ПЛОВДИВСКИ УНИВЕРСИТЕТ „ПАИСИЙ ХИЛЕНДАРСКИ“ – БЪЛГАРИЯ
ГОДИШНИК, ТОМ V, 2026 – ПЕДАГОГИЧЕСКИ ФАКУЛТЕТ
PAISII HILENDARSKI UNIVERSITY OF PLOVDIV – BULGARIA
ANNUAL, VOL. V, 2026 – FACULTY OF EDUCATION

DOI: 10.69085/afp20265381

ТРАНСФОРМАЦИЯ НА ОБУЧЕНИЕТО ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК В НАЧАЛЕН ЕТАП: ИНТЕРАКТИВНИ ПОДХОДИ И СПОДЕЛЕНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ НАГЛАСИ

Мартин Тодоров
martin.todorov@uni-plovdiv.bg

Резюме: *Въпросът за задържането на детското внимание и преодоляването на пасивността в класната стая е сред най-актуалните предизвикателства пред съвременното начално образование. Настоящата статия изследва потенциала на интерактивните методи в обучението по български език, разгледани в тяхната цялост – чрез синергията между дигиталните инструменти и класическите недигитални форми на взаимодействие като групова работа, дискусии и дидактически игри. Основната цел е да се установи как този комбиниран подход влияе върху мотивацията за учене и по какъв начин активизира учениците, които традиционно остават пасивни в учебния час.*

В разработката е заложено емпирично проучване, което съпоставя автентичните нагласи на начални учители, родители и ученици. Анализът на данните разкрива ключови зависимости: над две трети от родителите отчитат повишена мотивация при домашната подготовка, а огромното мнозинство от учителите потвърждават реално активизиране на по-тихите деца. Изследването предлага ценен педагогически поглед върху ролята на състезателния елемент в образователните платформи, доказвайки, че когато той е балансиран с кооперативни форми на работа, действа като градивен стимул, без да генерира тревожност сред по-свитите ученици. Споделените изводи предлагат работещи решения за практиката на съвременния начален учител.

Ключови думи: *интерактивно обучение, ИКТ, начален етап, български език*

TRANSFORMATION OF BULGARIAN LANGUAGE TEACHING IN PRIMARY SCHOOL: INTERACTIVE APPROACHES AND SHARED EDUCATIONAL ATTITUDES

Martin Todorov
martin.todorov@uni-plovdiv.bg

Abstract: *The issue of sustaining children's attention and overcoming passivity in the classroom is among the most pressing challenges in contemporary primary education. This article explores the potential of interactive methods in teaching the Bulgarian language, viewed in their entirety – through the synergy between digital tools and classical non-digital forms of interaction such as group work, discussions, and educational games. The main objective is to determine how this combined approach influences learning motivation and in what ways it activates students who traditionally remain passive during lessons.*

The paper presents an empirical study that compares the authentic attitudes of primary school teachers, parents, and students. The data analysis reveals key correlations: over two-thirds of parents report increased motivation during home preparation, while the vast majority of teachers confirm a tangible activation among quieter children. The study offers a valuable pedagogical insight into the role of the competitive element in educational platforms, proving that when balanced with cooperative forms of work, it acts as a constructive stimulus without generating anxiety among more introverted students. The shared conclusions offer practical solutions for the work of the modern primary school teacher.

Keywords: *interactive learning, ICT, primary education, Bulgarian language*

Увод

Динамичното развитие на информационните и комуникационните технологии (ИКТ) в условията на съвременната дигитална ера налага фундаментална промяна в педагогическата парадигма. В тази нова об-

разователна реалност традиционният модел на обучение, ориентиран предимно към пасивно възпроизвеждане на теоретични знания, отстъпва място на ученико-центрирани и компетентностно ориентирани подходи. Според Н. Атанасова компетентностния подход се отличава с това, че: „...предполага все по-често междупредметно обучение с активно практически ориентирано участие на учениците в процесите на възпитание и обучение. Тези негови характеристики дават основание да се създават и популяризират педагогически модели и практики, водещи до по-пълноценно личностно развитие на учениците“ (Атанасова, 2024: 202). Съвременната класна стая се трансформира в гъвкаво и адаптивно учебно пространство, в което ученикът заема позицията на активен субект в дидактическия процес. Това е особено критично в началния етап на основното образование (1. – 4. клас) по учебния предмет български език и литература, където се поставят основите на функционалната грамотност, комуникативните умения и социално-емоционалните компетентности на личността.

