



*L'État de la vidéo dans
l'enseignement, 2016 :
un rapport Kaltura*



Sommaire

1	Résumé analytique et conclusions principales	2
2	Méthodologie et démographie.....	2
3	Les résultats	4
3.1	Les compétences numériques	4
3.2	L'utilisation de la vidéo	4
3.2.1	Fréquence d'utilisation : personnel éducatif	4
3.2.2	Fréquence d'utilisation : étudiants.....	5
3.2.3	Cas d'utilisation.....	5
3.2.4	Distribution des sources de contenus vidéo dans l'enseignement et l'apprentissage.....	7
3.2.5	Utilisation de la diffusion vidéo en ligne.....	7
3.2.6	Utilisation de la vidéo dans les plateformes d'apprentissage en ligne (LMS).....	8
3.3	Maximiser l'utilisation de la vidéo	8
3.3.1	Ce dont disposent les enseignants	8
3.3.2	Ce dont les enseignants ont besoin	9
3.4	Impact et retour sur investissement	10
3.4.1	Impact général.....	10
3.5	Quel avenir ?	12
3.5.1	Classes inversées.....	12
3.5.2	Apprentissage en ligne	12
3.5.3	Retour sur investissement.....	13
3.5.4	Impact des technologies vidéo futures	13
3.5.5	L'avenir du rôle de la vidéo dans l'enseignement	14
4	En résumé : pour une vision globale	15

1 Résumé analytique et conclusions principales

L'utilisation de la vidéo continue de croître dans nos établissements pédagogiques et transforme la manière dont nous enseignons, apprenons, étudions, communiquons et travaillons. Les étudiants et le personnel éducatif s'attendent désormais à rencontrer la vidéo dans chaque aspect du processus d'apprentissage, et reconnaissent l'importance des compétences numériques et de la familiarité avec la vidéo comme moyen de communication pour la réussite, même au-delà du contexte éducatif. La vidéo a le pouvoir d'accroître l'efficacité de l'apprentissage, d'augmenter le transfert de connaissances et d'améliorer les résultats aux travaux et aux examens. Mais les établissements pédagogiques utilisent également la vidéo en dehors des salles de classe : pour améliorer la rétention des étudiants et des enseignants, pour simplifier le processus de candidature et pour développer un sens d'appartenance.

Les conclusions de notre troisième étude en ligne annuelle sont d'un grand intérêt pour toute personne active dans l'enseignement aujourd'hui. En voici quelques points forts :

- 86 % des personnes interrogées disent que, dans leur établissement, des professeurs utilisent activement la vidéo en classe.
- 72 % utilisent la vidéo dans les travaux d'étudiants
- La vidéo est utilisée à de nombreuses fins, y compris : l'enregistrement d'événements universitaires pour un visionnage à la demande (59 %), le marketing et la communication (55 %), et même le processus de candidature (30 %).
- 74 % des établissements utilisent la diffusion vidéo en ligne à des fins diverses, ce qui représente une augmentation par rapport à 2015, y compris pour l'enseignement (51 %), la diffusion d'événements en direct (47 %) et la formation (39 %).
- Cette année, l'utilisation des contenus générés par les enseignants (96 %) a dépassé celle des contenus protégés (91 %).
- Cette année pour la première fois, la majorité (52 %) des participants issus de l'enseignement supérieur utilisent une solution vidéo intégrée à leur système informatique de gestion de l'apprentissage (par ex., Blackboard, Moodle, Canvas, Brightspace, etc.).
- 93 % des personnes interrogées pensent que la vidéo a un impact positif sur la satisfaction des étudiants et 88 % s'accordent à dire qu'elle augmente les niveaux de réussite des étudiants.

Enfin, n'hésitez pas à nous contacter via research@kaltura.com si vous souhaitez en savoir plus.

Cordialement,

D^r Michal Tsur, Président, Kaltura Inc.

2 Méthodologie et démographie

Les personnes qui ont répondu à notre enquête sont issues de tous les secteurs de l'enseignement : de l'enseignement supérieur pour près de trois quarts d'entre elles, et presque une sur cinq de l'enseignement primaire / secondaire. Plus de 1 500 personnes ont partagé leurs analyses, et 901 de ces personnes sont allées jusqu'au bout. Le sondage a été conduit en ligne au cours du mois d'avril 2016.

Divers rôles au sein des établissements furent représentés ; les rôles les plus courants étant ceux de l'ingénierie / la technologie pédagogique, du personnel éducatif, de l'administration système / informatique, du personnel administratif, et des équipes de média / production vidéo.

La taille des établissements, mesurée par le nombre d'étudiants en équivalent plein temps (EPT), varie également. Il est important de remarquer que la distribution diffère grandement entre l'enseignement supérieur et l'enseignement primaire / secondaire : dans ce dernier groupe, plus de 75 % rapportent un EPT inférieur à 4 000, comparé à seuls 24 % des établissements supérieurs.

3 Les résultats

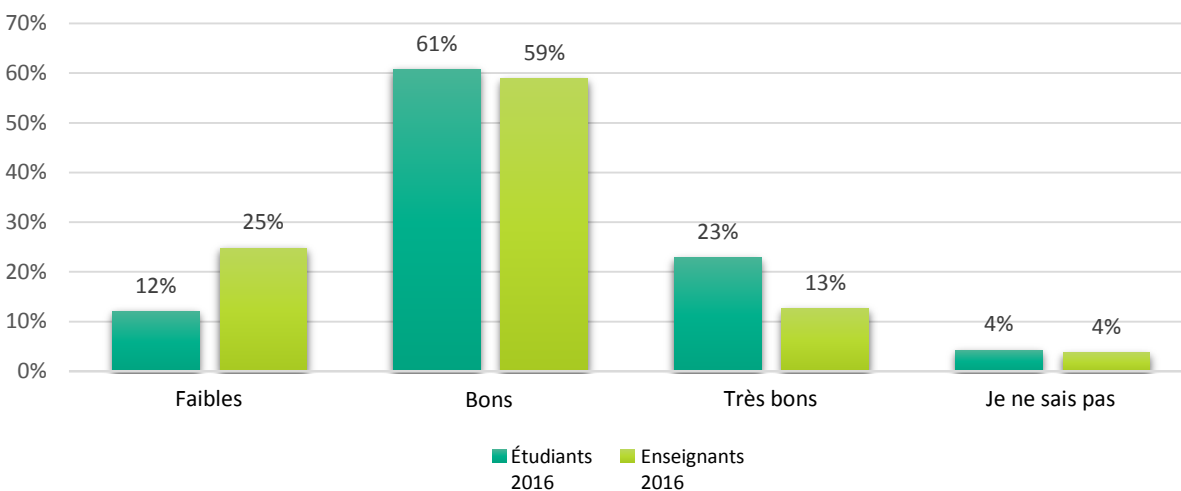
3.1 Les compétences numériques

Les compétences numériques revêtent une importance croissante dans le monde du travail et, pour la deuxième année consécutive, 96 % des participants ont cité l'importance de développer les compétences numériques et vidéo des enseignants et des étudiants au sein de leur établissement.

