



Zentrum für  
Qualitätssicherung  
und -entwicklung



# Lehre nach Corona an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Ergebnisse einer universitätsweiten Befragung der Lehrenden und  
Studierenden im Sommersemester 2022

## 1 Zielsetzung und Design der Befragung

Nachdem an der JGU pandemiebedingt über mehrere Semester Lehrveranstaltungen überwiegend digital stattfanden, war im Sommersemester 2022 eine weitgehende Rückkehr zur Präsenzlehre möglich. Um Informationen darüber zu erhalten, in welcher Form Lehrveranstaltungen an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (JGU) nach dieser Phase realisiert werden, führte das Zentrum für Qualitätssicherung und -entwicklung (ZQ) im Auftrag des Präsidiums der JGU eine Befragung der Lehrenden und Studierenden durch. Fokussiert wurden sowohl organisatorische Aspekte wie das Format der Lehrveranstaltungen (in Präsenz, online, hybrid), ihre Form (synchron, asynchron) und die verwendeten Medien und Plattformen, als auch die eingesetzten Lehr-Lern-Szenarien und die Bewertung ihres Nutzens.

## 2 Auswahlgesamtheit und Stichprobe

- Befragung in allen Fachbereichen der Universität Mainz mit Ausnahme der Hochschule für Musik und der Kunsthochschule<sup>1</sup>
- Feldphase zwischen dem 1. Juni und 31. Juli 2022<sup>2</sup>.
- Befragung Lehrender und Studierender
- Erfasst wurden 4.283 Lehrveranstaltungen. Von Lehrenden erhielten wir Rückmeldungen zu 1.493 (35 %) Lehrveranstaltungen, von Studierenden zu 2.300 (54 %) Veranstaltungen. Für 1.303 (30 %) Lehrveranstaltungen wurden sowohl studentische als auch Rückmeldungen der Lehrenden erfasst.

Erfasste Veranstaltungstypen:

- Seminare (37 %)
- Übungen (26 %)
- Vorlesungen (20 %)
- Prozentual spiegelt die Stichprobe die Verteilung der Lehrveranstaltungstypen an der JGU im Sommersemester 2022 nahezu exakt wider.

Erwartungsgemäß unterscheidet sich die Verteilung der angebotenen Lehrveranstaltungstypen in den jeweiligen Fachbereichen. Während es sich in den Fachbereichen 02 und 05 bei mehr als der Hälfte der bewerteten Veranstaltungen um Seminare handelte, machten im Fachbereich 06 Übungen über zwei Drittel aller Veranstaltungstypen aus. Praktika wurden mit einem Anteil von einem Drittel an allen Lehrveranstaltungstypen in den Fachbereichen 04 und 10 besonders häufig durchgeführt.

---

<sup>1</sup> Die besonderen Lehrformen und -formate an der Hochschule für Musik und der Kunsthochschule konnten im Fragebogen nicht berücksichtigt werden.

<sup>2</sup> Im Fachbereich 04 (Universitätsmedizin) fand die Studierendenbefragung aus organisatorischen Gründen im Zeitraum zwischen dem 1. und 29. August statt.

### 3 Durchführung der Lehre

- Drei Viertel (75 %) aller Veranstaltungen wurden ausschließlich oder überwiegend als Präsenzlehre<sup>3</sup> konzipiert. Dies ist insbesondere im Fachbereich 03 (87 %) der Fall, wohingegen die Fachbereiche 02 (66 %), 04 (61 %) und 09 (66 %) seltener überwiegend oder ausschließlich in Präsenz lehrten. Mit Blick auf Lehrveranstaltungen, die ausschließlich oder überwiegend online<sup>4</sup> angeboten wurden, zeigt sich, dass der Fachbereich 04 mit einem Viertel der Angebote (26 %) den höchsten Anteil aufweist
- Verglichen mit anderen Veranstaltungsformaten sind Vorlesungen am häufigsten hybrid (22 %) beziehungsweise (fast) ausschließlich digital angeboten worden (18 %). Vier Fünftel der Veranstaltungsformate Seminare, Übungen, Tutorien und Praktika fanden (überwiegend) vollständig in Präsenz statt.
- Hybride Lehrveranstaltungen<sup>5</sup>, die ungefähr zu gleichen Anteilen online und in Präsenz durchgeführt oder Präsenzveranstaltungen, die parallel aufgezeichnet oder online übertragen wurden, werden in den Fachbereichen 02 (28 %), 01 (24 %), und 09 (21 %) am häufigsten angeboten. Der Anteil an Veranstaltungen mit hybrider Lehre ist unter den Vorlesungen (22 %) und Praktika (19 %) am höchsten.
- Nennenswerte Unterschiede im Hinblick auf Veranstaltungen im Bachelor- oder Masterstudium wie auch bzgl. der Lehrerfahrung sind nicht zu beobachten.