Ефективното управление на този трансформационен процес изисква целенасочено интегриране на интерактивни методи на преподаване и учене „от учителя на XXI век да включва в преподаването си разнообразни материали, които правят ученето по-интересно и интерактивно, както и да поощрява учениците да бъдат инициативни и активни, като им дава избор и се вслушва в обратната им връзка“ (Данев, 2024: 288). Същността на интерактивното обучение се свързва с прехода от монологови форми на преподаване към многостранно взаимодействие (интеракция) между всички участници. По този начин технологиите престават да бъдат просто техническо допълнение към урока, а се превръщат в катализатор на педагогически стратегии, базирани на играта (геймификация), проектната работа, мисловните карти и драматизацията. Според Ангелова „Всички тези дейности дават възможност на децата да развият умения към изграждане на естетически вкус, комбинативност, активиране на граматически правилна реч, обогатяване на базов речник...“ (Ангелова, 2024: 315). Подобна позиция застъпват и Шопова и Радев, според които „доказан способ за задържане на вниманието на учениците в процеса на обучение е въвличането им като участници в игрови сценарии и дигитализирането на учебното съдържание“ (Шопова, Радев, 2025: 165). Актуалността на настоящото изследване се определя от необходимостта да се проучи ефектът

от прилагането на тези интерактивни подходи не самостоятелно, а чрез триангулация на нагласите на трите ключови фактора в образователната среда – учители, родители и ученици.

Обект на изследването е учебно-възпитателният процес по български език и литература в начален етап на основното образование, реализиран чрез интерактивни подходи.

Предмет на изследването са спецификата на приложение на интерактивните методи и технологии (ИКТ) и рефлексията на нагласите на учители, родители и ученици спрямо тяхната ефективност.

Целта на изследването е теоретично да се обоснове и практически да се анализира ефективността от интегрирането на интерактивни методи и дигитални инструменти в обучението по български език, извеждайки споделените образователни нагласи на субектите в учебния процес.

Задачи на изследването

1. Да се проучат теоретичните основи на интерактивното обучение и ролята на ИКТ като негов инструментариум в началното училище.
2. Да се конструира комплексен инструментариум за емпирично проучване на нагласите (анкети за родители, учители и ученици).
3. Да се анализират събраните данни и да се изведат изводи относно влиянието на интерактивните подходи върху мотивацията и активизирането на пасивните ученици.

Научна хипотеза: Допуска се, че целенасоченото съчетаване на дигитални ИКТ инструменти с недигитални интерактивни методи (игри, мисловни карти) повишава мотивацията на учениците в начален етап и активизира учениците, които традиционно проявяват пасивност в класната стая, което се потвърждава от споделените положителни нагласи на учителите и родителите.

Основно изложение

Същност на интерактивното обучение и педагогически потенциал на ИКТ

В условията на съвременната дигитална образователна среда традиционният подход, ориентиран изцяло към репродуктивно ус-

вояване на учебно съдържание, губи своята ефективност. На негово място се утвърждава компетентностният подход, който изисква трансформация на учебния процес в активна, мотивираща и достъпна за учениците среда. Според Илица Даскалова (Даскалова, 2026: 39) „...обуславя се нарастващата нужда образованието да подготвя учениците не само с академични знания, но и с умения за живот и участие в демократични процеси“. В начален етап на обучение по български език и литература това изискване има стратегическо значение, тъй като тук се поставят основите на функционалната грамотност и уменията за учене през целия живот. Постигането на тези цели е пряко обвързано с прилагането на интерактивни методи и ефективното интегриране на информационните и комуникационните технологии (ИКТ).

Теоретичната същност на интерактивното обучение се основава на конструктивистките педагогически теории, според които ученето е динамичен процес на конструиране на смисъл и знания чрез активно взаимодействие (интеракция) със средата и останалите участници. Понятието „интеракция“ по своята същност се дефинира като взаимна дейност, взаимно влияние и съвместно педагогическо взаимодействие. При този модел традиционната позиция на ученика като пасивен приемник на информация се трансформира в позиция на активен субект, който изследва, открива и прилага езиковите закономерности в практически контекст.

