

# WP4.4 — IMPACT ANALYSIS

Year 3 (June 3, 2026)



**Erasmus+**  
Enrichit les vies, ouvre les esprits.



Financé par  
l'Union européenne



# EVALUATION TIMELINE

## WP4.4 — IMPACT ANALYSIS

---



**Erasmus+**  
Enrichit les vies, ouvre les esprits.



Financé par  
l'Union européenne



**PLANNING**

Before end of november	Between november and end of january	Before end of april
<b>Assessment 1</b>	<b>Assessment 2</b>	<b>Assessment 3</b>

## WP4.4 — IMPACT ANALYSIS

# Graphical analysis of results T1 · T2 · T3

Critical Thinking & Creativity — by group and by context



**Erasmus+**  
Enrichit les vies, ouvre les esprits.



Financé par  
l'Union européenne



# CRITICAL THINKING

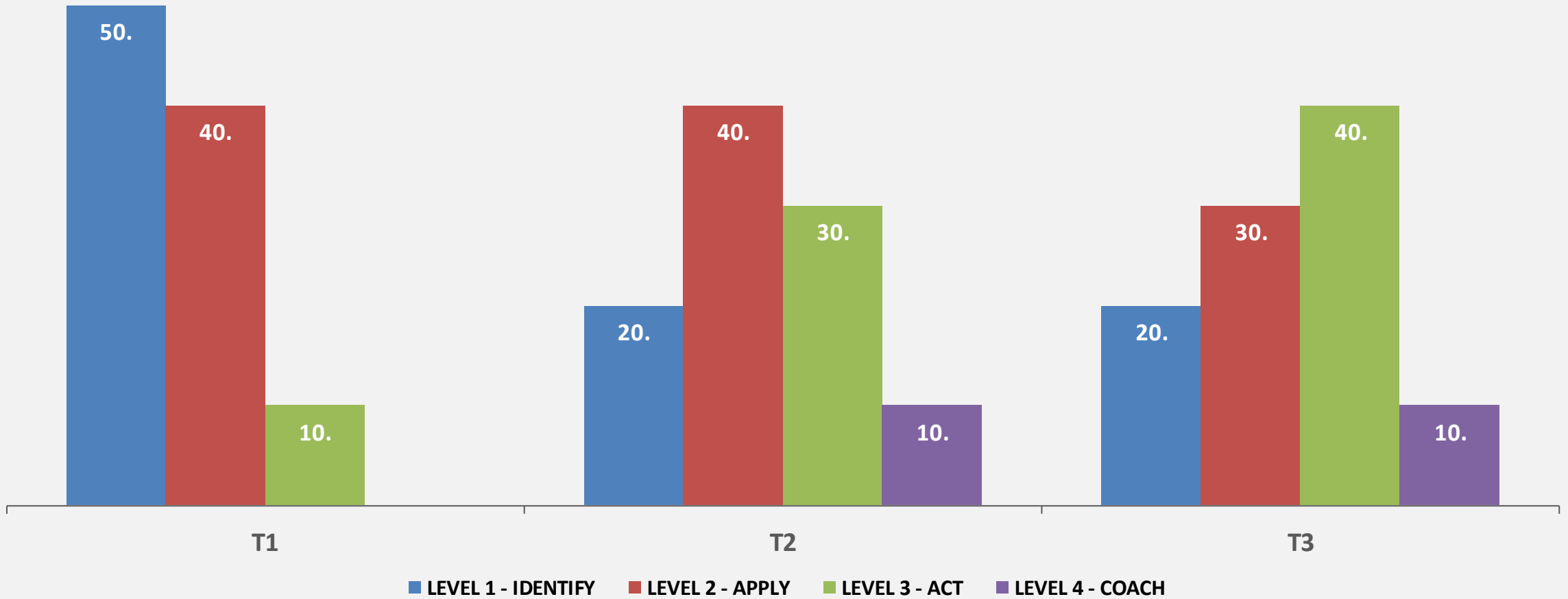
---

Charts by group and context — IDENTIFY · APPLY · ACT · COACH levels

		ESPRIT CRITIQUE EN CLASSE	ESPRIT CRITIQUE A L'ECOLE	ESPRIT CRITIQUE HORS DE L'ECOLE
		Ce que l'évalué fait face à une demande, en classe	Ce que l'évalué fait dans le cadre de l'établissement scolaire	Ce que l'évalué fait hors de l'école, dans la société
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>LEADERSHIP</b></p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>DEPUIS...À</b></p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>CONNAISSANCE</b></p>	<p><b>Niveau 4 – APPRENDRE AUX AUTRES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aider les pairs en classe à utiliser une méthode scientifique</li> <li>- Les aider à intégrer des connaissances disciplinaires à la résolution d'un problème</li> <li>- Les aider à trouver des sources d'information, y compris l'utilisation de l'IA</li> <li>- Les aider à utiliser l'IA pour le mieux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En collaborant à un projet multidisciplinaire / une résolution de problème :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être assertif</li> <li>- Montrer son leadership</li> <li>- Aider les autres à connecter des informations et connaissances multidisciplinaires</li> <li>- Coacher les autres sur la manière d'utiliser l'IA pour le mieux</li> </ul> </li> </ul>	<p>Hors de l'école, coacher des pairs pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discerner les influences et interprétations sociales</li> <li>- Choisir la connaissance sur les réseaux sociaux</li> <li>- Choisir les sources d'information et appliquer une méthode</li> <li>- Être indépendant d'esprit</li> <li>- Utiliser l'IA pour ce qu'elle apporte de mieux</li> </ul>	
