

9.1. АНОТАЦИИ НА НАУЧНИТЕ ТРУДОВЕ

на гл. ас. д-р Теодора Живкова Бахчеванова

катедра Предучилищна педагогика,

Педагогически факултет, Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

за участие в конкурс за заемане на академичната длъжност „доцент“, обявен в
Държавен вестник, бр. 34 от 07.04.2026 г.

област на висше образование 1. Педагогически науки;

професионално направление 1.2. Педагогика (**Предучилищна педагогика –
игрови технологии**)

За участие в конкурса са представени **15** научни труда, обособени в секции, както следва: **1** монография; **1** книга на базата на защитен дисертационен труд за присъждане на образователна и научна степен "доктор"; **6 публикации** в научни издания, реферирани и индексирани в световноизвестни бази данни с научна информация, **7 публикации** в нереферирани списания с научно рецензиране или публикувани в редактирани колективни томове. Всички те са разработени и публикувани след след присъждане на ОНС 'доктор' след придобиване на академичната длъжност „главен асистент“.

Поредността при анотациите на представените материали съответства на поредността на представяне на публикациите от списъка на научните трудове за участие в конкурса:

I. МОНОГРАФИИ

1. ХАБИЛИТАЦИОНЕН ТРУД: Бахчеванова, Т. (2026). *Компетентностно ориентиран модел за учене чрез игра в предучилищна възраст*. Пловдивско университетско издателство, ISBN: 978-619-281-115-0

Монографичният труд е посветен на процесите на трансформация в съвременното предучилищно образование – от традиционни подходи към компетентностно ориентирано обучение чрез игра. В основата на изследването стои стремежът към преодоляване на противопоставянето между „свободната игра“ и „насоченото учене“ чрез концепцията за игровия континуум (play continuum), която разглежда играта като естествена среда за учене, развитие и социализация на детето. Предложеният модел търси баланс между свободната детска инициатива и педагогическата подкрепа, като поставя акцент върху развитието на ключови компетентности чрез преживяване, действие и активно участие.

Обект на изследването е процесът на образователно взаимодействие в предучилищна възраст, а предмет – концептуалните, структурните и технологичните характеристики на модел за учене чрез игра, основан на идеята за игровия континуум. Основната цел е теоретичното обосноваване и разработването на педагогически модел за развитие на ключови компетентности чрез игрово взаимодействие, преживяване и активно участие на детето в образователния процес.

Трудът съчетава теоретичен анализ и емпирично изследване и е структуриран в пет глави, които проследяват прехода от концептуалните основи към практическото приложение на модела. Разгледани са компетентностният подход и ключовите компетентности в предучилищна възраст, както и съвременни международни педагогически модели като Монтесори, Валдорф, Реджо Емилия и HighScore. Представени са резултати от емпирично проучване сред педагогически специалисти, които очертават нагласите и готовността за прилагане на игрово-базирани подходи, наред с основните затруднения в практиката.

Особено внимание е отделено на авторския педагогически модел, включващ игров континуум, тематични ядра, компетентностни компоненти и система от педагогически технологии за управление на образователното взаимодействие. Разработени са и практически игрови сценарии за различните възрастови групи в детската градина, насочени към учене чрез изследване, сътрудничество и творчество. Монографията представя съвременна визия за развитие на предучилищното образование, в която детето е активен участник в собствения си образователен опит.

2. КНИГА НА БАЗАТА НА ЗАЩИТЕН ДИСЕРТАЦИОНЕН ТРУД ЗА ПРИСЪЖДАНЕ НА ОБРАЗОВАТЕЛНА И НАУЧНА СТЕПЕН” ДОКТОР”:
Бахчеванова, Т. (2026). Сюжетно-ролевата игра като форма на съвместна дейност при 5–7-годишните деца. Пловдивско университетско издателство, ISBN 978-619-281-116-7

Изследването е посветено на сюжетно-ролевата игра като форма на съвместна дейност при 5–7-годишните деца и разглежда нейната роля за социалното, когнитивното и комуникативното развитие в предучилищна възраст. В центъра на изследователския интерес стои разбирането, че сюжетно-ролевата игра представлява не само естествена детска активност, но и пространство за изграждане на взаимодействие, сътрудничество, общуване и споделено конструиране на игрови смисъл. Акцент е поставен върху развитието на съвместното сюжетостроене като основа за формиране на социални и личностни компетентности у детето.

Обект на изследването е сюжетно-ролевата игра на деца от 5–7 години, а предмет – процесът на нейното обособяване и развитие като форма на съвместна дейност. Основната цел е разработването и апробирането на педагогически модел за развитие на сюжетно-ролевата игра чрез стимулиране на взаимодействието, съвместния фокус, метакомуникацията и интерсубективността в игровия процес.

