资热点分布

10.1.4 融资事件汇总

10.2 2020-2024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 科创教育领域

10.2.3 思维教育领域

10.2.4 艺术教育领域

10.2.5 体育教育领域

10.3 对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 行业投资逻辑分析

10.3.4 行业投资壁垒分析

10.3.5 行业投资风险提示

10.3.6 行业投资发展建议

第十一章 2025-2031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 行业发展趋势

11.1.2 行业格局趋势

- 11.1.3 在线发展趋势
- 11.1.4 政策利好趋势
- 11.2 STEAM素质教育行业前景展望
 - 11.2.1 行业发展机遇
 - 11.2.2 政策发展机遇
 - 11.2.3 技术发展机遇
 - 11.2.4 行业未来展望
- 11.3 对2025-2031年中国STEAM素质教育行业预测分析
 - 11.3.1 2025-2031年中国STEAM素质教育行业影响因素分析
 - 11.3.2 2025-2031年中国STEAM教育市场规模预测

图表目录

- 图表 素质教育分类
- 图表 STEAM教育体系构成
- 图表 STEAM素质教育需求年龄特点
- 图表 DeSeCo核心素养体系
- 图表 21世纪学生的P21框架
- 图表 中国学生发展核心素养框架图
- 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 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（一）
- 图表 《机械》课程安排（二）
- 图表 《机械》课程安排（三）
- 图表 STEM教育中问题解决能力评价体系
- 图表 美国STEAM教育相关政策梳理
- 图表 美国国家层面STEM教育支持机构
- 图表 美国州级层面STEM教育支持机构
- 图表 Roblox商业模式示意图
- 图表 英国STEM教育政策资金支持（一）

图表 英国STEM教育政策资金支持（二）

图表 英国STEM教育支持机构

图表 德国各阶段MINT教育政策支持

图表 日本STEAM教育相关政策梳理

图表 日本STEAM教育生态系统示意图

图表 日本STEAM教育场景及方式

图表 Ewha-STEAM融合模型

图表 5E教学模式

图表 印度《国家教育政策2020》中小学部分内容摘要

图表 印度学校的STEAM教育

图表 印度STEAM教育培训机构举例

图表 澳大利亚STEM教育政策法律支持

图表 中央有关STEAM教育政策梳理

图表 部分地方STEAM教育落地政策概览

图表 2020-2024年国内生产总值及其增长速度

图表 2020-2024年全国三次产业增加值占国内生产总值比重

图表 2024年年末人口数及其构成

图表 2020-2024年全国城镇新增就业人数

图表 2024年居民消费价格月度涨跌幅

图表 2024年居民消费价格比上年涨跌幅度

图表 2020-2024年全国居民消费价格涨跌幅

图表 2024年居民消费价格主要数据

图表 2020-2024年年末常住人口城镇化率

图表 2020-2024年社会消费品零售总额及其增长速度

图表 2020-2024年全国社会消费品零售总额同比增速

图表 2020-2024年按消费类型分零售额同比增速

图表 2024年社会消费品零售总额主要数据

图表 2024年三次产业投资占固定资产投资

图表 2024年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度

图表 2024年固定资产投资新增主要生产与运营能力

图表 2020-2024年固定资产投资（不含农户）同比增速

图表 2024年固定资产（不含农户）主要数据

图表 2020-2024年全国居民人均可支配收入及其增长速度

图表 2024年全国居民人均消费支出及其构成

图表 2020-2024年本专科、中等职业教育及普通高中招生人数

图表 子女校外教育投资占家庭年收入比例

图表 子女校外教育单程耗时&单科上课频率

图表 子女校外教育起始年龄段分布

图表 中国素质教育行业发展历程

图表 STEAM教育产业链结构

图表 2020-2024年我国STEAM教育市场规模

图表 我国STEAM教育课程提供方、提供方式、授课主体、资金来源及难度级别

图表 2020-2024年全国居民人均消费性支出及人均教育文化娱乐消费支出情况

图表 2024年中国家长家庭教育观念重要程度

图表 2024年不同阶段家长的子女课程参与情况

图表 2020-2024年中国在线素质教育抖音平台主体供给增长情况

图表 2024年中国在线素质教育抖音平台内容播放量TOP5类型

图表 2024年中国在线素质教育抖音平台内容播放量增幅TOP5类型

图表 我国主要教育培训机构向素质教育转型

图表 STEAM教育商业模式及特征

图表 toS机构业务模式

图表 2020-2024年中国STEAM教育toS业务市场规模

图表 STEAM教育toS业务发展趋势

图表 STEAM教育toB机构类型

图表 STEAM教育toB业务开展模式

图表 2020-2024年中国STEAM教育toB市场规模

图表 STEAM教育toB业务发展趋势

图表 toC机构业务模式

图表 2020-2024年中国STEAM教育toC市场规模

图表 STEAM教育toC业务发展趋势

图表 RoboticsAcademy机器人课程

图表 人大附中机器人教育空间常用元件区配置表

图表 国外常用机器人套件举例（一）

图表 国外常用机器人套件举例（二）

图表 中国人民大学附属中学机器人课程安排

图表 几何机器人高级课程内容

图表 享渔智能硬件创新课程内容节选

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202503/480809.html>