### 4 Nutzung digitaler Lehrformate

- Befragt nach der Nutzung digitaler Lehrformate zeigt sich, dass diese insgesamt unterschiedlich intensiv genutzt werden. In mehr als einem Drittel (39 %) der Lehrveranstaltungen wurden Aufgabenformate für Einzelarbeiten (z. B. Multiple Choice oder Kommentieren im Forum) innerhalb einer Lernplattform in hohem oder mindestens mittlerem Maße genutzt. In 10 % der Lehrveranstaltungen wurden (sehr) häufig interaktive Online-Seminare angeboten.
- In 19 % der Veranstaltungen wurden die Aufzeichnungen von Vorlesungen ohne Präsenztermin bzw. in 8 % mit Präsenztermin (sehr) häufig realisiert, Live-Übertragungen in 13% (mit Präsenztermin) bzw. 7 % (ohne Präsenztermin).
- Seitens der Studierenden werden die von den Dozierenden eingesetzten digitalen Medien jeweils von ca. einem Drittel der Befragten als (sehr) nützlich wahrgenommen, wobei die Verfügbarkeit von Vorlesungsaufzeichnungen, verbunden mit angebotenen Präsenzterminen (38 %) etwas hervorsteicht.

<sup>3</sup> Lehrveranstaltungen, die auf der Skala zwischen Präsenzlehre und Online-Lehre die Werte 1 und 2 annehmen.

<sup>4</sup> Lehrveranstaltungen, die auf der Skala zwischen Präsenzlehre und Online-Lehre die Werte 6 und 7 annehmen.

<sup>5</sup> Lehrveranstaltungen, die auf der Skala zwischen Präsenzlehre und Online-Lehre die mittleren Werte 3, 4 und 5 annehmen.

- Befragt danach, in welchem Maße die Lern- und Arbeitsformen „Interaktion und Kollaboration“<sup>6</sup>, „Spiel und Simulation“<sup>7</sup> sowie „Selbststudium“<sup>8</sup> im Rahmen der Lehre eingesetzt wurden, zeigen sich Unterschiede für den Aspekt der „Interaktion und Kollaboration“ zwischen Präsenz- (in 35 % der Veranstaltungen (sehr) häufig) und Online-Lehre (25 %). Sowohl in der Präsenzlehre als auch in der Online-Lehre ist das Selbststudium eine etablierte Lern- und Arbeitsform und wird in knapp bzw. etwas mehr als der Hälfte der Veranstaltungen in (sehr) hohem Maße eingesetzt. Deutlich weniger etabliert ist der Einsatz von spielbasierten Lernformen (10 bzw. 12 %).
- Studierende bewerten den Nutzen des Selbststudiums - ob in der Präsenz (46 %) oder Online-Lehre (47 %) – in knapp der Hälfte der Lehrveranstaltungen als (sehr) hoch. Der Einsatz der Lern- und Arbeitsform „Interaktion und Kollaboration“ hat insbesondere in der Präsenzlehre einen positiven Effekt auf den Nutzen, den die Studierenden für ihr Studium sehen (Präsenzlehre 41 % (sehr) hoch , Online-Lehre 26 %). Spiele und Simulationen sind aus Sicht der Studierenden vergleichsweise seltener hilfreich (21 % (sehr) hoch in der Präsenz- bzw. 17% in der Online-Lehre).