Трудът съчетава теоретичен анализ и емпирично изследване и е структуриран в четири глави, които проследяват прехода от теоретичните основи на играта към практическото приложение и експерименталното валидиране на разработения модел. Разгледани са класически и съвременни теории за играта, различни класификации и форми на игрова дейност, както и особеностите на сюжетно-ролевата игра като пространство за социализация и развитие на детето. Представен е авторски педагогически модел, включващ структурни компоненти, принципи, технологични аспекти и тематична система от игрови ситуации.

Емпиричната част на изследването проследява ефективността на модела чрез педагогически експеримент, реализиран в констатиращ, формиращ и контролен етап. Анализирани са възможностите за развитие на уменията за сътрудничество, координация, ролево взаимодействие и съвместно изграждане на игров сюжет, като се

очертават и приложните аспекти на модела в практиката на предучилищното образование.

II. ПУБЛИКАЦИИ В НАУЧНИ ИЗДАНИЯ, РЕФЕРИРАНИ И ИНДЕКСИРАНИ В СВЕТОВНОИЗВЕСТНИ БАЗИ ДАННИ С НАУЧНА ИНФОРМАЦИЯ

3. Бахчеванова, Т. (2022) Приложение на дигитални игри в образователния процес в детската градина. *INTED2022 Proceedings*, pp. 4127-4131, ISBN: 978-84-09-37758-9

В доклада се разглежда приложението на дигиталните игри в образователния процес в детската градина като съвременен и иновативен подход, отговарящ на потребностите на децата на XXI век. Анализирани са теоретичните основания за използването на игрово-базирано обучение чрез дигитални технологии и са изведени основните му предимства като средство за допълване на традиционните педагогически методи. Акцентира се върху ролята на дигиталните игри за развитие на ключови умения и компетентности у децата, включително критично мислене, креативност, сътрудничество, адаптация и решаване на проблеми. В изследването е включена и емпирична част, която проучва нагласите и опита на учители в предучилищното образование в България относно използването на дигитални игри, като се подчертава тяхното значение за повишаване на мотивацията и ангажираността на децата в учебния процес.

4. Бахчеванова, Т. (2023) Игри за развитие на креативността на децата в предучилищна възраст. *Педагогика*, том 95, бр. 4s, стр. 123-134, <https://doi.org/10.53656/ped2023-4s.12>

Изследването разглежда влиянието на игри, разработени на основата на теорията за решаване на изобретателски задачи, върху развитието на креативността при деца в предучилищна възраст. Представени са основните компоненти на креативността и критерии за оценка на проявлението ѝ в игровата дейност. Анализирани са характеристики на теорията и са предложени примерни игрови разработки. Резултатите показват, че този тип игри стимулират творческото мислене и допринасят за развитието на креативността при деца на възраст 5–7 години.

5. Бахчеванова, Т., Е. Каменова (2024). Дидактичната игра – средство за обучение по английски език в българските детски градини. *INTED 2024*, ISBN: 978-84-09-63010-3; p.10685 - 10688, <https://doi.org/10.21125/iceri.2024.2774>

Статията разглежда значението и ефективността на дидактичната игра при обучението по чужд език в предучилищна възраст. Подчертава се, че въпреки нарастващата роля на дигиталните технологии, играта остава водеща дейност в образователния процес. Дидактичната игра се представя като ефективен инструмент, който стимулира мотивацията и активното участие на децата и създава условия за успешно усвояване на езикови компетентности. Акцент се поставя върху необходимостта от прилагане на съвременни методи, съобразени с интересите на децата и очакванията на родителите. Представени са резултати от анкетно проучване сред учители по английски език в детските градини, които потвърждават значимостта на дидактичната игра в процеса на обучение.

6. Бахчеванова, Т. (2025). Игрова дейност в природна среда за насърчаване на ключови умения при деца в предучилищна възраст. *Годишник на Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“*, Том XXIX D, Шумен, ISSN 1314-6769, с.934-941

Изследването акцентира върху ролята на предучилищното образование за цялостното развитие на детето, като поставя фокус върху значението на игровите дейности в природна среда. Разглежда се влиянието на играта на открито върху развитието на сетивните възприятия, двигателните умения, креативността и социално-емоционалните компетентности при деца на възраст 6–7 години. В изследването са приложени разнообразни педагогически подходи, включително изследователски дейности, научни игри, ролеви игри и екологични проекти, с цел оценка на въздействието им върху ключови умения. Резултатите показват, че дейностите в природна среда значително подобряват уменията за решаване на проблеми, сътрудничество, комуникация и инициативност, като подчертават значението на обучението чрез игра за постигане на цялостно развитие на децата.

