



Утвърдил: .....

Декан

Дата .....

**СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ "СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ"**

**Факултет: Философски**

Специалност: (код и наименование)

Ф	Ф	С	0	4	0	1	1	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---

**Социология**

**УЧЕБНА ПРОГРАМА**

Дисциплина:

И	3	1	2
---	---	---	---

**ДА ИГРАЕМ СОЦИОЛОГИЯ ЗАЕДНО**

Преподавател: ас. Д. Благоев

Учебна заетост	Форма	Хорариум
Аудиторна заетост	Лекции	-
	Семинарни упражнения	60
<b>Обща аудиторна заетост</b>		<b>60</b>
Извънаудиторна заетост	Самостоятелна работа в библиотека или с ресурси	70
	Презентация	20
<b>Обща извънаудиторна заетост</b>		<b>90</b>
<b>ОБЩА ЗАЕТОСТ</b>		<b>150</b>
<b>Кредити аудиторна заетост</b>		<b>2</b>
<b>Кредити извънаудиторна заетост</b>		<b>3</b>
<b>ОБЩО ЕКСТ</b>		<b>5</b>

№	Формиране на оценката по дисциплината	% от оценката
1.	Участие в тематични дискусии в часовете с акцент върху работа в дискуссионни екипи	30%
2.	Самостоятелна работа	30%
3.	Екипна работа по разработването на сценариите на ролевите игри	20%
4.	Участие в ролевите игри	20%

**Критерии за оценяване:**

Крайната оценка по дисциплината се формира от четири компонента:

1. Участие в тематични дискусии в часовете с акцент върху работа в дискуссионни екипи (Д);
2. Самостоятелна работа (СР);
3. Екипна работа по разработването на сценариите на ролевите игри (С);
4. Участие в ролевите игри (И).

**NB: Конкретните критерии за оценяването по всеки отделен компонент са приложени след анотацията и учебното съдържание.**

**Анотация на учебната дисциплина:**

*Цели на курса:*

Чрез методиката на ролевата игра да се постигне обживяването на различни социални светове, умението да се съпреживее отвътре различна гледна точка, като ключови предусловия за упражняване на социология. Пътуването през различните социални светове включва следните социологически дестинации – класически западен капитализъм, социализъм, глобален свят, както и особената социологическа атракция "българска модерност".

Курсът съдържа четири модула, в които под формата на ролеви игри студентите се включват активно в предварителната работа по изготвянето на сценария на играта, избора на типични роли и формулирането на задачите за всеки един от включените в играта отбори. Модулният принцип на организиране на учебния процес в настоящия курс предполага концентриране на усилията и практическата работа по отделните тематични ядра в рамките на четирите отделни блока учебни часове. Модулите ще бъдат разположени в рамките на десет седмици на семестъра.

#### *Анотация*

Представянето на този курс вероятно би било много по-успешно не под формата на анотация, а на туристическа оферта. Защото курсът е по-скоро покана за пътуване с машина на времето, нещо като социологически туризъм. Този едно-семестриален избираем курс е насочен към любопитни първокурсници с богато въображение, които са готови да се изправят срещу няколко предизвикателства:

Първо, курсът разчита на активно участие от страна на включилите се студенти – тук ги няма обичайните лекции, на които се очаква преподавателят да съобщи Някакви-Важни-Неща, които студентите да си запишат и да наизустват за сесия. Това кое е важно и какви са изводите определяме всички заедно.

Второ, пълноценното участие в курса развива и някои актьорски умения – в хода на курса всеки от участниците ще трябва да опознае, изживее и изиграе публично няколко социологически значими социални роли от различни социални светове.

Трето, пълноценното участие в курса изисква и особена нагласа на съзнанието – нещо като социологическа шизофрения, но по-сложно, защото не става въпрос за простото раздвоение на личността, а поне за раз(с)троение: трябва едновременно да се удържат изпълняваната роля, „пиесата” и самият „театър”. С други думи очаква се всеки студент да е в състояние да наблюдава внимателно как сам гледа постановката, в която играе.