Разликата в ефективността между пасивните и активните (интерактивните) методи на обучение е научно доказана и ясно илюстрирана в пирамидата на възприемане на информацията. Докато традиционните пасивни форми като лекционното преподаване и самостоятелното четене осигуряват ниски нива на трайност на знанията (съответно 5% и 10% запаметена информация), то активните подходи демонстрират значително по-висока педагогическа ефективност. Дискусионните форми на работа водят до 50% усвояване на съдържанието, практическото приложение и „ученето чрез правене“ гарантират 75%, а преносът на знания и обучението на другите достигат до 90% ефективност.

Тази закономерност намира пряко отражение в съпоставката между стандартния подход за усвояване на знания и съвременния компетентностен подход. В рамките на компетентностно ориентирания учебен час по български език интерактивните методи (дискусии, екипна работа, дидактически игри) заемат водещ дял, тъй като осигу-

ряват необходимата практическа среда за изграждане на речеви и писмени умения. В този контекст ИКТ не бива да се разглеждат като самоцел или изолирано техническо допълнение, а като мощен дидактически инструментариум, който мащабира интерактивността и осигурява визуализация, достъпност и незабавна обратна връзка.

Технологичен инструментариум за интерактивно езиково обучение

Ефективното внедряване на интерактивния подход изисква от съвременния начален учител да притежава висока дигитална компетентност, позволяваща му да комбинира недигитални методи с широк спектър от информационни и комуникационни технологии. Този инструментариум може да бъде класифициран в три основни групи в зависимост от неговата функционалност и педагогически цели: платформи за сътрудничество, средства за игровизация (геймификация) и технологии за обогатяване на съдържанието.

Първата група обхваща облачните технологии за управление на обучението, сред които водеща роля заема екосистемата на Google Workspace for Education (G Suite). Тъй като са базирани на облачна архитектура, тези инструменти изискват единствено интернет връзка и уеббраузър, което осигурява непрекъснатост на образователния процес и изгражда силна връзка между трите водещи страни – учител, ученици и родители. Приложението на тези компоненти в езиковото обучение е систематизирано в Таблица 1.

Таблица 1. Приложение на инструментите от Google Workspace в езиковото обучение

Инструмент	*Приложение в обучението по български език в начален етап*
Google Classroom	Организиране на виртуално пространство, споделяне на допълнителни текстове и учебни ресурси, диференцирано възлагане на задачи за домашна подготовка.
Google Drive / Docs	Колаборативно писане и съвместна работа по текстове в реално време, което подпомага развитието на писмената реч, екипното редактиране и езиковия анализ.
Google Forms	Създаване на дигитални куизове и тестове с автоматично оценяване. Осигурява бърза обратна връзка за нивото на правописна и граматическа грамотност.
Google Meet	Провеждане на синхронна видеокомуникация, консултации с родители и виртуални дискусии извън рамките на традиционната класна стая.

Втората група дигитални средства е насочена към игрово-базираното обучение (геймификация), което е критично важно за начална училищна възраст, тъй като съответства на емоционалните и когнитивните особености на децата. Платформи като Wordwall, Genially и Educandy позволяват трансформирането на абстрактните езикови и правописни правила в ангажиращи дидактически игри. Дигитални упражнения от типа „Правописна памет“[1] (Wordwall) или „Буквена бъркотия“ (Educandy) развиват зрителната памет, концентрацията и правилното разпознаване на морфологични структури чрез игрови формати, включващи таймери или състезателни класации. Сюжетните игри, реализирани чрез Genially, поставят ученика в позицията на изследовател, който трябва да реши конкретен правописен или лексикален казус, за да премине на следващо ниво, което превръща ученето от формално изискване в естествен и вътрешно мотивиран процес.

Към третата група се отнасят технологиите за визуализация и обогатяване на съдържанието, които ангажират различните сетива на учениците и улесняват възприемането на информацията. Интерактивната бяла дъска променя традиционния модел, като позволява директно сензорно взаимодействие с дигитални обекти – подчертаване на правописни особености, подреждане на изречения и графично моделиране на граматични правила. В комбинация с мултимедийните презентации и софтуера „Енвижън“ (Envision) тя улеснява едновременното визуално и практическо учене на целия клас. Иновативен елемент тук е и добавената реалност (AR), която чрез мобилни устройства наслагва 3D модели или дигитални подсказки върху реалната среда. В часовете по български език и литература това намира приложение при визуализирането на приказни персонажи или непознати предмети от текстовете, което подпомага слушането с разбиране и обогатява речника на по-малките ученици.

