|  |
| --- |
| [2025-2031年中国STEAM素质教育市场深度调研与发展趋势分析报告](https://www.20087.com/9/27/STEAMSuZhiJiaoYuFaZhanQuShi.html) |



#### [中国市场调研网](https://www.20087.com/)

[www.20087.com](https://www.20087.com/)

一、基本信息

|  |  |
| --- | --- |
| 名称： | [2025-2031年中国STEAM素质教育市场深度调研与发展趋势分析报告](https://www.20087.com/9/27/STEAMSuZhiJiaoYuFaZhanQuShi.html) |
| 报告编号： | 2631279　　←电话咨询时，请说明该编号。 |
| 市场价： | 电子版：8500 元　　纸介＋电子版：8800 元 |
| 优惠价： | 电子版：7600 元　　纸介＋电子版：7900 元　　可提供增值税专用发票 |
| 咨询电话： | 400 612 8668、010-66181099、010-66182099、010-66183099 |
| Email： | Kf@20087.com |
| 在线阅读： | [<https://www.20087.com/9/27/STEAMSuZhiJiaoYuFaZhanQuShi.html>](https://www.20087.com/2/95/ZhiNengXiWanJiShiChangQianJingYuCe.html) |
| 温馨提示： | 订购英文、日文等版本报告，请拨打订购咨询电话或发邮件咨询。 |

二、内容简介

　　STEAM素质教育是结合科学(Science)、技术(Technology)、工程(Engineering)、艺术(Art)和数学(Mathematics)的跨学科教育模式，旨在培养学生的创新思维和实践能力。近年来，随着教育理念的转变和社会对创新型人才需求的增长，STEAM素质教育在中国乃至全球范围内得到了广泛关注和推广。目前，许多学校和教育机构已经开设了相关的课程和项目，通过实验教学、项目制学习等方式激发学生的学习兴趣和创造力。
　　未来，STEAM素质教育将更加注重跨学科整合与创新能力的培养。一方面，随着技术的不断进步，特别是人工智能、机器人技术等新兴领域的快速发展，STEAM教育将更加紧密地与这些前沿技术相结合，为学生提供更加丰富的学习资源和实践机会。另一方面，为了适应未来社会对综合性人才的需求，STEAM教育还将进一步强调批判性思维、解决问题的能力以及团队合作的重要性，通过跨学科项目和实践活动，培养学生全面的能力素质。
　　《[2025-2031年中国STEAM素质教育市场深度调研与发展趋势分析报告](https://www.20087.com/9/27/STEAMSuZhiJiaoYuFaZhanQuShi.html)》从市场规模、需求变化及价格动态等维度，系统解析了STEAM素质教育行业的现状与发展趋势。报告深入分析了STEAM素质教育产业链各环节，科学预测了市场前景与技术发展方向，同时聚焦STEAM素质教育细分市场特点及重点企业的经营表现，揭示了STEAM素质教育行业竞争格局与市场集中度变化。基于权威数据与专业分析，报告为投资者、企业决策者及信贷机构提供了清晰的市场洞察与决策支持，是把握行业机遇、优化战略布局的重要参考工具。

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 2019-2024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 2019-2024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 2019-2024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 2019-2024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 2019-2024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 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 2019-2024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 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 2019-2024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 重点企业图谱
　　　　6.4.7 企业发展对策
　　6.5 2019-2024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 2019-2024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 营地教育影响
　　　　7.1.4 产业链结构分析
　　7.2 2019-2024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 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 2019-2024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 2019-2024年STEAM素质教育行业投融资分析
　　10.1 2019-2024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 2019-2024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 中^智^林^－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 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 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素质教育影响因素分析
　　　　11.3.2 2025-2031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 STEM教育中问题解决能力评价体系
　　图表 2019-2024年国内生产总值及其增长速度
　　图表 2019-2024年三次产业增加值占国内生产总值比重
　　图表 2025年居民人均可支配收入平均数与中位数对比
　　图表 2025年居民人均消费支出及构成
　　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
略……

了解《[2025-2031年中国STEAM素质教育市场深度调研与发展趋势分析报告](https://www.20087.com/9/27/STEAMSuZhiJiaoYuFaZhanQuShi.html)》，报告编号：2631279，

请致电：400-612-8668、010-66181099、66182099、66183099，

Email邮箱：Kf@20087.com

详细介绍：<https://www.20087.com/9/27/STEAMSuZhiJiaoYuFaZhanQuShi.html>

热点：游戏素养、steam教育和素质教育的区别、STEAM 教育、stem素养、素质教育教资、steam教育与素质教育、steam教育与素质教育的关系、stem素质测评题库

了解更多，请访问上述链接，以下无内容！