Съвместното пътуване на участниците включва следните социологически дестинации - класически западен капитализъм, социализъм, глобален свят, както и особената социологическа атракция „българска модерност”. Маршрутите определяме заедно. Отделните ролеви игри се случват в рамките на блокове от семинарни часове, обособени на модулна принцип, като отделните блокове са в рамките на шест учебни часа.

#### *Методика на работа*

На методическо ниво курсът се базира на организирането и провеждането на четири тематично-ориентирани интерактивни ролеви игри. Ролевите игри като метод за обучение дават възможност на студентите да се запознаят предварително с необходимата фоновата историческа информация, нужна им за участие в семинара чрез набор от предварително определени текстове и филми; да опознаят отвътре социалните роли, които ще трябва да удържат в рамките на съответната игра; лично да преживеят онези специфични социални напрежения, които са в основата на един или друг тип поведение на изучаваните социални актьори.

От студентите, които запишат курса, се очаква да се включат активно в предварителната работа по изготвянето на сценария на играта, избора на типични роли и формулирането на задачите за всеки един от включените в играта отбори. Всеки един от етапите на подготовката и изиграването на ролевата игра предполага както индивидуална работа на всеки един от участниците, така и включването в групова (отборна) работа. Още в самото начало на конкретната ролева игра се формират групи и се “назначават” супервайзъри. Последните са призвани да следят за спазването на правилата на играта и да оценяват индивидуалния принос в защитаваната позиция, както и самата нея. Групите излъчват свой представител/ говорител, като стремежът е в хода на играта да се представи груповата позиция по конкретен казус.

Самата ролева игра се състои от няколко части – 1) самостоятелна работа на отборите за изготвяне на стратегия за разрешаване на поставената задача, 2) самото състезание по защитаване на типична социална позиция, 3) коментари на студентите-супервайзъри, които познават задачата, но не участват пряко в играта, 4) размяна на социалните роли, които защитават отборите, 5) теоретична рефлексия върху задачите, казуса и ролите.

Доколкото настоящият курс предполага висока степен на автономна и предварителна студентска работа, то в рамките на конкретния етап от предварителната работа по разгръщането на ролевата игра се предвижда създаването на интернет-форум за периодична дискусия по препъни-камъните, откритията, напредъка или заиклянето както на всеки от участниците, така и на групите.

Интенцията на курса е чрез методиката на ролевата игра студентите сами да стигнат до разбирането, че безкрайното релативизиране е социологически некоректно и евристично непълноценно. От друга страна, неотменимите групови рефлексии върху работата по различните ролеви игри са замислени като систематично разгръщане на ключови за модерните общества сили и така се избягва опасността студентите да „потънат” в ролите или пък да изживяват курса като произволно прескачане от роля в роля.

**Предварителни изисквания:**

Любопитство, богато въображение, готовност за изправяне срещу предизвикателства.

**Очаквани резултати:**

Успешно и ефективно участвалите в курса студенти ще имат възможност да развият социологическа рефлексия към специфичните социални контексти на изиграните, обживяни и анализирани социални светове.