## 5 Eingesetzte Tools und Medien

- In Lehrveranstaltungen, die digitale Anteile enthielten, war mit 73 % Moodle/JGULMS die am häufigsten genutzte Software bzw. Lernplattform. Am zweit- bzw. dritthäufigsten wurde MS Teams als Videokonferenztool (32 %) oder für weitere Funktionen (36 %) genutzt. In 9 % der Lehrveranstaltungen wurden Software und Kommunikationstools genutzt, die außerhalb der JGU angeboten werden.
- Die am häufigsten eingesetzten Medien waren (PowerPoint-)Präsentationen (80 %) und Handouts bzw. Arbeitsblätter (62 %). Videomaterial wurde doppelt so häufig eingesetzt (43 %) wie Audiomaterial (21 %). Insgesamt zeigt sich eine breite Palette an unterschiedlichen Medien, die zu einem sichtbaren Anteil eingesetzt wurden.

## 6 Zufriedenheit mit der digitalen Infrastruktur

- In 44 % der Lehrveranstaltungen zeigen sich die Lehrenden (sehr) zufrieden mit der digitalen Infrastruktur, in fast der Hälfte der Lehrveranstaltungen sind die Lehrenden mit der digitalen Infrastruktur für Studium und Lehre im mittleren Maße zufrieden (49 %). Auffällig ist, dass Lehrende des FB 07 sich im Vergleich zu den übrigen Fachbereichen deutlich seltener mit der digitalen Infrastruktur (sehr) zufrieden zeigen (29 %).

---

<sup>6</sup> Alle Formen der Nutzung von analogen Medien wie Flipchart, Pinnwand, Poster oder sozialen Medien, Netzwerken und interaktiven Anwendungen wie Online-Dienste für gemeinsam zu bearbeitende Dokumente, Wikis, Blogs, Mikrobloggingdienste, Podcasts, Chat-Software, Instant Messenger.

<sup>7</sup> Lernspiele wie interaktive (Online-)Planspiele, Quiz, Rollenspiele, etc.

<sup>8</sup> Selbstständiges Organisieren von Lernressourcen wie Videoaufzeichnungen von Vorträgen, Lesen von Texten, Lösen von Aufgaben in Einzel- oder Gruppenarbeit, selbstständiges Dokumentieren des Lernprozesses und -ergebnisses.

- Die Zufriedenheit mit der Auswahl an Unterstützungsangeboten (z. B. Weiterbildungen oder Support) wird im Durchschnitt schlechter bewertet als die Zufriedenheit mit der digitalen Infrastruktur. Der Anteil von Veranstaltungen mit (sehr) zufriedenen Lehrenden ist in den Fachbereichen 08 und 10 (jeweils 22 %) am niedrigsten und am höchsten in den Fachbereichen 04 (46 %) und 01 (53 %).
- Weiteren Bedarf sehen die Lehrenden insbesondere in der Ausstattung der Lehrräume: In fast einem Drittel aller gegebenen Antworten auf die offen gestellte Frage „Wo sehen Sie weiteren Bedarf?“ wird die unzureichende technische Ausstattung der Räume mit moderner und funktionierender Technik genannt. Der Bedarf an Weiterentwicklung der Lernplattformen (z. B. mit Blick auf eine bessere Bedienbarkeit und eine größere Auswahl an Tools) wird am zweithäufigsten genannt (15 %). Daneben wünschen sich die Lehrenden in ihren Lehrveranstaltungen eine stabile und schnelle Internetverbindung (8 %), „unbegrenzte“ Software-Lizenzen (7 %), mehr Weiterbildungsangebote (7 %) und einen besseren technischen Support (6 %).

