附件

第五届“川渝云贵”青少年校园足球文化交流活动科学论文报告会征文选题指南

一、校园足球论文系列

1.校园足球政策执行阻滞的基层治理机制研究

2.校园足球政策效能评估与动态调整机制构建

3.“631”体系下青少年足球精英培养的政策逻辑与实施路径

4.“3+4”贯通培养的政策支持与制度保障

5.足球教练员流动机制与绩效考核创新课程

6.校园足球促进“体教融合”的实践与创新

7.科技助力校园足球竞训监管与提升研究

8.新时代青少年校园足球的战略定位与发展方向

9.新媒体对校园足球文化传播的推动效用

10.家庭教育对青少年足球发展的影响研究

11.校园足球数字化转型中的风险识别与应对策略

12.校园足球四级联赛的组织与管理模式

13.足球后备人才“校-职-社”多元协同培养模式

14.足球重点城市“631”体系的“政-校-社”资源整合模式

15.体校-普通本科“3+4”贯通培养模式的实践与优化

16.中国青少年足球联赛与校园足球竞赛体系的衔接研究

17.数智化技术在校园足球人才个性化培养中的应用研究

18.川渝云贵协同背景下校园足球的赛事组织与管理模式

19.跨学科视角下的校园足球课程开发与实施策略研究

20.校园足球人才成长体系及跟踪机制研究

21.西部地区高校女子足球高水平运动队发展研究

22.校园足球场地设施重建、扩容与高效利用研究

23.全国足球发展重点城市与校园足球协同治理模式研究

24.校园足球公益项目的实践与推广研究

25.足球人才输送“立交桥”构建中的课程衔接研究

26.校园足球“满天星”训练营的标准化建设与成效评估

27.基于思政教育的足球课程教学改革与创新实践研究

28.“贡嘎杯”校园足球联赛品牌塑造研究

29.全国青少年校园足球特色学校管理研究

30.足球文化在校园中的传播路径与效果评估

31.校园足球人才升学、职业化发展通道的构建

32.城乡校园足球资源分配差异及对策研究

33.校园足球名师工作室模式与区域辐射效应研究

34.特殊教育学校中校园足球的适应性研究

35.校园足球训练竞赛与管理保障体系创新

36.国际校园足球发展模式及经验借鉴研究

37.全国青少年校园足球特色学校建设质量的动态评估指标

38.全国青少年校园足球特色学校建设的区域统筹策略

39.校园足球比赛中的运动员选材与梯队建设研究

40.校园足球治理效能与区域差异化发展策略

二、校园足球案例分析系列

1.校园足球一体化课程开发与建设实践案例

2.跨部门联动的校园足球活动实施案例

3.校园足球社团运营与赛事组织案例

4.青少年足球运动员思想品德教育案例

5.校园足球主题文化创作与传播案例

6.足球志愿服务及公益活动体系案例

7.青少年足球教学与训练安全风险管理体系构建案例

8.校园足球与学生核心素养培育实践案例

9.中小学足球特色班建设与课程融合案例

10.“学、练、赛、评”一体化足球教学案例

11.校园足球“满天星”训练营实践案例

12.校园足球改革实验区、试点县（区）建设案例

13.西部体教融合足球青训体系建设案例

14.青少年足球赛风赛纪培育与德育融合案例

15.青少年足球竞赛监管体系标准化建设案例

16.体教融合足球青训中心的试点实践与推广案例

17.《中国青少年足球训练大纲》实施效果监测与评估案例

18.“科技助训”赋能基层青训教练能力提升案例

19.青少年足球后备人才“常态化”训练监控案例

20.体教融合背景下青少年足球联赛体系资源整合案例

21.校园足球四级联赛衔接全国联赛的体系构建案例

22.基层足球赛事创新模式与可持续发展案例

三、“村超”特色专题系列

1.“村超”演变及高质量发展研究

2.“村超”铸牢中华民族共同体意识研究

3.“村超”资源整合与乡村振兴研究

4.“村超”赛事平台的国际化传播及体育文化交流研究

5.“村超”国际化赛事体系研究

6.人工智能在“村超”赛事风险预警中的创新探索研究

7.数字赋能“村超”及乡村体旅产业转型研究

8.“村超”赛事IP品牌化路径研究

9.民族传统节日与“村超”深度融合研究

10.数字技术赋能“村超”治理模式及实践路径研究

11.“村超”对欠发达地区体育发展的示范效应研究

12.“村超”中的政府角色定位与职能转型研究

13.“村超”推动地方赛事实践模式研究

14.“村超”对文旅消费行为的驱动机制研究

15.“村超”对乡村精神文明建设的促进研究

16.“村超”的“破圈”传播策略研究

17.“村超”可持续发展的审思研究

18.“村超”网络直播风险规避研究

19.“村超”赛事商业化与乡土文化保护的平衡机制研究

20.“村超”突发公共事件的舆情应对与治理研究

21.利益相关者协同治理的制度创新研究

22.元宇宙技术在“村超”的场景应用研究

23.“苏超”与“村超”赛事比对研究