Въпреки безспорните предимства на дигиталните ресурси, силата на съвременния интерактивен подход се крие в баланса. ИКТ постигат своя максимален педагогически ефект тогава, когато се комбинират с недигитални интерактивни методи – като групови

[1] Забележка: Гореспоменатите интерактивни образователни игри („Правописна памет“, „Пустинен остров“ и „Буквена бъркотия“) са подробно представени и анализирани в предходни изследвания на автора (Тодоров, 2024).

проекти на хартия, физически мисловни карти и игри-драматизации. Този комбиниран подход позволява на децата да развиват едновременно фината си моторика, социалните умения за общуване „лице в лице“ и дигиталната си грамотност.

Методология на изследването

Емпиричното проучване, заложено в настоящата разработка, се основава на философията на научно-педагогическата триангулация. В контекста на съвременните изследвания триангулацията се разглежда като подход, при който един педагогически феномен – в случая ефектът от интерактивното обучение по български език – се изследва едновременно през нагласите на трите ключови страни в образователния процес: учители, родители и ученици. Това позволява да се преодолее субективизмът и да се постигне по-висока степен на валидност и надеждност на научните изводи.

Изследването е проведено през втория учебен срок на учебната година сред извадка от начални учители ($n_1 = 16$), родители ($n_2 = 34$) на ученици от начален етап (1. – 4. клас) и самите ученици ($n_3 = 92$). За целите на проучването е конструиран специфичен изследователски инструментариум, състоящ се от три диференцирани модула, съчетаващи количествени и качествени методи. Изследването е проведено в периода март-април 2026 г. и обхваща участници от град Пловдив. В общата извадка са включени ученици от СУ „Пейо Яворов“ и НУ „Христо Ботев“, както и техните родители и учители. Данните от родителите и учителите са събрани дистанционно чрез онлайн анкета, разработена в Google Forms, докато учениците са анкетирани присъствено в училищна среда. Родителите и учителите са подбрани на случаен принцип, което определя извадката като вероятностна по отношение на тези групи. Учениците са включени от конкретно посочените училища в град Пловдив, което следва да се отчете при интерпретацията и генерализирането на резултатите към по-широката популация.

Първият модул представлява анкетно проучване за родители (n_2), съставено от 5 целеви въпроса. На респондентите е предоставено предварително въвеждащо описание, което дефинира границите на „интерактивното обучение“ не само като използване на електронни ресурси (ИКТ), но и като подход, включващ екипна работа, дискусии, ролеви игри и геймификация. Въпросите изслед-

ват честотата на споделяне от страна на децата, мотивацията за подготовка у дома, привлекателността на елементите на геймификацията (точки, значки, класации), реалното отражение върху езиковата грамотност и евентуалните родителски притеснения относно престоя пред екран.

Вторият модул е насочен към педагогическите специалисти (начални учители (n_1)). Централно място в него заема специализиран въпрос, целящ да установи динамиката в поведението на децата, които традиционно проявяват пасивност в класната стая: *„Забелязахте ли ученици, които обикновено са пасивни в традиционния учебен час, да проявяват по-висока активност по време на уроците с интерактивно съдържание?“* Заложените варианти за отговор са структурирани така, че да уловят както категоричното активизиране и частичния интерес, така и потенциалните негативни ефекти (например „затваряне“ на ученика вследствие на конкурентния елемент при дигиталните игри).

Третият модул изследва рефлексията на самите ученици (n_3) чрез адаптиран визуален метод. Поради спецификите на детското възприятие в начална училищна възраст е използвана тристепенна скала, визуализирана чрез емотикони (☺, 😐, ☹). На учениците е зададен достъпно формулиран въпрос: *„Как се чувстваш в часовете по български език, когато играете игри, работите в екип или използвате компютър и интерактивна дъска?“* По този начин се диагностицира директната емоционална ангажираност и субективното усещане за интерес или трудност по време на интерактивната дейност.