Dans cette enquête, les compétences numériques sont définies comme « **la capacité de localiser, d'organiser, de comprendre, d'évaluer, d'analyser, de créer et de communiquer des informations par le biais des technologies numériques** ».

Cette année, 72 % des enseignants sont perçus comme disposant de « bons » ou « très bons » niveaux de compétence numérique (81 % en 2015), comparé à 84 % des étudiants (88 % en 2015).

Évolution des niveaux de compétence numérique

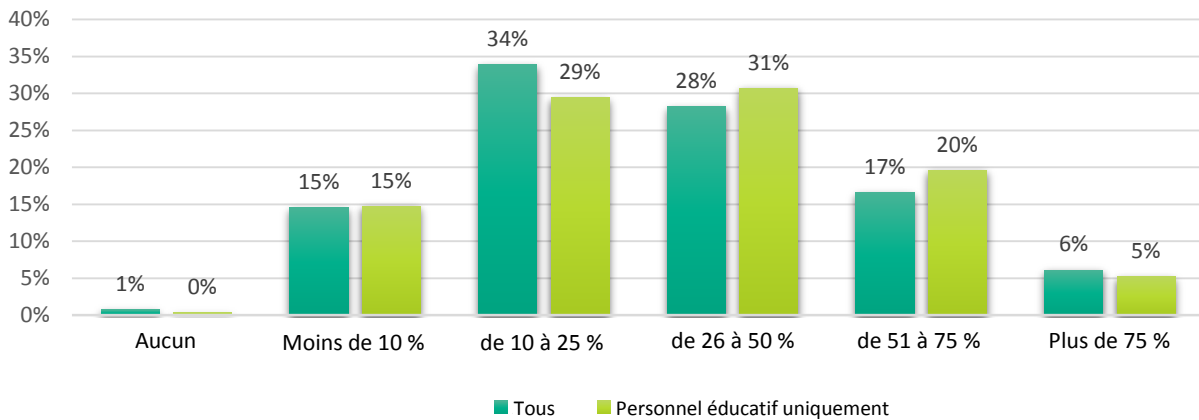


3.2 L'utilisation de la vidéo

3.2.1 Fréquence d'utilisation : personnel éducatif

Ce graphique montre que 23 % des personnes interrogées déclarent que plus de la moitié du personnel éducatif incorpore régulièrement la vidéo dans leurs cours.

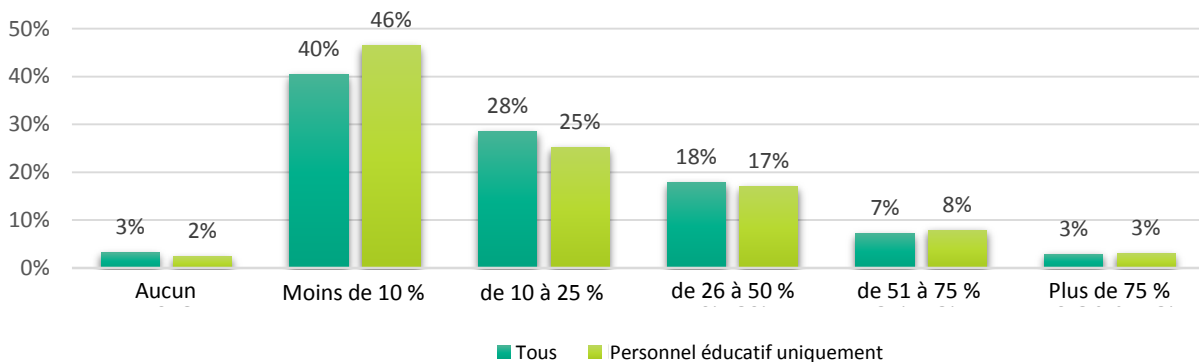
Au sein de votre établissement, combien d'enseignants incorporent régulièrement la vidéo dans leurs cours ?



3.2.2 Fréquence d'utilisation : étudiants

L'utilisation active de la vidéo par les étudiants (c'est-à-dire, la création ou la mise en ligne de vidéos par des étudiants, et non le seul visionnage passif) n'en est néanmoins qu'à ses débuts : seules 10 % des personnes interrogées disent voir une majorité de leurs étudiants utiliser activement la vidéo.

