**行业及市场前景**

教育一直以来都是中国父母的头等大事，在人工智能的时代，学习编程就相当于掌握了世界的运行规律。随着STEAM教育被写进国家政策、大综合考试开始试点编程，被称作“第三门语言”的编程，就这么站上了风口，从非刚需变成了刚需。

**少儿编程政策利好**

2015 年 9 月，教育部在《关于“十三五”期间全面深入推进教育信息化工作的指导意见（征求意见稿）》中提出了“探索 STEAM 教育、创客教育等新教育模式”。

2016年6月，教育部印发《教育信息化“十三五”规划》通知，把信息化教学能力纳入学校办学水平考评体系，将STEAM教育纳入基础学科。

2017 年 1 月，《义务教育小学科学课程标准》提出将对小学科学课程标准进行修订完善；浙江新高考革将信息技术加入高考选考科目等。

2017年8月，国务院印发《新一代人工智能发展规划》，明确指出应逐步开展全民智能教育项目，在中小学阶段设置人工智能相关课程、逐步推广编程教育。

**人工智能发展促进少儿编程爆发**

编程从娃娃抓起 —— 随着人工智能在机器人、汽车、金融、医疗、安防等行业领域的广泛应用，可以预见，我们即将踏入一个由计算机与机器人主导的未来世界，而代码是这个世界运行的基本单元，编程或将成为一门通用语言，学习编程语言，即是掌握未来世界的运行规则。

**从“非刚需”向“刚需”的转变**

与素质教育、兴趣教育所不同，少儿编程正在经历一个从“非刚需”向“刚需”转变的过程。根据报告数据统计，包括英国、西班牙、爱尔兰、芬兰、丹麦、澳大利亚等在内容全已有球24 个国家在基础教育中设立了编程课程大纲，而美国K12阶段约有67.5%的孩子已接受在线编程教育。

**国内国外市场现状**

根据数据分析显示，教育行业整体项目偏早期，但整体估值都较高；且行业平均融资额整体呈上升趋势，2017年相比去年涨幅达139%。2017年，在其细分领域少儿英语教育已经出现了VIPKID这样营收50亿的神话公司，而Steam教育热度正在骤然上升，各方资本跑马圈地，投资Steam少儿教育可谓恰逢其时。

在国外，除了乔布斯，奥巴马、库克、扎克伯格等也呼吁，让少儿参与到编程中来。早在2013年，苹果就在各地零售店举办“编程一小时”讲座。2016年，微软（2016年1月推出编程游戏Minecraft教育版）、谷歌（2016年5月与麻省理工合作开发出开源硬件平台Scratch Blocks）、苹果（2016年6月推出编程动画游戏Swift Playgrounds）等巨头科技公司也纷纷推出少儿编程产品。

全球范围内，少儿编程（针对高中及以下孩子的编程学习产品）正受到越来越多资本的关注。与成人编程产品不同，少儿编程作为编程启蒙教育，往往将编程过程可视化、游戏化，教孩子们在编程中找到乐趣，而非写出复杂的代码。

在国内，达内、新东方、盛通股份等上市公司也做出了儿童编程领域的布局，其中达内于2015年11月推出儿童编程课程“童程童美”，据2016年半年报，6个月时间招生人数近700人。

**未来少儿编程市场将赶超少儿英语培训市场**

从整体而言，与刚需且全人群的课外辅导市场相比，少儿编程仍是一个非刚需且细分的新领域，尚未出现用户量破千万的产品。

但是，近年来随着STAEM教育的兴起，许多国家和地区在基础教育中设立了编程课程大纲。2014年，英国教育部将编程纳入中小学生必修科目；2016 年，美国政府投资40亿美元支持编程教育；2017 年，新加坡将将编程加入中小学考试；韩国将从2018年全面推广中学编程课程；日本也将从2020年开始施行编程教学。

2016年6月23日，教育部印发《教育信息化“十三五”规划》的通知，将信息化教学能力纳入学校办学水平考评体系。2017年，中国浙江省也将信息技术加入高考科目。

按照这种趋势，如果未来全球大多数国家普遍把少儿编纳入基础学科，少儿编程市场将赶超少儿英语培训市场。

基础教育学科的诞生，其实是为了满足人们适应时代变化的需求。就中国少儿英语培训而言，满足的是改革开放之后人们需要和世界打交道的需求。就少儿编程而言，如果可以作为基础学科，满足的不仅是中国人，而是全世界人们与机器对话的需求。也就是说，与少儿英语培训相比，少儿编程带来的机会更大。

**总结**

整体趋势上，国内正在把STEAM教育（少儿编程属于STEAM的分支）纳入基础学科，同时随着85、90后家长数量的增长，家长观念的转变，青少年儿童编程行业也受到越来越多家长的欢迎。

**产品描述及创新点**

图形化编程的工具

编程不直接使用编程语言，而是用已经设定好的图形化模块，以拼图式的凹槽提示各积木间的正确拼接。主要是启发学生的编程能力，而不是学习枯燥难懂的代码，为以后其他语言的学习打基础。

商业模式：纯线上的互联网TO C产品