7. Бахчеванова, Т. (2026). Играта като педагогически ресурс за развитие на въображението в предучилищна възраст. *Съвременна хуманитаристика*, 1(24), 58–65. ISSN 1313-9924

Настоящото изследване разглежда играта като педагогически ресурс за развитие на въображението при деца в предучилищна възраст, със специален акцент върху сюжетно-ролевата игра. Проведена е констатираща и контролна диагностика на 18 деца от подготвителна група в рамките на двуседмичен период. Резултатите показват, че първоначално проявите на символично заместване, изграждането на сюжетна линия, договарянето на роли и спазването на игрови правила се проявяват на базисно равнище, често непълно и непоследователно. След серия от целенасочени сюжетно-ролеви епизоди се наблюдава отчетлив напредък: символичните преобразувания стават по-креативни, сюжетите – по-устойчиви и обогатени, ролите – по-добре съгласувани, а новите сюжетни елементи се въвеждат по-динамично. Получените резултати потвърждават значимостта на сюжетно-ролевата игра за стимулиране на въображението както в индивидуален, така и като колективен процес, и подчертават ролята на педагога като фасилитатор на съвместното сюжетостроене.

8. Бахчеванова, Т. (2026). Диагностичен потенциал на игровите методи при оценка на когнитивното развитие на децата. *Съвременна хуманитаристика*, 1(24), 84–91. ISSN 1313-9924

Докладът разглежда потенциала на игровите методи като средство за диагностика на когнитивното развитие при деца в предучилищна възраст. Анализирани са основните когнитивни области – памет, мислене, внимание, езикови умения и решаване на проблеми, като за всяка от които са представени примерни игри и критерии за оценяване на детските прояви. Подчертава се, че игрите създават естествена и непринудена среда за наблюдение, в която учителят може да проследи индивидуалните особености и стратегиите на децата. Изведени са предимства и ограничения на игровата диагностика и е предложен модел за нейното приложение в педагогическата практика. Представените критерии са приложими не само към конкретните задачи, но и към други игри със сходна структура и цели, осигурявайки гъвкав инструментариум за наблюдение и интерпретация на постиженията на децата.

III. СТАТИИ, ПУБЛИКУВАНИ В НЕРЕФЕРИРАНИ СПИСАНИЯ С НАУЧНО РЕЦЕНЗИРАНЕ ИЛИ ПУБЛИКУВАНИ В РЕДАКТИРАНИ КОЛЕКТИВНИ ТОМОВЕ

9. Бахчеванова, Т. (2023) Творчески игри за усвояване на компетентности в предучилищна възраст. В: Годишник на Пловдивския Университет „Паисий Хилендарски”, Педагогически Факултет, Том II, Пловдивско Университетско издателство, с. 154-169, ISSN 2815-4134

Тази статия разглежда проблема за приложението на творческите игри като средство за усвояване на компетентности в предучилищна възраст. Разгледани са компетентностите на XXI век, които всеки човек е препоръчително да притежава. Някои от водещите компетентности са класифицирани спрямо областите на развитие, които обхващат. Проведен е педагогически експеримент, който проследява степента на усвояване и честотата на приложение на разглежданите в статията компетентности в условията на творческата игра. Участниците в изследването са 30 деца в предучилищна възраст (5 – 7 години). Резултатите от проведеното изследване потвърждават приложимостта на творческите игри като средство и пространство за усвояване и прилагане на компетентности от детето в предучилищна възраст.

10. Бахчеванова, Т. (2023) Дигитални технологии и социално взаимодействие в контекста на детската игра. В: Интердисциплинарно обучение чрез изкуства, спорт и дигитални технологии - сборник доклади от интердисциплинарна научна конференция, Пловдив, Университетско издателство „Паисий Хилендарски”, октомври 2023, с. 163-174, ISBN 978-619-7663-76-1

Статията разглежда социалното взаимодействие в контекста на дигиталната игра и по-конкретно как цифровите технологии се проявяват в детската игра. Акцентира се върху влиянието им върху социалното взаимодействие с връстници. Проведено е изследване с деца на възраст 5–7 години. Резултатите показват, че социалното взаимодействие не се повлиява значително от вида на използваните ресурси.