	<p><b>Niveau 3 – AGIR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimer seul comment résoudre des problèmes</li> <li>- Choisir des sources d'information et des connaissances multidisciplinaires pour répondre</li> <li>- Faire des liens entre les matières pour résoudre un problème</li> <li>- Utiliser l'IA pour ce qu'elle apporte de mieux</li> </ul>	<p>En collaborant à un projet multidisciplinaire / une résolution de problème :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des connaissances multidisciplinaires</li> <li>- Utiliser des sources d'information pertinentes</li> <li>- Utiliser l'IA pour ce qu'elle apporte de mieux</li> </ul>	<p>Hors de l'école,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intégrer des connaissances scolaires et des sources d'information pertinentes</li> <li>- Avoir une pensée indépendante</li> <li>- Agir avec d'autres</li> <li>- Utiliser l'IA pour ce qu'elle apporte de mieux</li> </ul>	
	<p><b>Niveau 2 – APPLIQUER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les connaissances disciplinaires en réponse à une demande simple</li> <li>- Estimer les informations disciplinaires pertinentes nécessaires</li> <li>- Savoir que l'IA peut induire en erreur</li> <li>- Savoir que l'IA peut aider à mieux informer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relier les connaissances multidisciplinaires nécessaires en réponse à une demande/à un projet de l'établissement scolaire</li> <li>- Estimer, avec des pairs, les informations multidisciplinaires pertinentes nécessaires</li> <li>- Savoir que l'IA peut induire en erreur</li> <li>- Savoir que l'IA peut aider à mieux informer</li> </ul>	<p>Hors de l'école,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intégrer des connaissances scolaires pertinentes en réponse à un problème de société</li> <li>- Savoir que l'IA peut induire en erreur</li> <li>- Savoir que l'IA peut aider à mieux informer</li> </ul>	
	<p><b>Niveau 1 – IDENTIFIER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire la différence entre connaissance et interprétation</li> <li>- Poser les faits et limiter une question disciplinaire</li> <li>- Acquérir des connaissances disciplinaires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poser les faits et limiter la question multidisciplinaire de l'établissement scolaire</li> <li>- Identifier les influences entre pairs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les phénomènes d'influences sur les réseaux sociaux</li> <li>- Être conscient des normes de groupes sociaux, valeurs et croyances sociales</li> <li>- Poser les faits et limiter le sujet</li> </ul>	
<p>NIVEAU 0 OU MOINS</p>		<p>AUCUNE CONNAISSANCE DU SUJET, PAS DE DIFFERENCE ENTRE CONNAISSANCE ET INTERPRETATION, PAS DE METHODE SCIENTIFIQUE</p>		
		<p><b>INDIVIDUEL DISCIPLINAIRE CLASSE</b></p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>DEPUIS...À...</b></p>	<p><b>COLLECTIF TRANSVERSAL SOCIAL</b></p>

