

# 2022-2028年中国少儿编程 教育市场分析与投资前景研究报告

## 报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

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

# 报告报价

《2022-2028年中国少儿编程教育市场分析与投资前景研究报告》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.bosidata.com/report/Z75104TXK5.html>

【报告价格】纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8200元

【出版日期】2022-04-19

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

# 说明、目录、图表目录

## 报告说明:

博思数据发布的《2022-2028年中国少儿编程教育市场分析与投资前景研究报告》介绍了少儿编程教育行业相关概述、中国少儿编程教育产业运行环境、分析了中国少儿编程教育行业的现状、中国少儿编程教育行业竞争格局、对中国少儿编程教育行业做了重点企业经营状况分析及中国少儿编程教育产业发展前景与投资预测。您若想对少儿编程教育产业有个系统的了解或者想投资少儿编程教育行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

少儿编程教育是通过编程游戏启蒙、可视化图形编程等课程，培养学生的计算思维和创新解难能力的课程。

一般来说，针对6-18岁的少年儿童开展的编程教育，现在，最常见的形式是线上和线下模式相结合的课外培训。根据先易后难的学习进程，少儿编程教学可以大致分为两类：一类是Scratch或是仿Scratch的图形化编程教学，以培养兴趣、锻炼思维为主，趣味性较强。在这里，可以创造属于自己的动画，故事，音乐和游戏，这个过程其实就像搭积木一样简单。此外，还有机器人编程，也就是搭建机器人，通过运行程序让它动起来，着重培养孩子的动手能力。另一类是基于Python、C++等高级编程语言的计算机编程教学，目标往往是参加信息学奥赛等科技品牌赛事，如信息学奥林匹克竞赛/联赛、机器人竞赛、科技创新大赛等，或为后续的专业学习和职业技能打下基础。在这里，可以熟悉编程原理，执行代码操作，适合有一定数学基础、英语基础和逻辑思维的孩子。

## 报告目录：

### 第一章 少儿编程教育的相关概述

#### 1.1 编程教育的基本内涵

##### 1.1.1 编程学习的内涵

##### 1.1.2 编程培训的内容

##### 1.1.3 编程思维的定义

##### 1.1.4 编程教育的演进

#### 1.2 少儿编程教育的内涵及特点

##### 1.2.1 少儿编程教育的内涵

##### 1.2.2 少儿编程教育的地位

##### 1.2.3 少儿编程教育的本质

##### 1.2.4 少儿编程教育的价值

### 1.2.5 少儿编程教育的内驱力

## 第二章 2016-2020年少儿编程教育行业发展环境

### 2.1 政策环境分析

#### 2.1.1 少儿编程教育的利好政策

#### 2.1.2 少儿编程纳入国家AI规划

#### 2.1.3 教育部推广少儿编程教育

#### 2.1.4 各地区重视少儿编程教育

#### 2.1.5 编程纳入部分地区高考科目

#### 2.1.6 青少年编程能力等级标准发布

### 2.2 经济环境分析

#### 2.2.1 宏观经济运行状况

#### 2.2.2 居民收入水平分析

#### 2.2.3 居民消费水平分析

#### 2.2.4 全国教育经费投入

#### 2.2.5 家庭教育支出规模

### 2.3 技术环境分析

#### 2.3.1 5G网络技术支持

#### 2.3.2 智能移动设备支持

#### 2.3.3 大数据分析技术应用

#### 2.3.4 人工智能技术的发展

#### 2.3.5 计算机编程技术更迭

### 2.4 需求环境分析

#### 2.4.1 全国出生人口增长

#### 2.4.2 在线教育用户规模

#### 2.4.3 家长教育理念更新

#### 2.4.4 编程学习热潮兴起

#### 2.4.5 契合孩子未来发展

#### 2.4.6 编程培训逐渐低龄化

## 第三章 2016-2020年少儿编程教育相关背景产业分析

### 3.1 人工智能产业发展分析

- 3.1.1 人工智能的内涵
- 3.1.2 产业生态链结构
- 3.1.3 人工智能产业规模
- 3.1.4 人工智能区域格局
- 3.1.5 人工智能竞争格局
- 3.1.6 人工智能投资规模
- 3.1.7 人工智能趋势预测
- 3.2 人工智能教育开展状况
  - 3.2.1 高校AI人才培养计划
  - 3.2.2 人工智能划入高中新课标
  - 3.2.3 人工智能学院建设规模
  - 3.2.4 人工智能学院建设模式
- 3.3 IT教育培训产业发展分析
  - 3.3.1 IT培训的分类
  - 3.3.2 IT培训发展阶段
  - 3.3.3 IT培训市场需求
  - 3.3.4 IT培训市场规模
  - 3.3.5 IT培训市场格局
- 3.4 少儿数理思维培训产业分析
  - 3.4.1 数理思维教育政策背景
  - 3.4.2 数理思维教育需求背景
  - 3.4.3 数理思维教育发展阶段
  - 3.4.4 数理思维教育行业状况
  - 3.4.5 数理思维教育竞争格局
  - 3.4.6 数理思维教育商业模式
  - 3.4.7 数理思维教育融资规模
  - 3.4.8 数理思维教育发展趋势