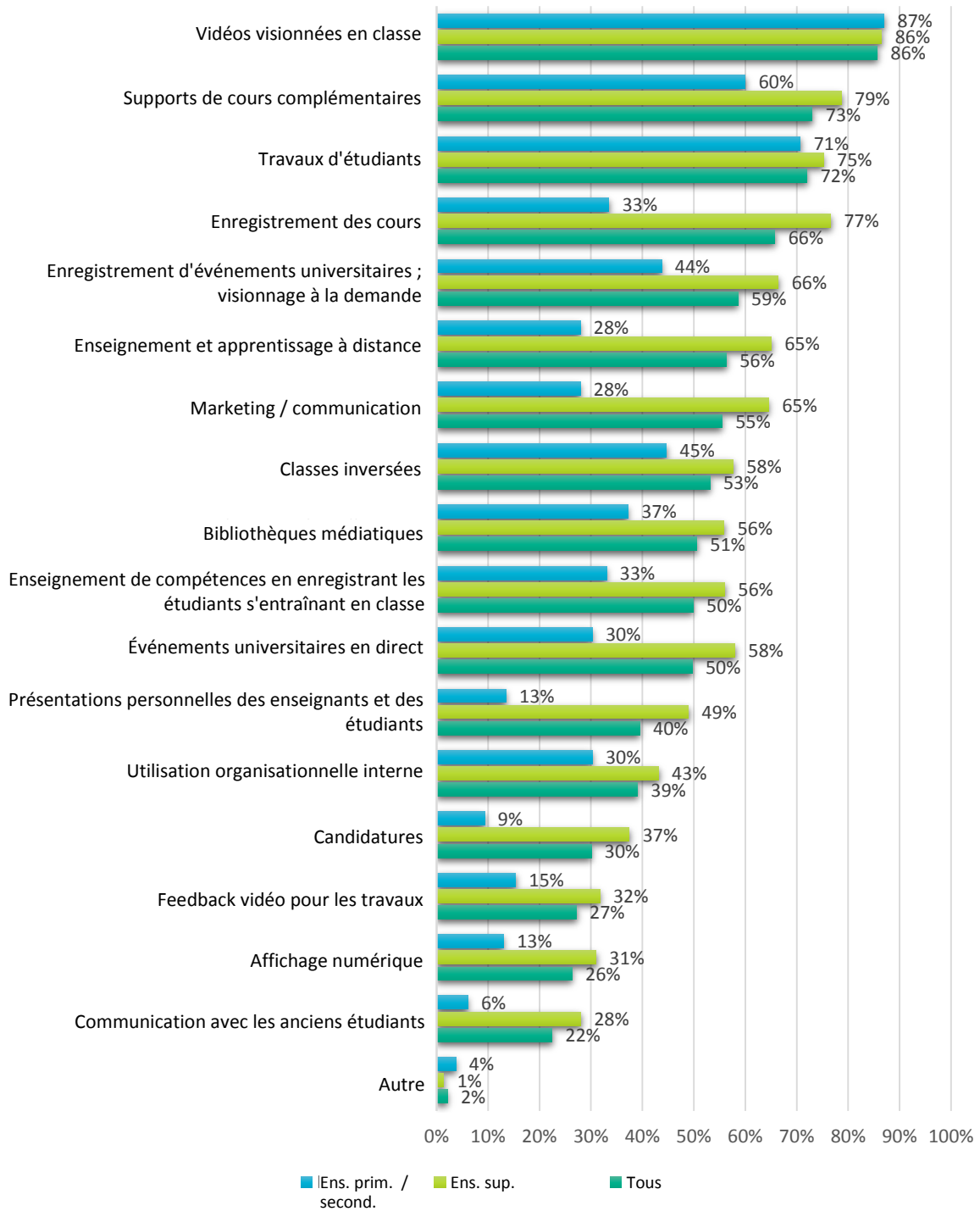
Combien d'étudiants dans votre établissement créent (ou utilisent) des vidéos dans le cadre de leur travail scolaire aujourd'hui ?



3.2.3 Cas d'utilisation

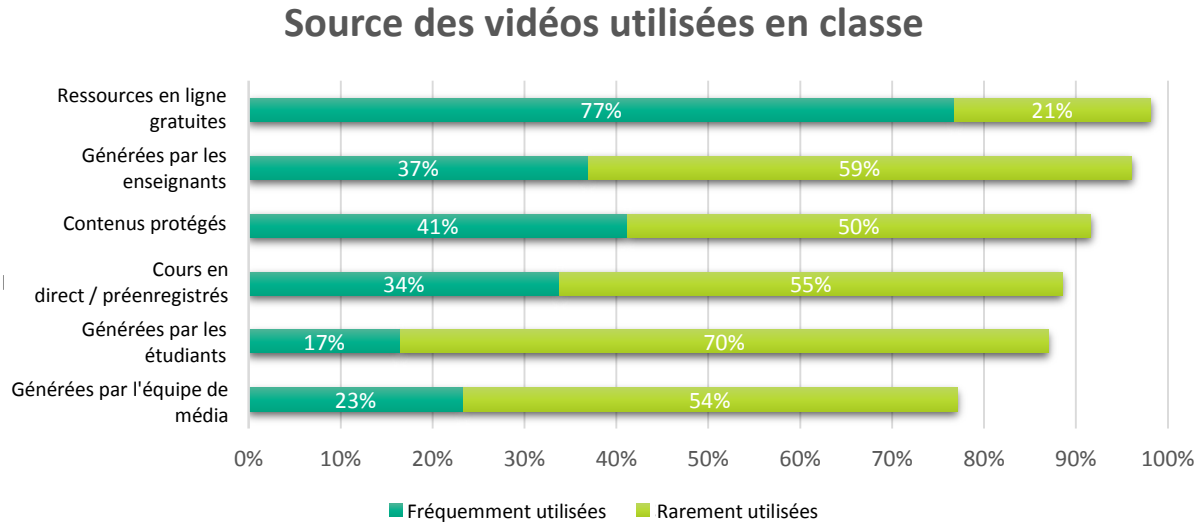
La vidéo est un outil clé pour l'enseignement et l'apprentissage. Comme l'on pourrait s'y attendre, 86 % des personnes interrogées font visionner des vidéos en classe et 73 % l'utilisent comme support complémentaire. Une tendance intéressante, cependant, est que la vidéo joue un rôle de plus en plus actif : 72 % disent qu'elle est utilisée pour les travaux d'étudiants, un chiffre en augmentation par rapport à l'année dernière (67 %).

Dans votre établissement, à quelle(s) fin(s) la vidéo est-elle utilisée ?



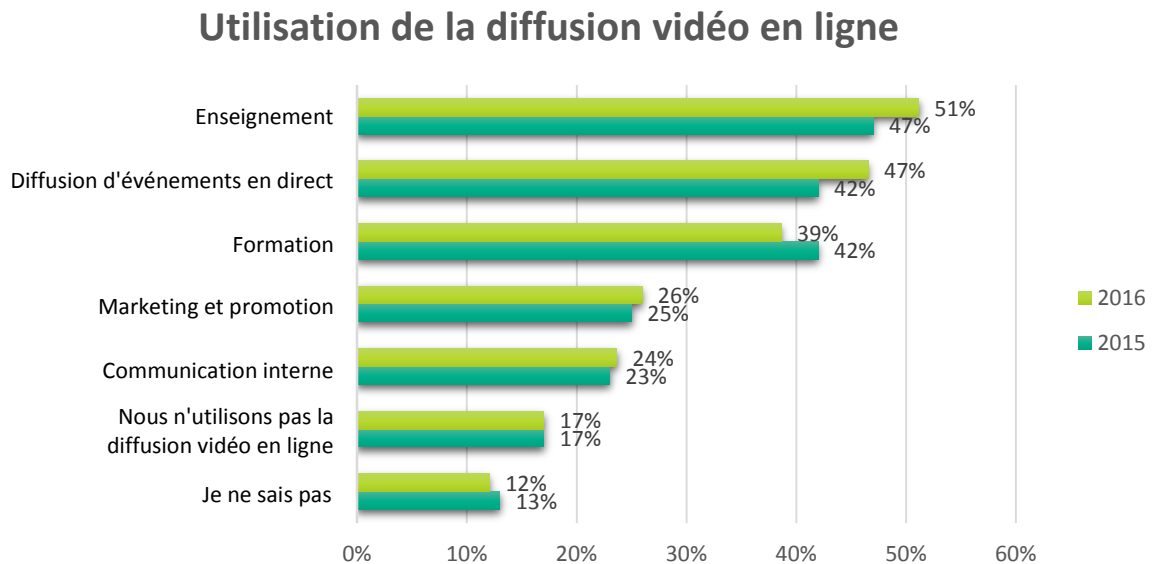
3.2.4 Distribution des sources de contenus vidéo dans l'enseignement et l'apprentissage