## 7 Studierendenbeteiligung

- Die aus Sicht der Dozierenden wahrgenommene Beteiligung an Lehrveranstaltungen nimmt mit wachsendem Anteil an Online-Lehre (46 % (sehr) hoch), hybride Lehre 49 %, Präsenzlehre 54 %) ab. Für die Gesamtzufriedenheit der Lehrenden mit ihrer Lehrveranstaltung spielt die Studierendenbeteiligung eine große Rolle. Eine höhere Beteiligung der Studierenden geht mit einer höheren Gesamtzufriedenheit der Lehrenden mit ihrer Lehrveranstaltung einher.<sup>9</sup>

## 8 Austausch zwischen Studierenden

- Studierende sind in Präsenzveranstaltungen mit der Kommunikation mit anderen Veranstaltungsteilnehmenden deutlich häufiger (sehr) zufrieden (61 %) als in den Veranstaltungen, die (überwiegend) online stattfinden (35 %). In der hybriden Lehre wird die Kommunikation unter den Veranstaltungsteilnehmenden in der Hälfte der Lehrveranstaltungen positiv bewertet (52 %). Eine als gut wahrgenommene Kommunikation hat einen positiven Einfluss auf die Gesamtzufriedenheit der Studierenden mit der Lehrveranstaltung.<sup>10</sup>

## 9 Gesamtzufriedenheit

- In Veranstaltungen, die sowohl in Präsenz als auch online stattfinden, wird das Lehr-Lern-Setting zwischen Präsenz- und Online-Lehre seitens der Studierenden in zwei Dritteln der Lehrveranstaltungen (66 %) und seitens der Lehrenden in knapp der Hälfte der Lehrveranstaltungen (57 %) (sehr) positiv bewertet. Je höher die Studierenden den Nutzen der eingesetzten Lern- und Arbeitsformen in der Online-Lehre bewerten, desto zufriedener sind sie mit dem Lehr-Lern-Setting zwischen Präsenz- und

<sup>9</sup> Spearman-Rangkorrelationskoeffizient:  $r = .600$ ;  $p = 0.000$ .

<sup>10</sup> Spearman-Rangkorrelationskoeffizient:  $r = .362$ ;  $p = 0.000$ .

Online-Lehre.<sup>11</sup> Lehrende, die das Lehr-Lern-Setting ihrer Lehrveranstaltung positiv bewerten, sind auch insgesamt zufriedener mit ihrer Lehrveranstaltung.<sup>12</sup>

- Die Zufriedenheit mit der Veranstaltung insgesamt kann sowohl von Seiten der Lehrenden wie auch der Studierenden als hoch beschrieben werden. Über die Fachbereiche hinweg sind die Lehrenden in über der Hälfte bis zu drei Viertel der Fälle (57-77 %) mit ihrer Lehrveranstaltung (sehr) zufrieden. Bei Studierenden zeigen sich insgesamt ähnlich gute Werte, wobei die Differenz zwischen den Fachbereichen deutlicher ausfällt: 47-82 % der befragten Studierenden waren mit der Lehrveranstaltung insgesamt (sehr) zufrieden.
- Während Lehrende sich gleichermaßen zufrieden in Präsenz- und Online-Veranstaltungen zeigen, sind Studierende in Online-Veranstaltungen durchschnittlich deutlich unzufriedener (Mittelwert: 2,80) als in Präsenzveranstaltungen (Mittelwert: 2,17) wie auch hybriden Veranstaltungen (Mittelwert: 2,39). In 72 % der Veranstaltungen, die in Präsenz durchgeführt wurden, zeigen sich die Studierenden mit dieser (sehr) zufrieden und sind damit um ein Drittel häufiger (sehr) zufrieden als in Online-Veranstaltungen (45 %). Hybride Lehrveranstaltungen werden in über der Hälfte der Fälle positiv bewertet (61 %).

---

<sup>11</sup> „Interaktion und Kollaboration“:  $r = .300$ ;  $p = 0.000$ , „Spiel und Simulation“:  $r = .188$ ;  $p = 0.000$ , „Selbststudium“:  $r = .306$ ,  $p = 0.000$  (Spearman-Rangkorrelationskoeffizient).

<sup>12</sup> Spearman-Rangkorrelationskoeffizient:  $r = .493$ ;  $p = 0.000$ .