## 第四章 2016-2020年少儿编程教育行业发展分析

- 4.1 国际少儿编程教育发展布局加快
  - 1.1.1 各国少儿编程教育比例
  - 4.1.1 美国

- 4.1.2 英国
- 4.1.3 日本
- 4.1.4 欧盟
- 4.1.5 其他地区
- 4.2 中国少儿编程教育行业发展综况
  - 4.2.1 市场热度上升
  - 4.2.2 上下游产业链
  - 4.2.3 行业发展阶段
  - 4.2.4 行业发展规模
  - 4.2.5 行业生态结构
  - 4.2.6 地区分布格局
  - 4.2.7 主要业务模式
- 4.3 中国少儿编程教育行业竞争格局
  - 4.3.1 行业竞争阶段
  - 4.3.2 竞争主体数量
  - 4.3.3 竞争主体分类
  - 4.3.4 其他布局主体
  - 4.3.5 竞争主体排名
  - 4.3.1 落地模式选择
- 4.4 中国少儿编程教育五力模型分析
  - 4.4.1 潜在进入者的威胁
  - 4.4.2 现有竞争者间的竞争
  - 4.4.3 替代品的威胁
  - 4.4.4 供方议价能力
  - 4.4.5 买方议价能力
- 4.5 国内少儿编程教育的发展困境
  - 4.5.1 存在合理性困境
  - 4.5.2 内容合理性困境
  - 4.5.3 操作合理性困境
  - 4.5.4 非刚性需求困境
  - 4.5.5 人才师资的问题
  - 4.5.6 内容同质化问题

## 4.6 中国少儿编程发展建议及对策

### 4.6.1 总体发展的建议

### 4.6.2 良性发展的策略

### 4.6.3 人才师资的规划

### 4.6.4 教研模式的建议

### 4.6.5 产品研发的路径

### 4.6.6 提高用户的粘性

## 第五章 2016-2020年中国少儿编程教育营销模式分析

### 5.1 中国少儿编程教育的主要获客渠道

#### 5.1.1 线上广告投放

#### 5.1.2 线下地推模式

#### 5.1.3 熟人推荐方式

#### 5.1.4 企业布局模式

### 5.2 中国少儿编程教育总体营销模式分析

#### 5.2.1 产品营销

#### 5.2.2 定价策略

#### 5.2.3 渠道策略

#### 5.2.4 促销策略

### 5.3 中国少儿编程教育新型营销模式分析

#### 5.3.1 比赛营销模式

#### 5.3.2 影视营销模式

#### 5.3.3 情绪营销模式

## 第六章 2016-2020年少儿编程教育运营模式及产品分析

### 6.1 少儿编程软件教育培训模式

#### 6.1.1 软件编程教育特点

#### 6.1.2 软件编程教育体系

#### 6.1.3 软件编程教育产品

#### 6.1.4 软件编程企业案例

### 6.2 常见少儿编程软件产品分析

#### 6.2.1 LOGO语言

- 6.2.2 Kitten语言
- 6.2.3 CodeMonkey
- 6.2.4 WeDo编程
- 6.3 少儿编程软件分析——Scratch编程
  - 6.3.1 Scratch基本介绍
  - 6.3.2 Scratch应用版本
  - 6.3.3 Scratch用户规模
  - 6.3.4 Scratch教学调查
- 6.4 少儿编程硬件教育培训模式
  - 6.4.1 硬件编程教育特点
  - 6.4.2 硬件编程教育体系
  - 6.4.3 硬件编程教育产品
- 6.5 常见少儿编程硬件产品分析
  - 6.5.1 乐高编程机器人
  - 6.5.2 大疆教育机器人
  - 6.5.3 Jimu积木机器人
  - 6.5.4 小米编程机器人
  - 6.5.5 索尼编程机器人

## 第七章 2016-2020年在线少儿编程教育行业发展分析

- 7.1 在线少儿编程教育发展环境
  - 7.1.1 在线教育用户规模
  - 7.1.2 在线教育市场规模
  - 7.1.3 在线教育营收状况
  - 7.1.4 在线教育市场格局
- 7.2 在线少儿编程教育的分类
  - 7.2.1 按客户消费特征分
  - 7.2.2 按客户收入水平分
- 7.3 在线少儿编程教育发展模式
  - 7.3.1 线上直播模式
  - 7.3.2 O2O双师模式
  - 7.3.3 游戏软件模式

- 7.3.4 硬件销售模式
- 7.3.5 商业模式比较
- 7.4 典型在线少儿编程平台——编程猫(CodeMao)
  - 7.4.1 平台基本介绍
  - 7.4.2 平台基本优势
  - 7.4.3 平台研发动态
- 7.5 在线少儿编程教育发展要点
  - 7.5.1 确立商业定位
  - 7.5.2 注重教学品质
  - 7.5.3 找准目标客户

