Marion Bolder-Boos – Sebastian Hageneuer
Georg Pantelidis

Einleitung

Das Netzwerk „Digitale Kompetenzen in der Archäologie“ (kurz: DiKopA) versammelt Lehrende der archäologischen Disziplinen zu einem regen Austausch über verschiedene Aspekte der Digitalität in der archäologischen Lehre. So werden etwa in Online-Vorträgen, Workshops und Tutorials Best-Practice-Beispiele aus der Lehre sowie Informationen zu verschiedenen Möglichkeiten der Anwendung digitaler Werkzeuge in Forschung und Lehre zusammengetragen und kritisch reflektiert.[1]

Digitale Methoden prägen archäologische Forschung und Berufspraxis inzwischen selbstverständlich; zugleich steigen die Anforderungen an Medien- und Datenkompetenz, Dokumentation, Visualisierung, Transparenz und langfristige Nachnutzbarkeit. Für die Lehre heißt das: Es geht hier nicht nur um zusätzliche digitale Werkzeuge, sondern um ein eigenes Feld an Kompetenzen, die in realistische Workflows übersetzt, reflektiert und nachhaltig verankert werden müssen. In den vergangenen drei Jahren (2023–2026) hat DiKopA seine Arbeit deutlich verdichtet und professionalisiert. Aus einem lose diskutierenden Netzwerk wurde eine belastbare Infrastruktur für Kompetenzaufbau, Transfer und Community-Building in der archäologischen Lehre.[2]

1 Vgl. https://dikopa.net/veranstaltungen und https://dikopa.net/tutorials [zugegriffen am 09.01.2026].

2 Vgl. die Diskussionen des dritten DiKopA-Arbeitstreffens (TU Darmstadt, 20.–21.02.2026), in denen die Verstetigung und Weiterentwicklung der Netzwerkarbeit als zentrale Anliegen benannt wurden. Im Mittelpunkt standen dabei insbesondere die Ausarbeitung gemeinsamer Orientierungsrahmen (Kompetenz- und Kategorienmodelle), die Entwicklung qualitätsgesicherter, wiederverwendbarer Lehrbausteine sowie Fragen der Dokumentation und Nachnutzbarkeit. Als besonders dynamischer Bereich wurden zudem die Rückwirkungen KI-gestützter Verfahren auf Forschung und Lehre hervorgehoben.

Bolder-Boos, Marion – Hageneuer, Sebastian – Pantelidis, Georg (2026): Einleitung, in: Bolder-Boos, Marion – Hageneuer, Sebastian – Pantelidis, Georg (Hrsg.), *Digitale Kompetenzen in den archäologischen Disziplinen. Perspektiven für die Lehre,* Heidelberg: Propylaeum, S. 1–4, [online] https://doi.org/10.11588/propylaeum.1773.c26524.

Im Zentrum stehen dabei wiederkehrende Formate, insbesondere regelmäßige Online-Vorträge als Beispiele konkreter Lehrpraxis sowie Workshops als Verdichtungsräume, in denen Erfahrungen zusammengeführt, Standards diskutiert und strategische Linien entwickelt werden. Der bis heute anhaltende Mitgliederzuwachs geht mit dieser Entwicklung einher: Aktuell umfasst DiKopA 41 Mitglieder sowie Leitung, Koordination und Hilfskräfte – insgesamt 48 Personen aus 26 verschiedenen Einrichtungen –, was ein deutliches Zeichen für den standortübergreifenden Bedarf an Austausch, Materialien und gemeinsamen Standards in der digitalen archäologischen Lehre darstellt.

Parallel dazu wurden Materialien und Formate entwickelt, die dauerhaft über Einzelveranstaltungen hinauswirken: kompakte Videotutorials, praxisnahe Lehrbausteine sowie dokumentierte Workflows, die sich standortübergreifend anpassen lassen. Damit verschiebt sich der Fokus von der bloßen Vorstellung digitaler Werkzeuge hin zu einer nachhaltigen Vermittlung digitaler Kompetenzen als Bestandteil guter wissenschaftlicher Praxis – inklusive methodischer Transparenz und Anschlussfähigkeit.

Ein besonderer Dank gilt unseren studentischen Hilfskräften Lara Worm, Florentin Orbons und Max Landowski, die die Netzwerkaktivitäten mit großer Verlässlichkeit und fachlicher Sorgfalt unterstützt haben. Dank gebührt darüber hinaus Franziska Lang, die als Leiterin des Fachgebiets Klassische Archäologie an der TU Darmstadt, wo das Netzwerk institutionell angebunden ist, unsere Arbeit begleitet hat.

Nach dem ersten Workshop zu „Chancen und Herausforderungen digitaler Methoden des Lernens und Lehrens“ im Juni 2024[3], dessen Ergebnisse als Sammelband bei PROPYLAEUM erschienen sind (Bolder-Boos – Hageneuer – Pantelidis 2025), fand im Mai 2025 an der TU Darmstadt der zweite Workshop statt. Unter dem Thema „Digitale Kompetenzen in den archäologischen Disziplinen“ wurden an zwei Tagen mit zwei Keynotes, elf weiteren Vorträgen, der Präsentation einer Umfrage unter Studierenden und einer Podiumsdiskussion unter Teilnahme externer Gäste zahlreiche Fragen zur Vermittlung digitaler Kompetenzen, insbesondere mit Blick auf das künftige Berufsfeld der Archäologie, erörtert.[4] Ein Großteil der Workshopbeiträge findet sich nun in diesem Band schriftlich vorgelegt. Sie zeigen ein breites Spektrum, das von der Digitalisierung von Grabungen, Sammlungsbeständen und archäologischen Bildmaterialien bis hin zu praktischen Anwendungen in konkreten Lehrveranstaltungen reicht. Auch das wichtige Thema „Reproducible Research“ wird behandelt.