Резултати

Анализът на резултатите следва подредбата на въпросите от анкетите, за да проверим дали се потвърждава хипотезата ни: повишават ли интерактивните методи мотивацията на децата и как влияят те върху учебния процес. Първата част от изследването показва нагласите на родителите, като за целта бяха анкетирани 34 души. Данните от първия въпрос, който изследва колко често децата споделят вкъщи за часовете с игри и технологии, доказват, че този начин на преподаване предизвиква силен емоционален отзвук у дома. Най-голям дял от родителите, или 32,4%, споделят, че де-

цата им разказват с вълнение винаги след такъв урок. Към тях се допълват 23,5% от анкетираните, които отбелязват, че това се случва често, и 29,4%, които посочват отговора понякога. Едва 14,7% са избрали опцията рядко. Тези цифри ясно показват, че интерактивният формат бързо улавя вниманието на учениците и превръща учебния час в интересно за тях събитие.

Тази ангажираност помага и за подготовката на децата извън училище. При втория въпрос, относно влиянието на дигиталните интерактивни методи върху писането на домашни задачи, мнозинството от родителите (67,6%) категорично заявяват, че този подход повишава мотивацията на детето и то учи у дома с по-голямо желание. Останалите 32,4% не забелязват съществена промяна и смятат, че мотивацията е същата като при традиционните уроци. Много важен детайл е, че абсолютно нито един родител (0%) не е посочил отговора, че интерактивните методи разсейват детето или му пречат да се концентрира. Това показва, че правилно подбраните игри и подходи не вредят на учебната дисциплина.

Третият въпрос разкрива кои елементи от игровизацията (геймификацията) привличат децата най-силно, като тук родителите са имали право на повече от един отговор. Данните показват, че 73,5% от анкетираните посочват състезателния елемент, включващ класации и отборни игри. На второ място с 58,8% се нарежда печеленето на виртуални точки, значки или награди в платформи като Kahoot и Wordwall. Следва пъстротата на дигиталното съдържание като анимации, звуци и интерактивни куизове, която привлича най-силно 35,3% от децата. Едва 5,9% от родителите казват, че детето им не се влияе от тези неща и предпочита традиционните методи.

Четвъртият въпрос изследва дали родителите се притесняват от прекомерното използване на технологии в начален етап. Отговорите показват голямо доверие към учителите, тъй като 79,4% от хората нямат никакви притеснения и смятат, че технологиите се използват балансирано и само в помощ на обучението. Около 14,7% споделят, че имат известни притеснения за времето, прекарано пред екрана, но въпреки това виждат ползата от тях. Останалите 5,9% заемат по-консервативна позиция и твърдо предпочитат да се набляга основно на хартиения учебник и тетрадката.

Петият въпрос е сред най-важните, тъй като показва дали интерактивното обучение помага за реалното подобряване на право-

писа, правоговора и речника на децата. Разпределението на тези отговори ще представим графично чрез кръгова диаграма, за да се види ясно съотношението между нагласите.



Диаграма 1. Нагласи на родителите относно влиянието на интерактивното обучение върху езиковите умения на децата

Както се вижда от Диаграма 1, повече от половината родители (59%) откриват реално и видимо подобрение в езиковата култура на децата си. Ако към тях добавим и тези 12%, които забелязват минимален напредък, общият процент на положителните оценки става 70,6%. Фактът, че 26% не виждат разлика спрямо стандартното обучение, ни напомня, че интерактивните методи трябва да се комбинират редовно с класическото писане в тетрадките, за да има траен успех. Съвсем малка част (3%) отчитат негативен ефект, което потвърждава, че подходът е сигурен и ползотворен.

Втората изследователска линия от проучването показва мнението на преподавателите, като за целта бяха анкетирани 16 начални учители. Централно място тук заема въпросът дали децата, които обикновено са по-пасивни в час, проявяват по-висока активност по време на уроците с игри и технологии. Резултатите показват много

силна положителна тенденция, тъй като 43,8% от учителите отговарят категорично, че интерактивният формат мотивира тези ученици да участват активно. Точно половината от анкетираните, или 50%, също отчитат позитивен ефект, като отбелязват, че забелязват леко повишаване на интереса при някои от по-тихите деца. Едва 6,3% от учителите смятат, че няма промяна и активността на учениците е останала същата като в традиционен учебен час. Изключително важен знак е фактът, че нито един учител (0%) не е посочил отговора, че някои ученици са се затворили повече заради състезателния характер на игрите.

