

Valerio Moser, Flurim Steiner

## **Das Sokratische Gespräch als Methode der Soziokulturellen Animation**

**Auf der Spur einer philosophischen Tradition**

### **Abstract**

Im antiken Griechenland begab sich der Philosoph Sokrates regelmässig auf den Marktplatz, um dort mit zufällig anwesenden Personen erkenntnisorientierte Gespräche zu führen. Dabei verstand er sich als Geburtshelfer, der den Diskutierenden dabei hilft, ihre eigenen Ideen aus sich selbst heraus zu gebären. Hiervon ausgehend entwickelte sich mit dem Sokratischen Gespräch eine bis heute diskutierte und weiterentwickelte Tradition, in deren Fokus die unmittelbare Erkenntnis für die am Gespräch beteiligten Personen und das Erreichen eines gemeinsamen Konsenses steht. Dabei fand diese Methode Anwendung in unterschiedlichen Settings wie der Psychotherapie oder dem Schulunterricht.

In der vorliegenden Arbeit wird die Methode für die Soziokulturelle Animation und damit für ein weiteres Berufsfeld zugänglich gemacht. Dafür wird anhand einer vergleichenden Untersuchung aufgezeigt, inwiefern das Sokratische Gespräch in das Paradigma der Soziokulturellen Animation passt. Zum Schluss werden konkrete Anschlussmöglichkeiten aufgezeigt, in welchen die Autoren Flurim Steiner und Valerio Moser erläutern, wie die Methode des Sokratischen Gesprächs dafür modifiziert werden muss.

Somit bietet die vorliegende Arbeit konkrete Empfehlungen zur Anwendung in unterschiedlichen Bereichen der Soziokultur, damit das Sokratische Gespräch eine Bereicherung für den Methodenkoffer eines jeden Soziokulturellen Animators oder einer jeden Soziokulturellen Animatorin darstellen kann.

Erscheinungsjahr: 2015.

Seitenzahl: 74.

ISBN-Nr.: 978-3-03796-571-9

Elektronisches Buch: Kostenlos.

Bestellung: [www.soziothek.ch](http://www.soziothek.ch)

Die Studie erscheint in der Schriftenreihe Bachelorthesen der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, in welcher Arbeiten mit Bestnote aufgenommen werden und von der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit zur Publikation empfohlen wurden.