11. Бахчеванова, Т. (2024). Играта като средство за стимулиране на езиковото развитие на децата в предучилищна възраст. В: Годишник на Пловдивския университет, Педагогически факултет, том III, Пловдивско университетско издателство, с. 198 – 208, ISSN 2815-4134 (Print), ISSN 2815-4487 (Online), DOI: 10.69085/afp20243198

В статията се разглежда значението на игрите за езиковото развитие на децата в предучилищна възраст. Описани са видове комуникативни умения, както и динамиката при усвояването на тези умения от децата. Статията се фокусира върху ролята на игрите като основно и стимулиращо средство за обогатяване на речевите умения. Проведена е анкета сред учители, която цели да се проучи мнението на педагогическите специалисти относно използването на играта като средство за насърчаване на езиковото развитие. Анкетата се състои от 12 въпроса, насочени към събирането на актуална информация за мястото на игровата дейност като основно

средство за стимулиране на речевата активност, като се отчита и ефективността от включването на различните видове игри в образователния процес. Въпреки че някои учители споделят, че срещат предизвикателства при използването на игри, като например ограничено време, управление на шума и трудности при намирането на подходящи игри, анализите показват, че игрите могат да бъдат ценен инструмент за учителите за развиване на езиковите умения на децата в предучилищна възраст.

12. Бахчеванова, Т. (2024). Цифрови ресурси в игрово базираното образование за подобряване на ангажираността на 5-7-годишните деца в процеса на обучение. В: Сборник с доклади от интердисциплинарна научна конференция „40 години Педагогически факултет – традиции и новаторство, с. 365-380, ISBN 978-619-7768-12-1

Настоящото изследване разглежда интеграцията на цифрови ресурси в игрово-базираното образование и тяхното влияние върху ангажираността на учениците в процеса на обучение. Акцентираща се върху ролята на технологиите като средство за активизиране на учащите, стимулиране на критичното мислене и насърчаване на социалното взаимодействие. Представени са теоретичните основи на игровото учене и примери за приложение на цифрови инструменти като Kahoot и Wordwall. Резултатите от проведеното емпирично изследване показват повишаване на мотивацията, взаимодействието и когнитивната ангажираност на учениците, като подчертават необходимостта от по-широко използване на цифрови ресурси в образователната практика.

13. Bahchevanova, T. (2025). От игра към знание: Педагогически модели и международни перспективи. В: Сборник с доклади от факултетна научна конференция „Креативност и наука в действие: мултидисциплинарни изследвания и обучение за бъдещето“. Пловдив, с. 297-311, ISBN 978-619-7768-45-9

Този научен труд представя аналитичен обзор на утвърдени педагогически модели за учене чрез игра, като цели да систематизира техните характеристики и да очертае възможностите за прилагането им в българската образователна практика. Изследването включва теоретико-аналитичен преглед и сравнителен анализ на международни практики, както и синтез на данни за адаптация към националния контекст. Основен принос е разработването на оценъчна рамка, базирана на пет ключови показателя – самостоятелност, социално взаимодействие, организираност, роля на средата и свобода на играта, измервани чрез тристепенна скала. Формулирани са практически препоръки за усъвършенстване на образователната система. Резултатите подчертават ролята на играта като стратегически педагогически подход за развитие на ключови компетентности, обединяващ познавателно, социално и емоционално развитие.

14. Бахчеванова, Т. (2025). Игрово-базираното обучение в предучилищна възраст: сравнителен анализ и педагогически перспективи. В: Годишник на Пловдивския университет, Педагогически факултет, том IV, Пловдивско университетско издателство, с. 280-290, ISSN 2815-4134 (Print), ISSN 2815-4487

Докладът разглежда игрово-базираното обучение като ефективен подход за развитие на ключови компетентности в предучилищна възраст. Представени са добри

международни практики и е направено съпоставяне с нормативната и практическа среда в България. Анализирани са основните предизвикателства пред прилагането на този подход, свързани с недостатъчна подготовка на педагогическите специалисти, ограничена материална база и тенденцията към „училищнизиране“ на предучилищното образование. Формулирани са насоки за развитие, включващи системен подход чрез повишаване квалификацията на учителите, подобряване на образователната среда и активно включване на родители и институции. Изведен е изводът, че игрово-базираното обучение следва да се разглежда не само като метод, а като цялостна педагогическа философия.

15. Бахчеванова, Т. (2025). Интегративният потенциал на игровата дейност в прехода „детска градина – начално училище“. УИ „Св. Климент Охридски“

Трудът разглежда игровата дейност като средство за осигуряване на приемственост между детската градина и началното училище. Чрез наблюдение на игрови дейности се изследва как играта подпомага познавателното, социалното и емоционалното развитие. Резултатите показват, че игровата дейност улеснява адаптацията към училищната среда, но изисква целенасоа педагогическа подкрепа.

Изготвил:.....

(гл. ас. д-р Теодора Живкова Бахчеванова)