La source de vidéos la plus utilisée en classe correspond aux contenus provenant de ressources en ligne gratuites (77 % des personnes interrogées disent les utiliser fréquemment), devant les contenus protégés (41 %).



3.2.5 Utilisation de la diffusion vidéo en ligne

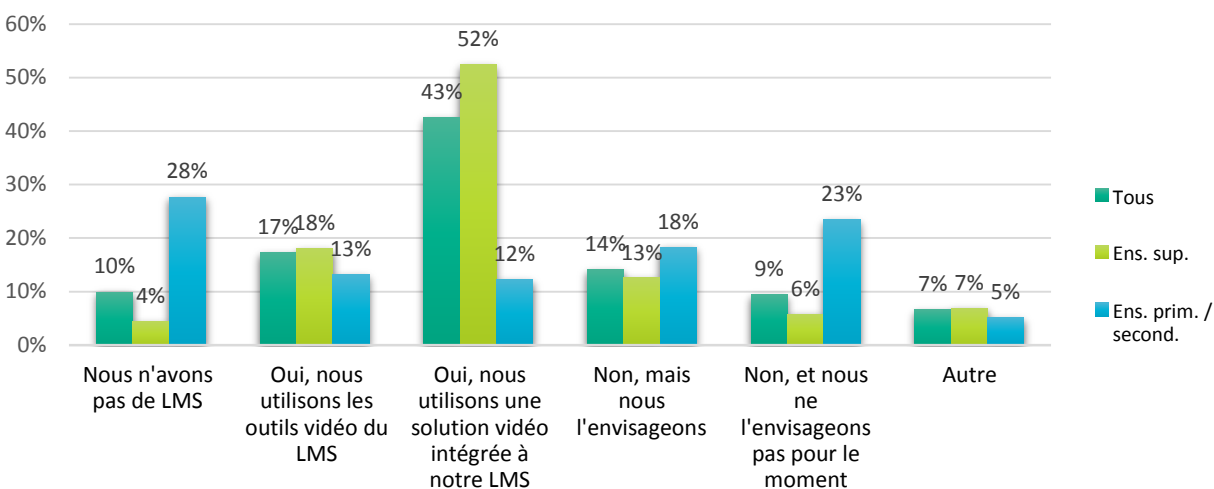
74 % des établissements des personnes interrogées utilisent actuellement la diffusion vidéo en ligne au moins à une fin, une augmentation par rapport à l'année dernière (70 %).



3.2.6 Utilisation de la vidéo dans les plateformes d'apprentissage en ligne (LMS)

Cette année, nous avons atteint le stade où plus de la moitié (52 %) des personnes interrogées issues de l'enseignement supérieur utilisent une solution vidéo intégrée à leur système de gestion de l'apprentissage (par ex., Blackboard, Moodle, Canvas, Brightspace, etc.). Lorsque les individus utilisant les outils vidéo intégrés sont pris en compte, 60 % des participants affirment que leur établissement utilise la vidéo dans l'environnement LMS.