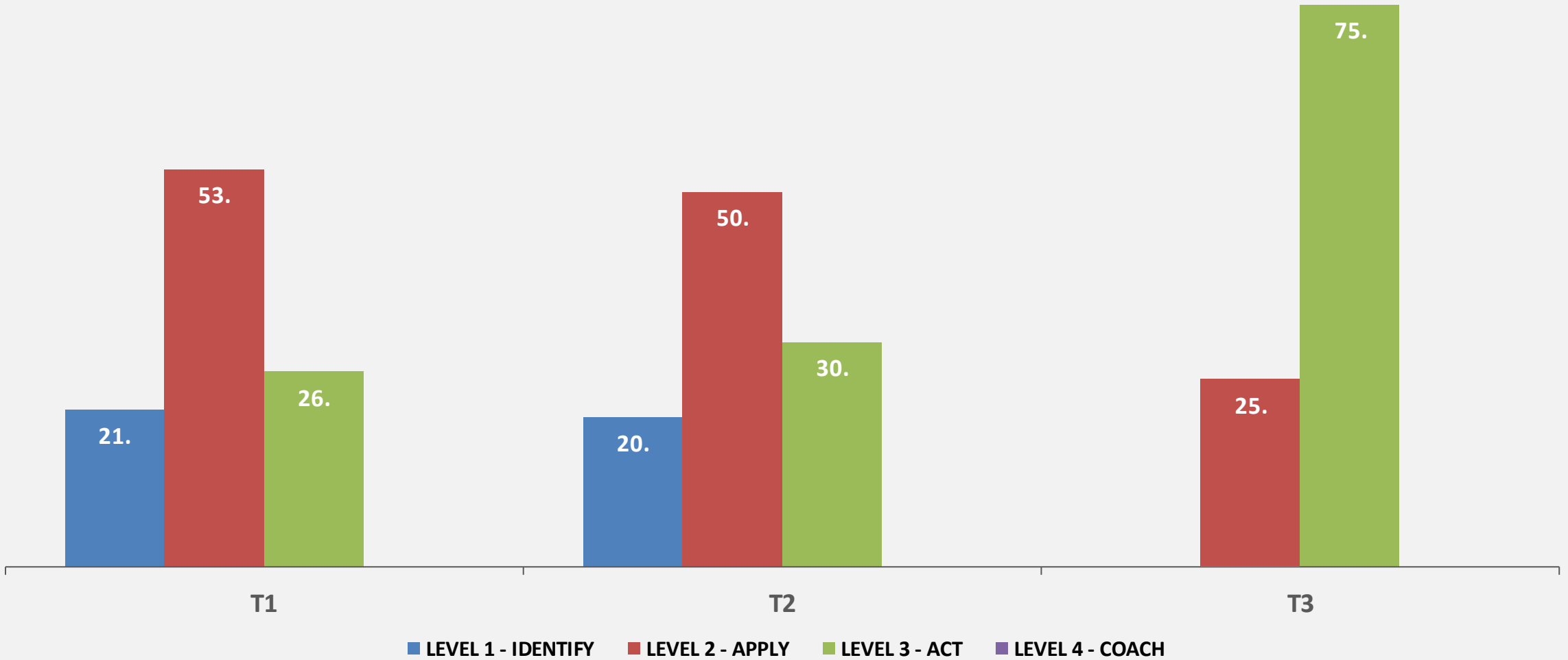
# CRITICAL THINKING

Albufeira (AEA) — In the classroom



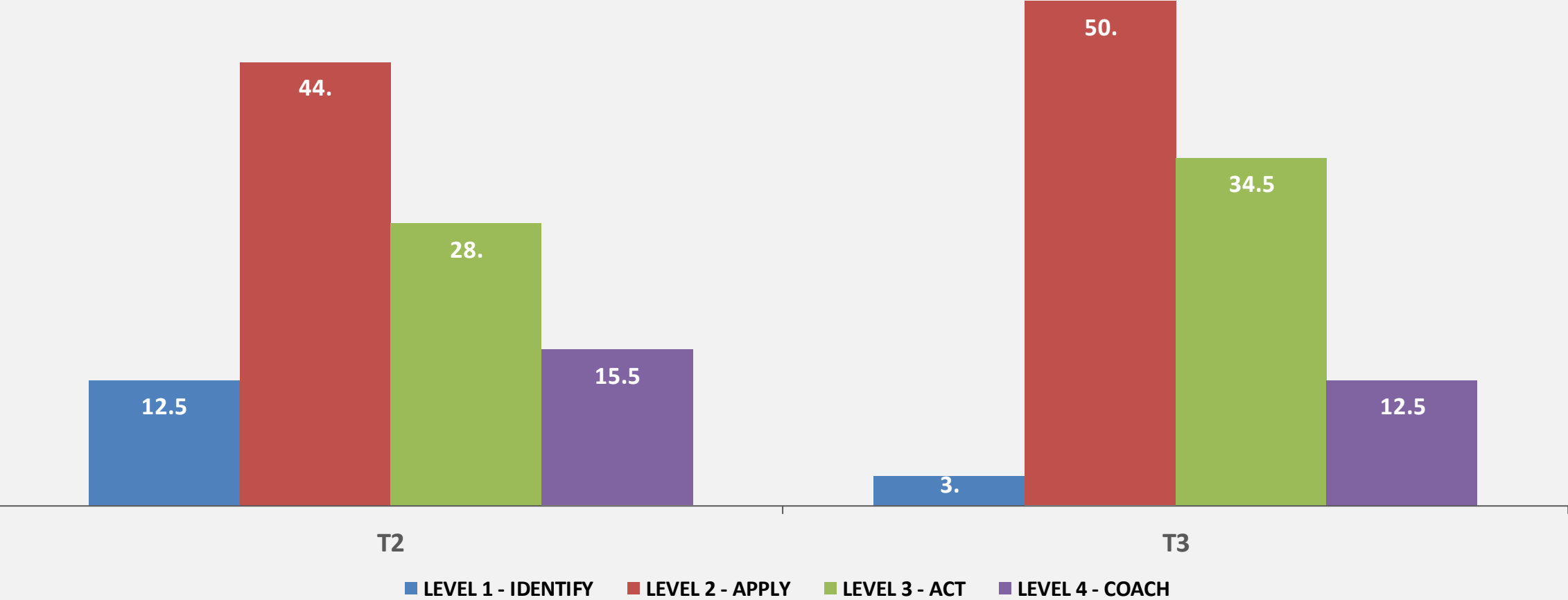