Този резултат ни позволява да направим много интересен извод. По-рано родителите отбелязаха, че именно състезателният елемент (73,5%) привлича най-силно децата. Данните от учителите обаче доказват, че в реалния училищен живот това състезание не създава излишно напрежение или притеснение сред по-свитите деца. Нулата на процентите при този отговор е ясен знак, че учителите умело управляват образователните игри и ги превръщат в здравословен стимул за учене, а не в източник на стрес. Сборът от 93,8% положителни учителски наблюдения е сигурно доказателство, че интерактивните методи успешно активизират децата, които иначе остават на заден план в традиционния час по български език.

Третият модул от проучването е насочен към най-важните участници в образователния процес – самите ученици. За да разберем техните автентични емоции, в изследването се включиха 92 ученици от начален етап. Поради възрастта на децата беше използвана опростена тристепенна скала с емотикони, която им позволи да изразят лесно как се чувстват, докато учат по български език и едновременно с това се забавляват чрез игри и дигитални технологии. Резултатите от този въпрос ще бъдат представени графично в Диаграма 2, където данните показват реалния брой на децата, избрали съответното лице.

Анализът на данните от Диаграма 2 в проценти показва изключително високи нива на радост и удовлетвореност сред децата. Огромната част от тях, или цели 95,6% (88 ученици), са избрали най-позитивния, усмихнат емотикон. Това категорично доказва, че ученето чрез правене, игрите и интерактивното съдържание превръщат часовете по български език в любимо и чакано преживяване. Неутралното усещане е споделено от едва 2,2% (2 ученици), които са от-

белязали сериозното емотиконче. Също толкова нисък е и делът на децата, избрали тъжното лице – 2,2% (2 ученици), за които тези методи по-скоро не са донесли търсения развлекателен ефект.



Диаграма 2. Емоционална ангажираност и нагласи на учениците спрямо интерактивния учебен процес

Заключение и изводи

Проведеното теоретично-приложно изследване позволява да се направят няколко основни извода относно ролята на информационните и комуникационни технологии и интерактивните подходи в обучението по български език в начален етап. На първо място, прилагането на тези методи води до категорично повишаване на мотивацията за учене както в класната стая, така и по време на самоподготовката у дома. Данните от тристранната анкета ясно доказват, че превръщането на абстрактните езикови правила в увлекателни дигитални игри променя изцяло нагласата на децата към предмета. Процесът на обучение престава да бъде едностранно предаване на знания и се трансформира в активно изследване, в което учениците участват с удоволствие и емоционално споделят постиженията си със своите семейства.

На второ място, изследването доказва, че интерактивната среда има мощен социално-педагогически ефект, тъй като успешно преодолява пасивността на по-тихите и затворени деца. Възможността за участие в екипни задачи, отборни състезания и дигитални куизове сваля психологическата бариера пред пасивния ученик. Тъй като нито един учител не отчита негативни прояви на затваряне или стрес сред децата, става ясно, че състезателният характер на

съвременните образователни платформи действа изцяло стимулиращо и градивно. Това показва, че българският начален учител притежава нужните умения да дозира и управлява технологиите по начин, който създава безопасна, подкрепяща и мотивираща среда за всяко дете.

В заключение можем да обобщим, че дигиталните и недигиталните интерактивни подходи в часовете по български език и литература не са просто временно технологично надграждане, а работещ модел за изграждане на функционална грамотност. Те дават реални практически резултати, подобряват езиковата култура на учениците и получават пълно одобрение от страна на родителите и учителите. Потвърдената научна хипотеза на изследването е сигурен знак, че бъдещето на началното образование се крие в балансираното и творческо съчетаване на дигитални инструменти с класически педагогически и игрови методи, което подготвя децата за предизвикателствата на дигиталната ера.

Литература

1. Ангелова, К. (2024). Шеста научно-практическа конференция на тема: „Актуални политики и практики в образованието. Преподаване и учене за развитие на умения за 21. век“, организатор ВТУ „Св. св. Кирил и Методий“, Педагогически колеж – Плевен. „За ролята на играта – драматизация при формиране на елементарни количествени представи при 6 – 7-годишни деца“. ISBN 978-619-91255-9-5, стр. 314 – 321. (Angelova, K. (2024). Shesta nauchno-prakticheska konferentsia na tema: „Aktualni politiki i praktiki v obrazovanieto. Prepodavane i uchene za razvitie na umenia za 21. Vek“, organizator VTU „Sv. sv. Kiril i Metodiy“, Pedagogicheski kolezh – Pleven. „Za rolyata na igrata – dramatizatsia pri formirane na elementarni kolichestveni predstavi pri 6 – 7-godishni detsa“. ISBN 978-619-91255-9-5, str. 314 – 321.)
2. Атанасова, Н. (2024). Естетическото възпитание и неговата проекция в процеса на обучение в началния етап на образование, В: Сборник с доклади от Интердисциплинарна научна конференция, 40 години Педагогически факултет, Традиции и новаторство, Пловдивско университетско издателство, Пловдив, с. 201 – 212, ISBN 978-619-7768-12-1. (Atanasova, N.