Utilisation de la vidéo dans le LMS

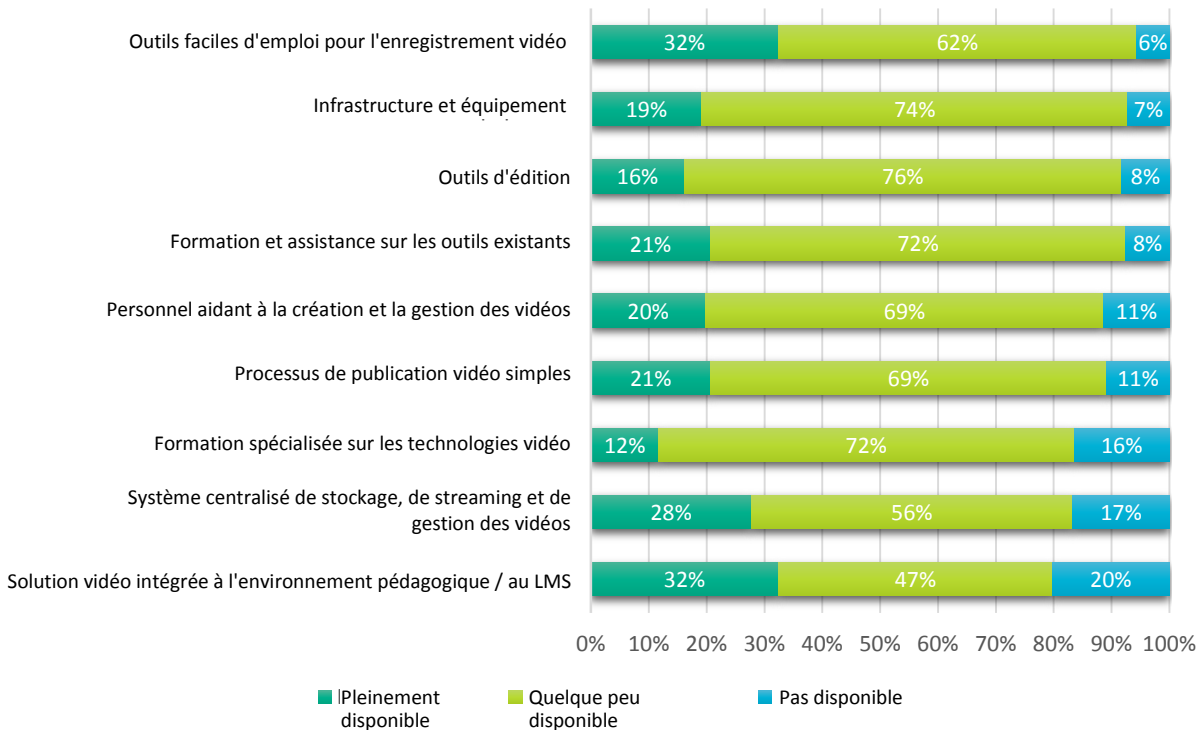


3.3 Maximiser l'utilisation de la vidéo

3.3.1 Ce dont disposent les enseignants

Des outils faciles d'emploi pour l'enregistrement vidéo constituent les outils les plus couramment disponibles, tandis que la formation spécialisée semble être le principal manquement. Alors que la plupart des membres du personnel éducatif disposent au moins d'une forme d'accès à l'infrastructure et aux outils d'édition, ils sont relativement peu à bénéficier d'un accès complet.

À quels éléments le personnel éducatif de votre établissement a-t-il accès ?

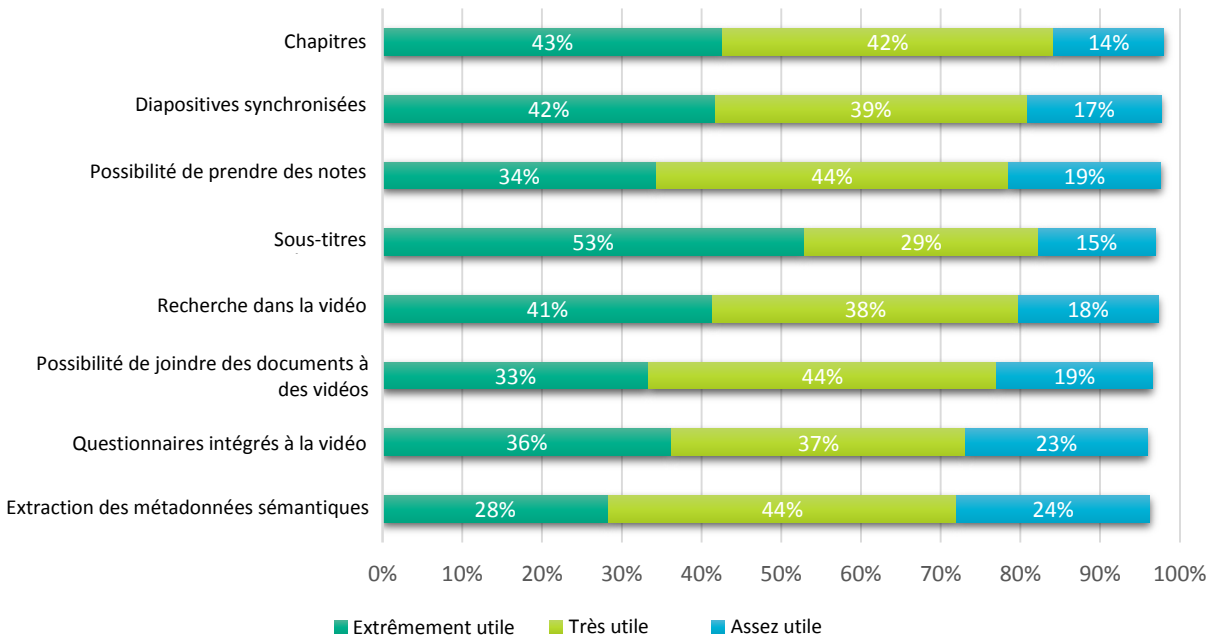


3.3.2 Ce dont les enseignants ont besoin

Un grand besoin d'outils améliorés pour exploiter pleinement le potentiel de la vidéo se fait sentir.

La fonctionnalité vidéo avancée la plus appréciée est le sous-titrage, qui permet d'offrir une plus grande accessibilité ou d'étendre la portée de la vidéo vers les langues étrangères. 53 % des participants classent le sous-titrage comme « très utile », et 97 % s'accordent à dire qu'il présente au moins quelque utilité. Une fonctionnalité nouvellement émergente, les questionnaires intégrés à la vidéo, a attiré l'intérêt de 96 % des personnes interrogées.

Les fonctionnalités dont ont besoin les enseignants pour augmenter l'utilisation de la vidéo

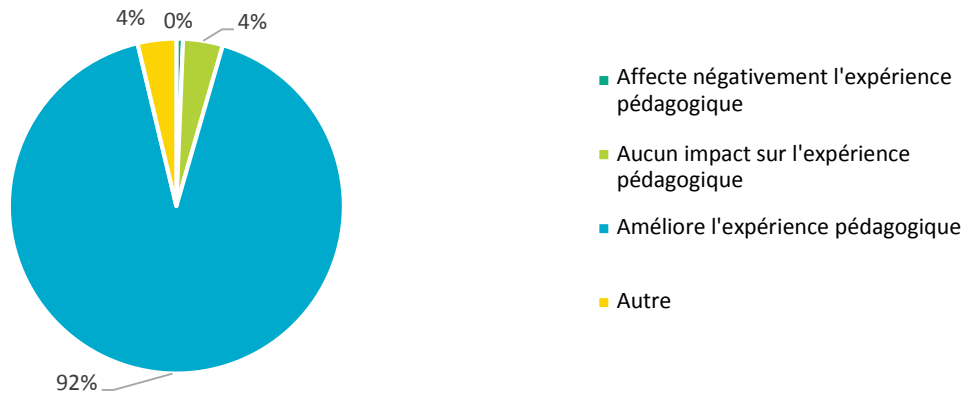


3.4 Impact et retour sur investissement

3.4.1 Impact général

Lorsqu'on leur demande quel est l'impact de la vidéo sur l'expérience pédagogique, une part impressionnante de 92 % des personnes interrogées s'accordent à dire qu'elle est source d'enrichissement. Ce chiffre est quasiment identique à celui de l'année passée, signe de la stabilité de l'appréciation de la vidéo par le corps enseignant.