**Учебно съдържание**

№	Тема:	Хорариум
1.	<p><b>Следосвобожденска българска действителност.</b></p> <p>Разбирането на съвременния ни социален свят не може да започне „от нулата” – както методологически, така и от гледна точка на историческия му генезис. А как и къде можем да мислим социологически това начало? В следствие на тази първа ролева игра трябва да можем да си отговорим доколко (как и в каква степен) късното българското Възраждане и Освобождението задават логиката на това начало.</p> <p>Очаква се студентите да познаят достатъчно плътно тези два периода, доколкото част от тях са кандидатствали с история. Но социологическата полза от играта е в критическата рефлексия върху задаваната от историческото образование в средното училище и мултиплицирана в актуалната публицистика (и за политически употреби) идеологизирана версия на иначе сложния и изключително съществен дълготраещ исторически процес на съзряването на българското противопоставяне индивид-държава, политика-всекидневие.</p> <p><b>Роли:</b> еснаф, селянин, интелегент, търговец, поп, хайдутин, бей, султан; чиновник, политик, бирник, “гешефтар”.</p> <p><b>Рамкови въпроси за дебата:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• кому е нужна собствена национална държава – на селянина, на еснафа, на интелигенцията, на попа;</li> <li>• защо и как интелигенцията изигра еснафите на два пъти;</li> <li>• каква е длъжностната характеристика на “сладкодумен гост на държавната трапеза”;</li> <li>• на какво се дължи икономическия упадък след Освобождението;</li> <li>• може ли да бъде открита поне една-единствена разлика между устав на политическа партия и устав на акционерно дружество през 80-те години на 19.век.</li> <li>• може ли да бъде открита поне една-единствена прилика между уставите на политическите партии в България от периода непосредствено след Освобождението и началото на 30-те години;</li> <li>• ...</li> </ul> <p>как се променят интересите на Великите сили на Балканите.</p>	15 часа
2.	<p><b>Класически западен капитализъм.</b></p> <p>За да схванем социологически своеобразието на собствената ни национална история, то трябва да я мислим през типологично различното – какво по-добро от класическия капитализъм. Играта е насочена към питання като: Как стана така, че Там социалните актори не могат един без друг, а у нас не могат един с друг. Как националната държава се превърна в общ терен за играчи от различни дисциплини. Капиталистите ли направиха капитализма или капитализмът – капиталистите. Темата е насочена към вътрешната съдържателна обвързаност между пазар, индустриализация, национална държава, система на политическа представителност в класическите капиталистически общества на XIX век.</p> <p><b>Роли:</b> едър земевладелец; индустриалец; работник; военачалник; селянин; учен-изобретател; търговец; пастор; политик.</p> <p><b>Рамкови въпроси за дебата:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• как хилявите търговци пребориха калените воини;</li> <li>• къде го “чукаха” протестантите и къде се “пукна”;</li> <li>• може ли да има капитализъм без класи;</li> <li>• как авторите на романи се прирастиха към произведенията си;</li> </ul>	15 часа

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• каква е вредата от “добрия” капиталист;</li> <li>• „лъжливите политици” наша запазена марка ли са;</li> <li>• как Смит вижда “невидимата ръка” на пазара;</li> <li>• може ли капитализмът да отиде на почивка за един месец или да излезе в пенсия;</li> <li>• ...</li> <li>• как капитализмът завладя пазара, производството, спорта и изкуството</li> </ul>	
3.	<p><b>Социализъм.</b></p> <p>Днешните студенти нямат лични спомени от тази хем близка, хем вече неразбираема епоха. Като продължение на предишната тема, тази ролева игра е насочена към алтернативен модел на обществена модернизация. Акцентът е насочен към класическия въпрос може ли да се въведе модерно индустриално производство, без да има пазар.</p> <p><b>Роли:</b> партиен секретар; директор на индустриално предприятие; милиционер; работник; агент на ДС; магазинер; баш-майстор; научен работник; кооператор</p> <p><b>Рамкови въпроси за дебата:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• защо дългите коси и късите поли са враг номер две на системата;</li> <li>• как човек се снабдява с тоалетна хартия;</li> <li>• защо другарят директор е винаги прав, дори когато съгреша;</li> <li>• може ли социализмът да мине без селскостопанските бригади на социалистическите служещи, студенти и ученици;</li> <li>• защо не можеш да останеш на гости на чичо си в София повече от три дни, без да имаш неприятности с кварталния [милиционер]; и как така все пак успяваш;</li> <li>• как функционира изборителната система при демократичния социализъм;</li> <li>• защо в масовото средно училище има предмет "Военно обучение" още от 50-те години на ХХ век, а "Психология" - едва три десетилетия по-късно;</li> <li>• какво представлява технологичната иновация "чушкопек" и защо тя може да бъде рожба само на социализма;</li> <li>• ...</li> <li>• какви са всъщност авторите на “икономиката на дефицитите”.</li> </ul>	15 часа
4.	<p><b>Глокализация.</b></p> <p>Обосновка: Тази тема представлява прехвърляне от класически за модерния свят форми на социална организация към по-близки на студентите и по-актуални теми от съвременността.</p> <p><b>Роли:</b> регионален представител на “Макдоналдс”; женен за белгийка индийски компютърен програмист, който търси работа в Германия; български студент на бригада в Бъфелоу; репортер-собственик-оператор-монтажист-счетоводител на квартален телевизионен канал в Пекин; леля-баба от Триград, която развива селски туризъм и рекламира в собствен сайт; ръководител на мироопазваща мисия в Афганистан; евродепутат от Търговище.</p> <p><b>Рамкови въпроси за дебата:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• отиват ли си националните държави, и къде отиват;</li> <li>• кой постави световен рекорд за най-честа смяна на идентичността;</li> <li>• блъскат ли се цивилизациите и какво от това;</li> <li>• локални ли са анти-глобалистите;</li> <li>• защо да се храниш в “ресторант за бавно хранене” е забавно;</li> <li>• кога ще се проведе последното световно първенство по футбол;</li> <li>• ...</li> <li>• има ли Германия шанс да спечели Евровизия.</li> </ul>	15 часа