---

3 https://dikopa.net/2025/01/bericht-zum-dikopa-netzwerktreffen-2024 [zugegriffen am 09.01.2026].

4 https://dikopa.net/2025/05/bericht-zweiter-workshop-des-dikopa-projekts [zugegriffen am 09.01.2026].

Den Anfang macht **Janoscha Kreppner**, der anhand seiner eigenen umfangreichen Erfahrungen als Grabungsleiter in Syrien und im Irak verschiedene Formen der digitalen Ausgrabungsdokumentation darlegt und kritisch beleuchtet. Er beschreibt zunächst einschlägige Eigenschaften archäologischer Ausgrabungen, bevor er auf die Herausforderungen bei der Dokumentation von Erdablagerungen und auf mögliche Wege ihrer dreidimensionalen Erfassung eingeht. Abschließend bietet er einen spannenden Einblick darin, wie sich durch den Einsatz digitaler Methoden neue Möglichkeiten der wissenschaftlichen Auswertung von Ausgrabungsdaten erschließen können. **Annarita Doronzio** und **Yong-Mi Rauch** diskutieren den komplexen Digitalisierungsprozess von Fotopappen am Beispiel ihrer Arbeit in der Winckelmann-Bibliothek der Humboldt-Universität zu Berlin. Sie zeigen damit, wie durch die digitale Erschließung dieser Quellen bessere Voraussetzungen für Forschung und Lehre geschaffen werden. **Oliver Bruderer** beschreibt in seinem Beitrag verschiedene Methoden der archäologischen Fundzeichnung, stellt die manuelle Zeichnung digitalen Dokumentationswerkzeugen wie dem Laser-Aided Profiler und verschiedenen Visualisierungsprogrammen gegenüber und zeigt auf, wie durch die Digitalisierung visuelle Möglichkeiten vielfältiger werden. Zwei aktuelle Best-Practice-Beispiele aus der Lehre – ein Projekt zu *Critical Computational Literacy* (CCL) sowie ein zweisemestriges Seminar zur Vermittlung, Anwendung und kritischen Evaluation unterschiedlicher Methoden zur 3D-Digitalisierung – stellt **Ulrike Wolf** vor. Sie veranschaulicht damit die Bedeutung der praktischen Anwendung digitaler Kompetenzen in der archäologischen Lehre. **Sebastian Hageneuer** und **Kevin Körner** stellen in ihrem Beitrag ihre Erfahrungen aus den im Rahmen des DiKopA-Netzwerks durchgeführten *Hackathons* vor. Bei diesen Hackathons, die in Darmstadt, Köln und Kiel stattfanden, entwickelten Studierende innerhalb von zwei bis drei Tagen gemeinsam ein Videospiel zum Thema Archäologie, wobei besonderes Augenmerk auf der Vermittlung archäologischer und digitaler Kompetenzen sowie deren öffentlichkeitswirksamer Kommunikation lag. Einen Einblick in die Arbeit der AG Digitalisierung des Dachverbands der Archäologischen Studierendenvertretungen (DASV) geben **Moritz A. Fischer** und **Moritz Kettler**, indem sie zwei Projekte der AG vorstellen: den archäologischen Grabungskalender, eine digitale Sammelstelle zu im deutschsprachigen Raum durchgeführten wissenschaftlichen Grabungen und Surveys, und die 2025 initiierte, kostenlos über *Zoom* angebotene Workshopreihe zum Geoinformationssystem *QGIS*.

Die letzten drei Beiträge des Bandes legen den Fokus auf Reproduzierbarkeit und Nachnutzung von Daten in der archäologischen Forschung. **Maria Shinoto** erklärt in ihrem Aufsatz zu „Daten in Versionskontrolle“ Schritt für Schritt, wie sich Versionierungssysteme auf archäologische Daten anwenden lassen. **Sophie C. Schmidt**

behandelt die Organisation von Daten, Analysecode und Text in Paketen, insbesondere am Beispiel von R Markdown, und erläutert, wie die Nutzung solcher Programme bei der Erstellung von Artikeln und weiteren Arbeiten helfen kann. Last but not least zeigt **Christoph Rinne** in seinem Beitrag zur Dokumentation und Nachnutzung von Daten die Vorteile von R und SQLite auf und versucht, potenziellen Nutzer*innen die Angst vor der Nutzung von SQL-Abfragen zu nehmen.

ORCID®

Marion Bolder-Boos https://orcid.org/0000-0002-2824-0984
Sebastian Hageneuer https://orcid.org/0000-0001-8973-1544
Georg Pantelidis https://orcid.org/0000-0003-0130-1449

Referenzen

Bolder-Boos, Marion – Hageneuer, Sebastian – Pantelidis, Georg (2025): *Digitale Methoden des Lernens und Lehrens in der Archäologie. Chancen und Herausforderungen*, Heidelberg: Propylaeum, [online] https://doi.org/10.11588/propylaeum.1572.