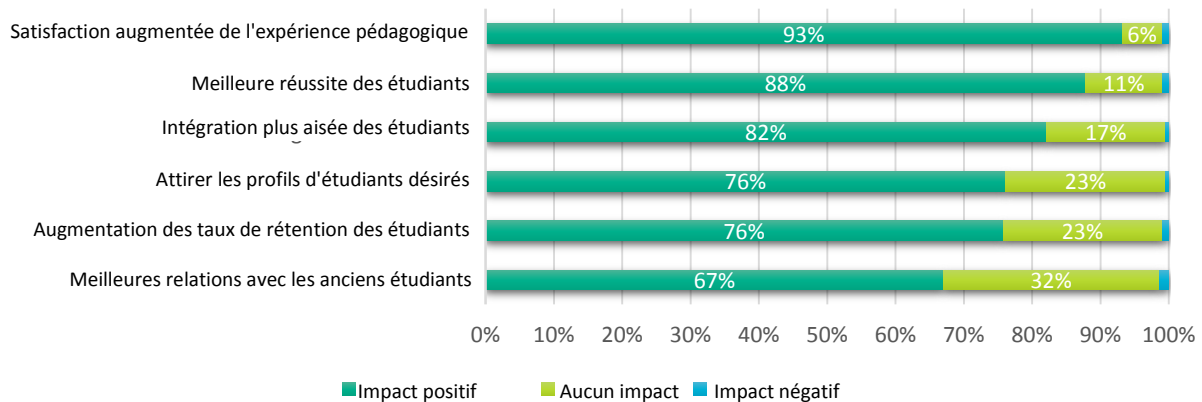
Impact général de la vidéo sur l'expérience pédagogique



3.4.1.1 Impact sur les objectifs liés aux étudiants

93 % des personnes interrogées pensent que la vidéo a un impact positif sur la satisfaction des étudiants et 88 % s'accordent à dire qu'elle augmente les niveaux de réussite des étudiants.

Impact de la vidéo sur les objectifs des établissements vis-à-vis des étudiants

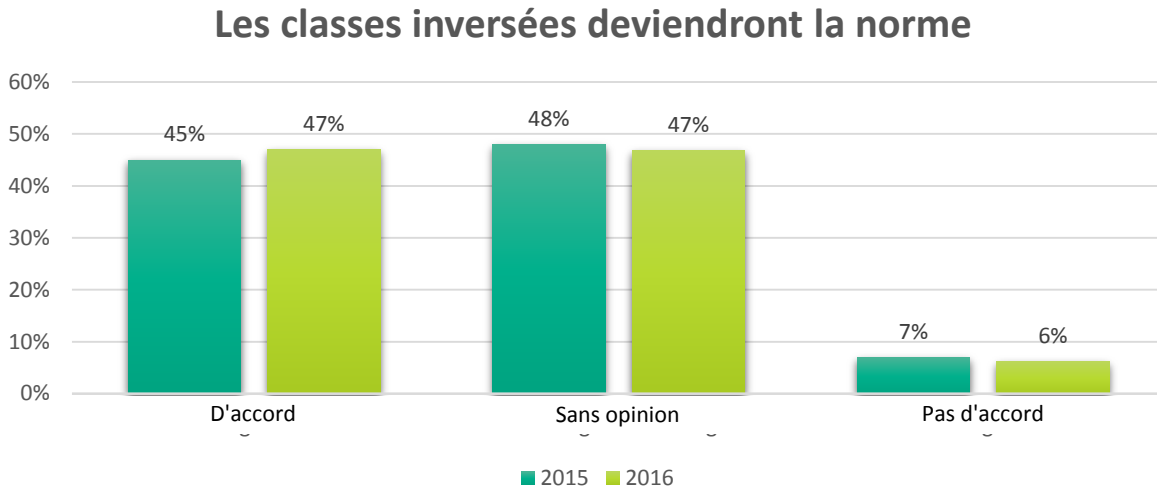


Par rapport à 2015, la confiance dans l'impact positif de la vidéo a augmenté, parfois de manière radicale. Tandis que la part des personnes interrogées pensant que la vidéo a un impact positif sur la satisfaction des étudiants vis-à-vis de l'expérience pédagogique a progressé de deux points de pourcentage (pour les catégories comme l'intégration des étudiants, le recrutement d'étudiants, la rétention et les relations avec les anciens étudiants), la croyance en l'impact positif de la vidéo a quant à elle augmenté de dix points ou plus en l'espace d'une année seulement.

3.5 Quel avenir ?

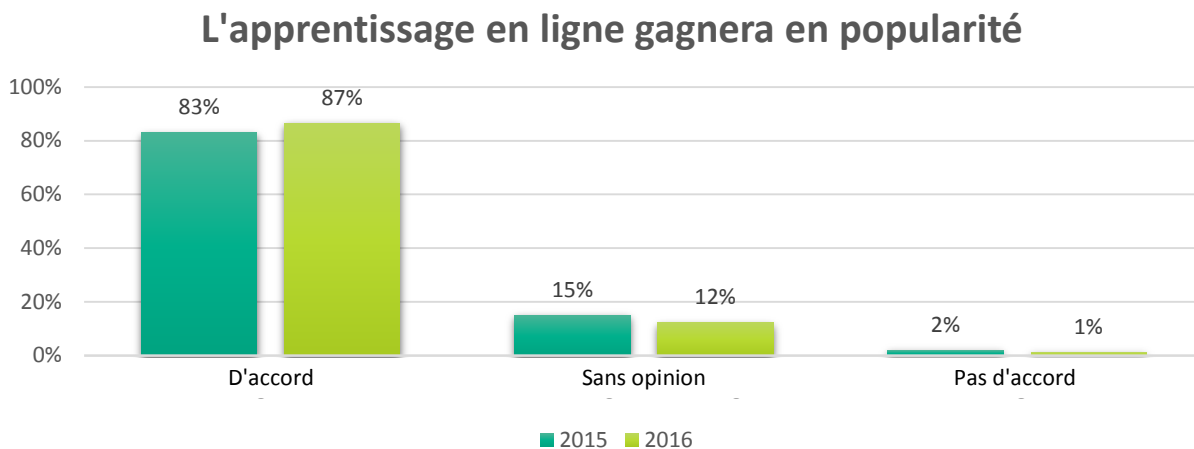
3.5.1 Classes inversées

À la question de savoir si les classes inversées deviendront la norme, les réponses sont partagées de manière exactement égale entre réponses affirmatives et réponses indécises (47 % dans chaque cas).