(2024). Esteticheskoto vazpitanie i negovata proektsia v protsesa na obuchenie v nachalnia etap na obrazovanie, V: Sbornik s dokladi ot Interdistsiplinarna nauchna konferentsia, 40 godini Pedagogicheski fakultet, Traditsii i novatorstvo, Plovdivsko universitetsko izdatelstvo, Plovdiv, s. 201 – 212, ISVN 978-619-7768-12-1.)

3. Данев, Н. (2024). Стоп моушън анимирането като образователен инструмент в подготовката на бъдещи педагогически специалисти, В: Годишник на Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“ Педагогически факултет, Том III, Пловдив, Пловдивско университетско издателство, стр. 286 – 300, ISSN 2815-4134. DOI: 10.69085/afp20243286. (Danev, N. (2024). Stop moushan animiraneto kato obrazovatelen instrument v podgotovkata na badeshti pedagogicheski spetsialisti, V: Godishnik na Plovdivski universitet „Paisiy Hilendarski“ Pedagogicheski fakultet, Tom III, Plovdiv, Plovdivsko universitetsko izdatelstvo, str. 286 – 300, ISSN 2815-4134. DOI: 10.69085/afp20243286)
4. Даскалова, И. (2026), Развитие на лидерски качества при учениците в етап 1. – 4. клас чрез интегрирани учебни съдържания, В: *Сп. „Съвременна хуманитаристика“ , брой 1/2026 (24) година XVII, Бургаски свободен университет, Бургас, 2026, с. 38 – 47,* ISSN 1313-9924. (Daskalova, I. (2026), Razvitie na liderski kachestva pri uchenitsite v etap 1. – 4. klas chrez integrirani uchebni sadarzhania, V: Sp. „Savremenna humanitaristika“, broy 1/2026 (24) godina XVII, Burgaski svoboden universitet, Burgas, 2026, s. 38 – 47, ISSN 1313-9924)
5. Тодоров, М. (2024), Как да направим правописа забавен? (Методически идеи за развиване на правописната компетентност при обучението по български език във II клас), Сборник с доклади от ИННТЕРДИСЦИПЛИНАРНА НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ 40 години Педагогически факултет – традиции и новаторство, Пловдив, 2024, Пловдивско университетско издателство, ISBN 978-619-7768-12-1. Todorov, M. (2024), Kak da napravim pravopisa zabaven? (Metodicheski idei za razvivane na pravopisnata kompetentnost pri obuchenieto po balgarski ezik vav II klas), Sbornik s dokladi ot INNTERDISTsIPLINARNA NAUChNA KONFERENTsIA 40 godini Pedagogicheski fakultet – traditsii i novatorstvo, Plovdiv, 2024, Plovdivsko universitetsko izdatelstvo, ISBN 978-619-7768-12-1.

6. Шопова, В., Радев, В. (2025), Активиране на ученическия потенциал чрез базирани на изкуствен интелект инструменти в СТЕМ обучението, Сборник с доклади от Факултетна научна конференция „Креативност и наука в действие: Мултидисциплинарни изследвания и обучение за бъдещето“, Пловдивско университетско издателство 2025, стр. 162 – 173, ISBN: 978-619-7768-45-9. (Shopova, V., Radev, V. (2025), Aktivirane na uchenicheskia potentsial chrez bazirani na izkustven intelekt instrumenti v STEM obuchenieto, Sbornik s dokladi ot Fakultetna nauchna konferentsia „Kreativnost i nauka v deystvie: Multidistsiplinarni izsledvania i obuchenie za badeshteto“, Plovdivsko universitetsko izdatelstvo 2025, str. 162 – 173 , ISBN: 978-619-7768-45-9.)