**Конспект за изпит - няма**

Спецификата на този курс не предполага финален изпит. Крайната оценка (КО) се формира от четири компонента – ефективно участие в тематичните дискусии в часовете с акцент върху работа в дискусии

екипи (30 на сто), самостоятелна работа с текстовете (30 на сто), участие в екипната работа по разработването на сценариите на ролевите игри (20 на сто) и участие в ролевите игри (20 на сто), и се получава по следната формула:

$$KO = 0,3 * Д + 0,3 * СР + 0,2 * С + 0,2 * И, \text{ където:}$$

Д – Участие в тематичните дискусии в часовете с акцент върху работа в дискуссионни екипи (30% от оценката);

СР – Самостоятелна работа (30% от оценката);

С – Работа по разработването на сценариите на ролевите игри (20% от оценката).

И – Участие в ролевите игри (20% от оценката).

За оценка „Отличен“	$5,50 \leq KO \leq 6,00$
За оценка „Много добър“	$4,50 \leq KO < 5,49$
За оценка „Добър“	$3,50 \leq KO < 4,49$
За оценка „Среден“	$2,50 \leq KO < 3,49$
За оценка „Слаб“	$2,00 \leq KO < 2,49$

**Критериите за оценяване на всеки от компонентите са следните:**

<i>Участие в тематични дискусии в часовете с акцент върху работа в дискуссионни екипи (Д)</i>	
За оценка „Отличен“	Студентът участва редовно в тематичните дискусии по предварително прочетените текстове и допринася съществено за тяхната продуктивност и полезност (вкл. в микро-екипите); демонстрира разбиране по мнозинството от дискутираните основни въпроси.
За оценка „Много добър“	Студентът участва редовно в тематичните дискусии по предварително прочетените текстове и отчасти допринася за тяхната продуктивност и полезност (вкл. в микро-екипите); демонстрира разбиране по голяма част от дискутираните основни въпроси.
За оценка „Добър“	Студентът участва в част от тематичните дискусии по предварително прочетените текстове и понякога допринася за тяхната продуктивност и полезност (вкл. в микро-екипите); демонстрира разбиране по малка част от дискутираните основни въпроси.
За оценка „Среден“	Студентът не участва редовно в тематичните дискусии по предварително прочетените текстове и много рядко допринася за тяхната продуктивност и полезност (вкл. в микро-екипите); не демонстрира разбиране по голяма част от дискутираните основни въпроси.
За оценка „Слаб“	Студентът не участва в тематичните дискусии по предварително прочетените текстове и не допринася за тяхната продуктивност и полезност (вкл. в микро-екипите); не демонстрира разбиране по мнозинството от дискутираните основни въпроси.

<i>2. Самостоятелна работа (СР)</i>	
За оценка „Отличен“	Студентът е изпълнил успешно над 80% от дадените задачи за самостоятелна работа.
За оценка „Много добър“	Студентът е изпълнил успешно между 60% и 80% от дадените задачи за самостоятелна работа.
За оценка „Добър“	Студентът е изпълнил успешно между 40% и 60% от дадените задачи за самостоятелна работа.
За оценка „Среден“	Студентът е изпълнил успешно между 20% и 40% от дадените задачи за самостоятелна работа.
За оценка „Слаб“	Студентът е изпълнил успешно под 20% от дадените задачи за самостоятелна работа.

