

Fachkurs  
Soziokultur  
und  
Digitalität



# Fachkurs «Soziokultur und Digitalität»

**Digitalität ist selbstverständlicher Teil unserer Gesellschaft.**

**Sie umgibt uns, ist aber gleichzeitig nicht immer greifbar.**

Und so ist es auch in der Soziokulturellen Animation: Es entstehen viele Ansätze, die auf Digitalität Bezug nehmen, viele Fachpersonen entwickeln neue Angebote. Aber auch hier ist es oft schwierig, auf die Erfahrungen und Überlegungen zugreifen zu können.

**Der Fachkurs «Soziokultur und Digitalität» ist hier ein Kristallisationspunkt: Hier wird Digitalität greifbarer mit ihren Implikationen für das Zusammenleben, für den Alltag der Menschen und ihre Bedürfnisse.** Vor dem Hintergrund theoretischer und fachlicher Grundlagen entwickeln und wir konkrete Ansätze der Soziokulturellen Animation.

**Im Fachkurs «Soziokultur und Digitalität» geht es ums Machen: Die Teilnehmenden begeben sich in der Weiterbildung auf den Weg und erarbeiten ein eigenes Projekt oder Angebot,** das an der Situation im eigenen Tätigkeitsbereich anknüpft. «Soziokultur und Digitalität» bietet so konkretes Handwerkszeug, um die eigene Praxis weiterzuentwickeln. Wissen aus Forschung und Wissenschaft, von bestehenden Konzepten und von anderen Fachpersonen bilden dafür die Grundlage.

## **Zielsetzung und Charakter**

- Die Teilnehmenden kennen und verstehen Handlungsansätze zur Ausgestaltung von Soziokultureller Animation unter den Bedingungen der Digitalität. Sie erproben diese am Beispiel ihres Tätigkeitsbereichs.
- Die Teilnehmenden erwerben grundlegendes Wissen zur Lebenswelt ihrer Adressat:innen in der Digitalität sowie zu gesellschaftlichen Dynamiken im digitalen Wandel. Sie entwickeln ihre Professionalität unter den Bedingungen der Digitalität weiter.
- Die Teilnehmenden kennen konkrete Konzepte und Ansatzpunkte der Soziokulturellen Animation anhand von Beispielen aus der Praxis und setzen sich mit Erfahrungen anderer Fachpersonen auseinander.
- Der Fachkurs ist handlungsorientiert und zeichnet sich durch grosse Nähe zur Praxis aus. Er besteht aus Präsenzveranstaltungen, ergänzt mit Onlineanteilen sowie Selbststudium. Die Teilnehmenden arbeiten an einem eigenen Praxisvorhaben und werden dabei individuell begleitet.



<b>ZEITRAUM</b>	März – Mai 2026
<b>KURSABLAUF</b>	Blended-Learning-Kurs, bestehend aus Präsenzphasen, ergänzt mit Onlineanteilen und einem eigenen Praxisvorhaben.
<b>PRÄSENZTAGE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mo/Di 9./10.03.2026 9.15–16.45 Uhr</li> <li>Di 24.03.2026 9.15–16.45 Uhr</li> <li>Di 31.03.2026 9.15–16.45 Uhr</li> <li>Di 12.05.2026 9.15–12.30 Uhr</li> </ul>
<b>ORT</b>	Zürich
<b>ONLINE-PHASEN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selbst- und Gruppenlernen (Multimediale Lerninhalte) im Rahmen von insgesamt 10 Stunden.</li> <li>Praktische Umsetzung inkl. individuelles E-Coaching im April 2026</li> </ul>
<b>KURS GEBÜHR</b>	1500.– CHF 1400.– CHF für Mitglieder Soziokultur Schweiz
<b>ABSCHLUSS</b>	Kursbestätigung der Hochschule Luzern
<b>ANZAHL TEILN.</b>	max. 20 Personen
<b>ANMELDESCHLUSS</b>	31. Januar 2026
<b>KURSKONZEPTION</b>	Eike Rösch (Verein Radarstation), Isabelle Odermatt (HSLU-SA), Johannes Küng (HSLU-SA)
<b>REFERIERENDE</b>	verschiedene Expert:innen für Soziokulturelle Animation in der Digitalität
<b>KURSLEITUNG</b>	Eike Rösch
<b>FRAGEN?</b>	Bei Fragen/Unterstützungsbedarf (z. B. im Hinblick auf Barrierefreiheit) kontaktieren Sie uns gerne. Ansprechperson: Eike Rösch, eike.rosch@radarstation.ch
<b>ANMELDUNG</b>	go.radarstation.ch/ fachkurs-soziokultur-digitalitaet



**RADARSTAT10N**

**HSLU** Hochschule  
Luzern

unterstützt von:

**Soziokultur**  
**Schweiz**