3.5.2 Apprentissage en ligne

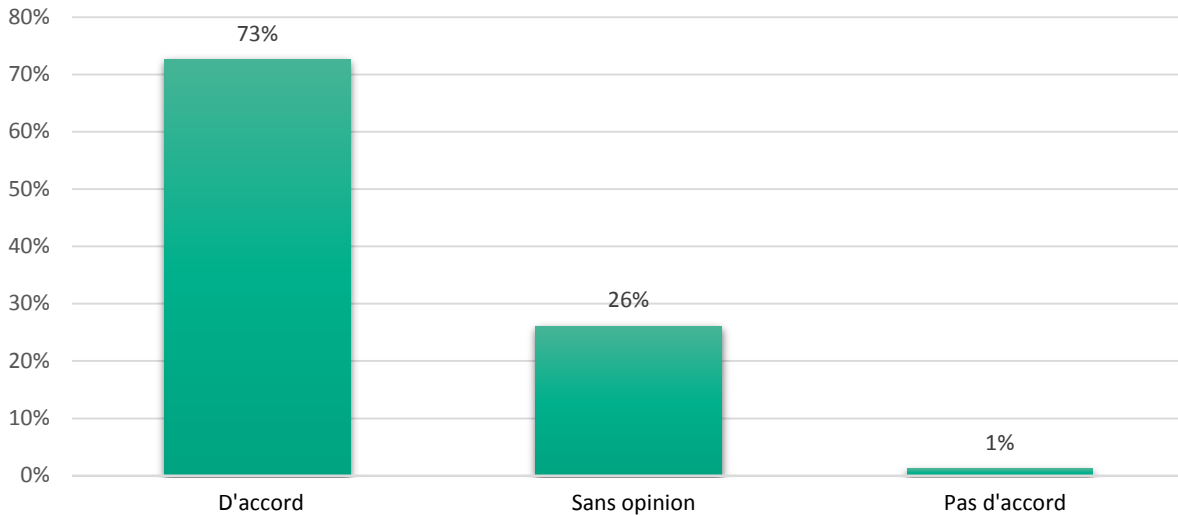
87 % des personnes interrogées s'accordent à dire que l'importance et l'adoption de l'apprentissage en ligne continueront de croître, ce qui représente une augmentation de quatre points par rapport à l'an passé.



3.5.3 Retour sur investissement

73 % des personnes interrogées pensent que la vidéo offrira à l'avenir un retour sur investissement positif. Cette question a été posée pour la première fois cette année.

L'utilisation de la vidéo dans l'enseignement offrira un retour sur investissement positif

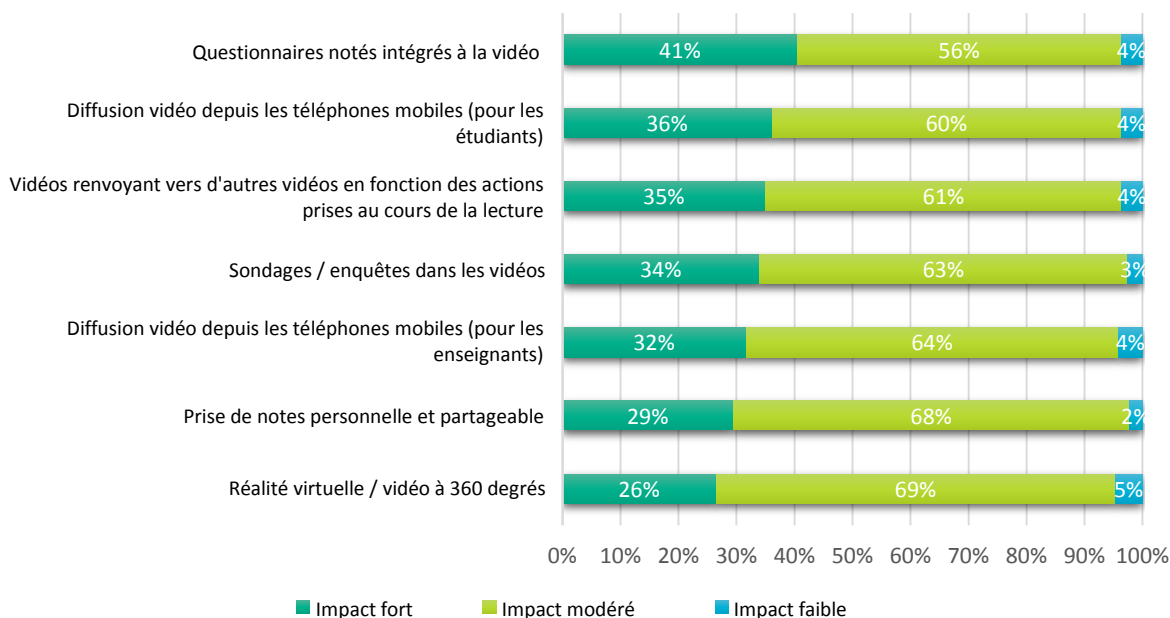


3.5.4 Impact des technologies vidéo futures

À mesure que de nouvelles technologies vidéo apparaissent, les personnes interrogées attendent avec hâte leur arrivée dans les salles de classes.

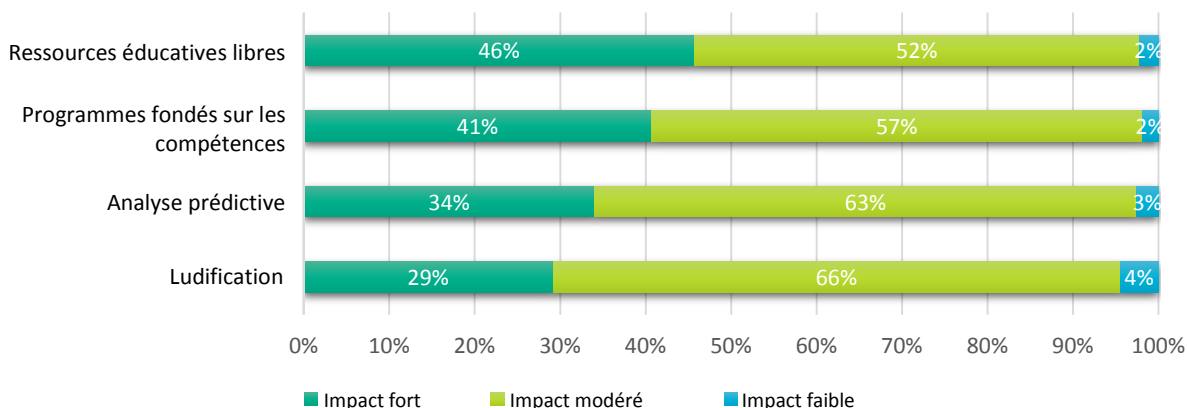
Le nouveau développement le plus anticipé correspond aux questionnaires notés intégrés aux vidéos, avec 41 % des personnes prévoyant que cette technologie aura l'impact le plus important. La diffusion vidéo depuis les téléphones mobiles et les vidéos renvoyant vers d'autres vidéos connexes en fonction des actions prises au cours de la lecture sont également perçues comme porteuses d'un impact majeur.