## 第八章 2016-2020年少儿编程教育衍生行业调研

- 8.1 少儿编程竞赛活动分析
  - 8.1.1 机器人世界杯
  - 8.1.2 信息学奥林匹克
  - 8.1.3 机器人工程挑战赛
  - 8.1.4 全国少年编程挑战赛
  - 8.1.5 “编程一小时”活动
  - 8.1.6 青少年编程嘉年华活动
- 8.2 少儿编程游戏行业
  - 8.2.1 少年编程游戏发展瓶颈
  - 8.2.2 少儿编程游戏主要本质
  - 8.2.3 少年编程游戏设计要求
  - 8.2.4 少年编程游戏产品案例
- 8.3 少儿编程玩具行业
  - 8.3.1 少儿编程玩具发展意义
  - 8.3.2 少儿编程玩具项目案例
  - 8.3.3 少儿编程玩具发展趋势

## 第九章 少儿编程教育典型企业分析

- 9.1 乐博教育
  - 9.1.1 企业发展概况

- 9.1.2 加盟直营数量
- 9.1.3 企业营收状况
- 9.1.4 编程教育布局
- 9.2 编程猫
  - 9.2.1 公司基本概述
  - 9.2.2 企业发展实力
  - 9.2.3 主要产品平台
  - 9.2.4 主流编程工具
  - 9.2.5 发展模式分析
  - 9.2.6 用户规模分析
- 9.3 傲梦编程
  - 9.3.1 企业基本概述
  - 9.3.2 企业教学模式
  - 9.3.3 产品体系分析
  - 9.3.4 发展模式分析
- 9.4 童程童美
  - 9.4.1 企业基本概况
  - 9.4.2 企业发展实力
  - 9.4.3 主要业务内容
  - 9.4.4 企业运营规划
  - 9.4.5 企业发展动态
- 9.5 核桃编程
  - 9.5.1 企业发展概况
  - 9.5.2 企业发展实力
  - 9.5.3 企业发展历程
  - 9.5.4 企业合作动态
- 9.6 小码王
  - 9.6.1 企业发展概况
  - 9.6.2 企业发展特点
  - 9.6.3 企业发展实力
  - 9.6.4 企业运营模式
  - 9.6.5 编程教育布局

## 9.7 编玩边学

### 9.7.1 企业基本概况

### 9.7.1 运营模式分析

### 9.7.2 课程研发动态

### 9.7.3 企业发展现状

## 9.8 其他企业

### 9.8.1 编程侠

### 9.8.2 VIPCODE

### 9.8.3 火箭实验室

## 第十章 少儿编程教育行业投融资及预测分析

### 1.2 少儿编程教育行业融资分析

#### 10.1.1 融资背景分析

#### 10.1.2 融资规模状况

#### 10.1.3 融资轮次分析

#### 10.1.4 融资主体分布

#### 10.1.5 企业并购加快

### 10.2 典型企业融资动态分析

#### 10.2.1 编程猫

#### 10.2.2 傲梦编程

#### 10.2.3 编玩边学

#### 10.2.4 小码王

#### 10.2.5 核桃编程

#### 10.2.6 西瓜创客

#### 10.2.7 玛塔创想

### 10.3 少儿编程教育行业投资前景及应对

#### 10.3.1 融资风险

#### 10.3.2 市场风险

#### 10.3.3 管理风险

#### 10.3.4 风险规避

## 第十一章 少儿编程教育行业趋势预测及趋势预测分析

- 11.1 少儿编程教育行业发展空间及趋势预测
  - 11.1.1 未来应用前景
  - 11.1.1 投资预测
  - 11.1.1 未来推广路径
  - 11.1.2 需求前景广阔
  - 11.1.3 市场空间测算
- 11.2 少儿编程教育行业应用落地场景
  - 11.2.1 非公办教育机构
  - 11.2.2 公办教育机构
  - 11.2.3 家庭
- 11.3 少儿编程教育行业未来发展逻辑
  - 11.3.1 B端和C端共同发展
  - 11.3.2 软硬件之间协同发展
- 11.4 2022-2028年中国少儿编程教育行业预测分析
  - 11.4.1 中国少儿编程教育行业的影响因素分析
  - 11.4.2 2022-2028年少儿编程教育行业规模预测

#### 图表目录：

- 图表 编程培训主要内容
- 图表 少儿编程教育在STEAM教育的地位
- 图表 少儿编程教育的核心内容
- 图表 少儿编程教育的价值体系
- 图表 少儿编程教育的内驱力
- 图表 人工智能、素质教育相关政策
- 图表 信息技术为浙江省高考选考科目之一
- 图表 图形化编程等级评定标准
- 图表 Python编程等级评定标准
- 图表 少儿编程行业宏观技术环境
- 图表 各教育场景和AI技术结合的水平
- 图表 计算机编程技术更迭
- 图表 人工智能、机器学习、深度学习的隶属关系
- 图表 人工智能产业生态图

图表 中国人工智能市场结构

图表 人工智能产业分布热力图

图表 中国人工智能企业区域分布

图表 中国人工智能企业层次数量区域分布

更多图表见正文.....

详细请访问：<http://www.bosidata.com/report/Z75104TXK5.html>