



# Übungssitzung: 3D-Scan als Erweiterung des epigraphischen Methodenspektrums

## Lehre über 3D-Technologien in den Geschichtswissenschaften

### LERNZIELE

- Die Studierenden können die wichtigsten Schritte zur Erstellung eines 3D-Scans historischer Materialien benennen und durchführen.
- Die Studierenden bewerten die aktuellen technischen Möglichkeiten von 3D-Scannern und der Bearbeitung von 3D-Modellen anhand geschichtswissenschaftlicher Gütekriterien.

### ABLAUF

Das Lehr-Lernszenario findet in zwei Sitzungen einer wöchentlich abgehaltenen Übung statt. In den übrigen Sitzungen vertiefen die Studierenden ihre Fähigkeiten in der Edition und Deutung antiker Steininschriften. Nach Informierung der Studierenden in der Vorwoche erfolgt die Umsetzung nach folgendem Ablauf:

Sitzung 1 ist der Anfertigung der 3D-Scans gewidmet. Die Lehrperson demonstriert, wie Inschriften mit dem 3D-Handscanner erfasst werden können. Die Studierenden erstellen nun abwechselnd weitere Scans und erhalten direktes Feedback von der Lehrperson zur Handhabung des Scanners. Abschließend führt die Lehrperson Schritte zur Verarbeitung der Scandaten vor und gibt den Studierenden Gelegenheit für Rückfragen.

In Sitzung 2 betrachten die Studierenden die 3D-Modelle und bearbeiten sie in geeigneter Software (z.B. Blender). Darauf aufbauend formulieren die Studierenden zunächst allein, dann in Paaren und im Plenum Potentiale der verschiedenen 3D-Technologien sowie Probleme und Voraussetzungen für das geschichtswissenschaftliche Arbeiten.

### DAS SAGTEN DIE STUDIERENDEN (ABSCHLUSSBEFRAGUNG)



„Gerade in der Epigrafik erscheint mir der Umgang mit 3D-Scans in Hinblick auf Inschriften sehr sinnvoll.“

„Ich würde den Scanner in zukünftigen Seminaren gern häufiger benutzen!“

### RAHMENBEDINGUNGEN

#### Einsatz im Studiengang

Geschichte / Historische Wissenschaften

#### Qualifikationsstufe

Bachelor / Master

#### Name der Lehrveranstaltung

Digitalität in Erforschung und Vermittlung römischer Inschriften

#### Modulsignatur

GES-0015, GES-0022, GES-0024, GES-0028, GES-0030, GES-0033, GES-0034, GES-0036, GES-0039, GES-0040, GES-0041, GES-0053, GES-0080, GES-0083, GES-0084, GES-1003, GES-1022, GES-1023, GES-1024, GES-1032, GES-1033, GES-1034, GES-1037, GES-1038, GES-1039, GES-1053, GES-1072, GES-1073, GES-1074, IES-0007, IES-0008, IES-0009, IES-0018, IES-0071, IES-0081, IES-0098 IES-0098

#### Veranstaltungstyp

Übung

#### Zielgruppe

Fortgeschrittene Studierende der Historischen Wissenschaften

#### Thema des Lehr-Lernszenarios

Digitale Verarbeitung antiker Steininschriften

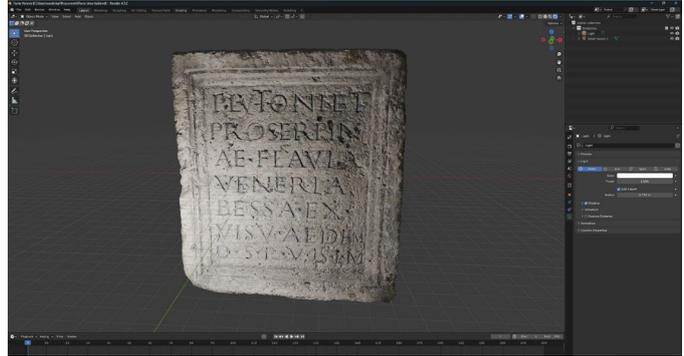
#### Eingesetzte 3D-Technologien

3D-Handscanner

#### Anzahl der Studierenden

10

## IMPRESSIONEN ZU EINGESETZTEN 3D-TECHNOLOGIEN



## DIDAKTISCHE HINWEISE

### ORGANISATORISCH-TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Es muss Zugriff auf den 3D-Handscanner organisiert werden, in diesem Fall per Kontaktaufnahme mit dem Zentrum für Digitales Lehren und Lernen (DigiLLab). Für den Betrieb des 3D-Scanners während der Übung muss ein Stromzugang verfügbar sein. Für die Verarbeitung der Daten ist ein Rechner mit leistungsfähiger Grafikkarte erforderlich.

### DIDAKTISCHE TIPPS ZUR UMSETZUNG

Achten Sie darauf, klare Zusammenhänge mit den Übungssitzungen vor und nach dem Lehr-Lernszenario zu betonen. Den Studierenden sollte klar werden, welche Stellung 3D-Scanning und 3D-Drucken im epigraphischen Arbeiten insgesamt einnehmen kann. Außerdem sollten die Studierenden auch darüber informiert werden, wie sie zukünftig Zugang zu 3D-Technologien erhalten können, um Lerntransfer anzuregen. Zu Beginn sollte abgefragt werden, welche Vorerfahrungen die Studierenden mit 3D-Scannern haben, um Studierenden mit wenig Vorkenntnissen ausführlicheres Feedback und Erklärungen zu geben.

## ANHANG

Neugierig geworden? Über den QR-Code oder den [Link](#) finden Sie weitere Handreichungen zu Lehr-Lernszenarien mit 3D-Technologien sowie Tutorials und hilfreiche Informationen zur Anwendung.



Übungssitzung: 3D-Scan als Erweiterung des epigraphischen Methodenspektrums © 2025 by Andreas Hartmann is licensed under [CC BY 4.0](#).

Das Projekt „3D Teaching Lab (NewNormal)“ wird im Rahmen des Programms NewNormal gefördert durch das Bayerische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst sowie durch die vbw – Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V..