<i>3. Работа по разработването на сценариите на ролевите игри (С)</i>	
За оценка „Отличен“	Студентът има много значим принос за ефективността и успешността на екипната работа по разработването на сценариите на ролевите игри.
За оценка „Много добър“	Студентът има значим принос за ефективността и успешността на

	екипната работа по разработването на сценариите на ролевите игри.
За оценка „Добър“	Студентът има само частичен принос за ефективността и успешността на екипната работа по разработването на сценариите на ролевите игри.
За оценка „Среден“	Студентът има незначителен принос за ефективността и успешността на екипната работа по разработването на сценариите на ролевите игри.
За оценка „Слаб“	Студентът няма никакъв принос за ефективността и успешността на екипната работа по разработването на сценариите на ролевите игри.

4. Участие в ролевите игри (II)	
За оценка „Отличен“	Студентът има много значим принос за ефективността и успешността на изиграните ролеви игри.
За оценка „Много добър“	Студентът има значим принос за ефективността и успешността на изиграните ролеви игри.
За оценка „Добър“	Студентът има само частичен принос за ефективността и успешността на изиграните ролеви игри.
За оценка „Среден“	Студентът има незначителен принос за ефективността и успешността на изиграните ролеви игри.
За оценка „Слаб“	Студентът няма никакъв принос за ефективността и успешността на изиграните ролеви игри.

### Библиография

#### Основна литература:

Благоев, Д. (2009). Процеси на стратификационна трансформация в България след 1989г.: Методологически предизвикателства и соционисторически контексти на динамизацията на социалния живот. В: Социологията пред предизвикателството на различията. УИ „Св. Климент Охридски“. София, с. 319-339.

*Борбите в Македония и Одринско 1878-1912. Спомени.* (1982). Изд. „Български писател“, София. (с. 411-415; 661-671)

Бъргър, П. (1998). *Капитализмът и индивидуалната автономия.* В: Капиталистическата революция. ЛИК, София.

Генчев, Н. (1991). *Възрожденската интелигенция след освобождението.* В: Българска възрожденска интелигенция. С.

Димитров, Г. (1995). *Въстанията на интелигенцията.* В: България в орбитите на модернизацията. УИ „Св. Климент Охридски“, София. (с.25-42)

Еленков, И. и Р.Даскалов, съст. (1994). *Въведение.* В: Защо сме такива?. Изд. „Просвета“, София.

Еленков, И. (1998). *Конституционният дебат от 1879 и проектът за общество. Български либерален проект?* В: Родно и дясно. ЛИК, София.

Зола, Е. (1985). Пари. Профиздат, София. (първа глава)

Кабакчиева, П. (2000). *“Идеологическото конструиране на социалните йерархии - или защо не възникна “второ” гражданско общество у нас”.* Доклад на международна конференция “Символният свят на комунизма”, София.

Лондон, Дж. (1982). Мартин Идън. Изд. „Отечество“, София (Втора глава)

Ман, Т. (1972). *Великото затъпяване.* В: Вълшебната планина. Народна култура, София

Сиянов, Хр. (1984). Писма и изповеди на един четник. Изд. „Български писател“, София. (с. 563-569)

Стоянов, З. (1977). *Предисловие.* В: Записки по българските въстания. Изд. „Български писател“, София.

Стоянов, З. (1994). *Предисловие.* В: Превратът през 1881 година. Изд. „Български писател“, София.

Токвил, А. (2004). Америка и американците. Изток-Запад. София (том 2, гл.1,2,3)

Тофлър, А. (1991). *Разчитане на шифъра.* В: Третата вълна. ИК „ПК Яворов“, София

Хаджийски, И. (1995) Бит и душевност на нашия народ. УИ „Св. Климент Охридски”. София (сс. 466-508).

Хаджийски, И. (2002). *Историческите корени на нашите демократични традиции*. В: Оптимистична теория за нашия народ. Изток-Запад, София.

Kabakchieva P. (2002) From Local to Regional Identity? The Possible Construction of "Cross-Border" Regional Identity: Case Study of a Border Region: Smolyan, [www.cas.bg](http://www.cas.bg)

Дата: 15.02.2016 г.

Съставил: ас. Д. Благоев