Que pensez-vous du potentiel des fonctionnalités suivantes pour améliorer l'efficacité de l'apprentissage ?



Interrogés sur les autres tendances en lien avec la vidéo, les sondés ont exprimé un intérêt principalement dans les « ressources éducatives libres », 46 % d'entre eux leur attribuant l'impact potentiel le plus important sur les résultats pédagogiques. Les programmes fondés sur les compétences sont presque aussi populaires.

Que pensez-vous du potentiel des fonctionnalités suivantes pour améliorer l'efficacité de l'apprentissage ?



3.5.5 L'avenir du rôle de la vidéo dans l'enseignement

En réponse à la manière dont ils imaginent le rôle de la vidéo dans l'enseignement d'ici dix ans, la majorité des personnes interrogées s'accordent à dire qu'elle occupera un rôle croissant et de plus en plus important.

Beaucoup pensent que la vidéo deviendra une norme dans l'enseignement et prévoient des changements dans le rôle de l'enseignant, avec l'utilisation croissante des classes inversées. Certains conçoivent que la vidéo remplacera les manuels et les cours magistraux en personne. Un certain nombre de personnes interrogées **souhaitent voir plus de ressources éducatives libres**, alors que **d'autres souhaitent en produire elles-mêmes.**

Il existe également un sentiment voulant que l'enseignement deviendra plus personnalisé et mieux adapté au rythme personnel, et que le mobile transformera de manière considérable la manière dont les étudiants interagissent avec les supports. De plus, les travaux et les évaluations d'étudiants avec la vidéo deviendront de plus en plus courants.

Dernier point, mais non des moindres, de nombreuses personnes ont cité un besoin en formation concernant l'utilisation de la vidéo, pour le corps enseignant aussi bien que pour les étudiants.

4 En résumé : pour une vision globale

La vidéo est utilisée dans [de nombreux domaines](#) pédagogiques, notamment dans l'enseignement et l'apprentissage, mais également dans d'autres aspects de la vie de l'établissement, comme les candidatures, le marketing, l'événementiel, et plus encore. [L'utilisation de la vidéo comme support pédagogique](#) par le personnel éducatif aussi bien que [l'utilisation active de la vidéo par les étudiants](#) continuent de gagner du terrain dans les salles de classes, mais ne sont pas encore parvenues à saturation. Lorsque l'on effectue une comparaison par rapport à l'an dernier, la majorité de ces tendances persistent et se renforcent.

Les compétences numériques, y compris les compétences vidéo, sont [généralement reconnues](#) comme étant essentielles. Comme la majorité des établissements [utilisent la vidéo pour les travaux d'étudiants](#), et que ce nombre continue de croître, ces compétences sont de plus en plus demandées.

Presque tous sont d'accord pour dire que la vidéo est un [atout immense](#) dans l'éducation. Elle augmente la [satisfaction des étudiants](#) et [les aide à réussir](#). Elle aide également au développement professionnel et à augmenter la satisfaction professionnelle du personnel éducatif. La vidéo facilite la communication et la collaboration, rend l'enseignement plus accessible et mieux adapté au rythme personnel, augmente les interactions et l'implication des étudiants, et nourrit certains des tout derniers développements pédagogiques comme l'apprentissage mixte. Quant à la durée optimale des vidéos, un consensus général exprime une préférence pour des vidéos dont la durée est comprise entre 5 et 10 minutes.

Si de nombreux enseignants ont accès à des [outils vidéo rudimentaires](#), il existe un besoin pour des outils correspondant à chaque stage du développement, allant de l'enregistrement vidéo basique à des [outils plus avancés](#) comme le sous-titrage et les questionnaires intégrés.

Les sondés pensent que la vidéo constituera à l'avenir un pilier de l'éducation. Elle participera à l'essor de tendances comme les [classes inversées](#) et [l'apprentissage en ligne](#). À l'avenir, les étudiants s'attendent de plus en plus à ce que la vidéo fasse partie de leur expérience pédagogique et continueront à [générer toujours plus de contenus vidéo](#). Tandis que les membres du corps enseignant [diffèrent dans leurs conceptions des cours du futur](#), presque tous s'accordent à dire que la vidéo jouera à l'avenir un rôle majeur.

À propos de Kaltura

Kaltura a pour mission d'habiliter toutes les expériences vidéo. Leader reconnu dans les domaines de l'EdVP (plateformes vidéo pédagogiques), de la télévision OTT (par contournement), de l'OVP (plateformes vidéo en ligne) et de l'EVP (plateformes vidéo professionnelles), Kaltura s'est distinguée comme étant la plateforme vidéo qui se développe le plus rapidement, et comptant des cas d'utilisation et un attrait des plus diversifiés. Cette plateforme est déployée à l'échelle mondiale par des milliers d'établissements pédagogiques, de sociétés médiatiques, d'entreprises et de prestataires de services et attire des centaines de millions d'utilisateurs chez eux, dans l'entreprise et dans les écoles. La société est attachée à ses valeurs essentielles que sont l'ouverture, la flexibilité et la collaboration. Kaltura a initié et soutient le plus grand projet open source de gestion vidéo au monde, regroupant une communauté de plus de 100 000 personnes. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.kaltura.com.

Sièges Kaltura principaux

Amérique du Nord

250 Park Ave S, 10th Fl | New York, NY, 10003
États-Unis
Tél. : +1 800 871 5224

Amérique latine

Av. Nova Independencia 1061 - Brooklin
São Paulo, 045701-001, Brésil
Tél. : +55 11 3589 2181

Bureau Asie-Pacifique

8 Shenton Way,
#05-02 AXA Tower
Singapour, 068811
Tél. : +65 6818 6083

Bureau européen

4th Floor, Northumberland House
303-306 High Holborn
London, WC1V 7JZ
Tél. : +44 (0) 203 116 7700
Tél. D / A / CH : +49 176 31373206

www.kaltura.com | sales@kaltura.com