# CRITICAL THINKING

Bel Orme · MCVA — In the Classroom



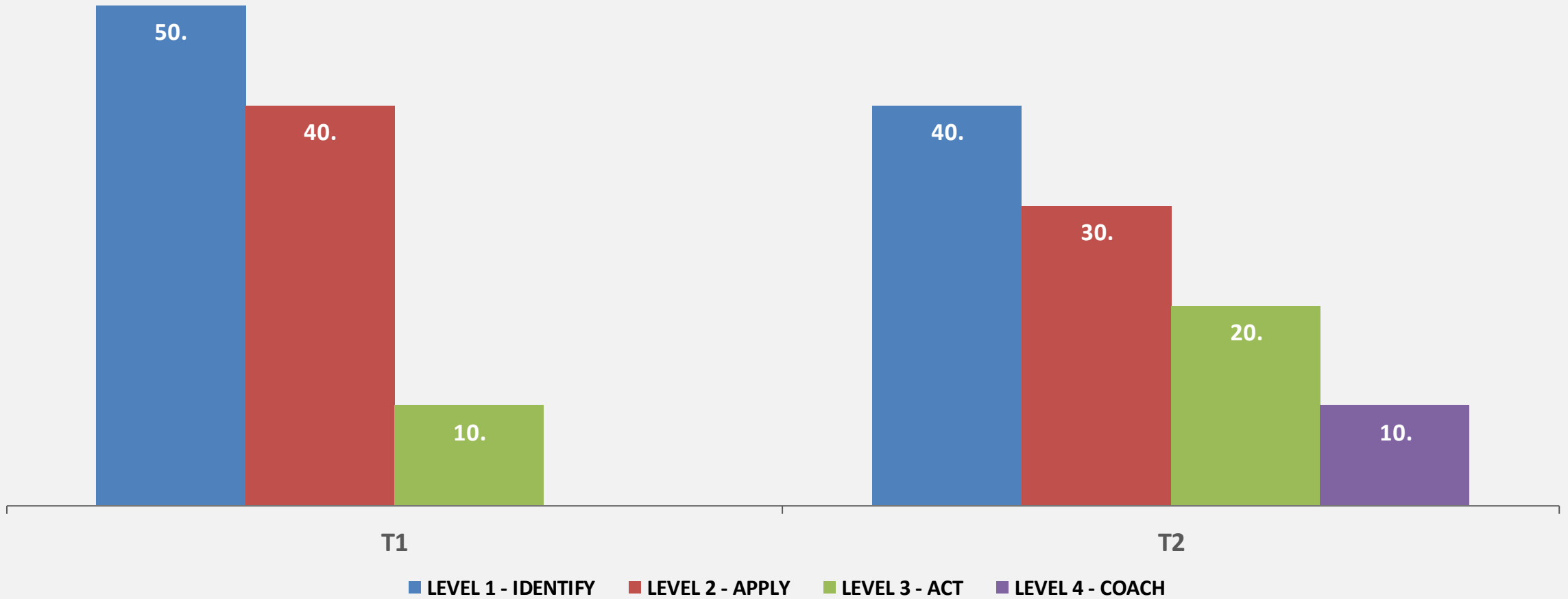
# CRITICAL THINKING

Bel Orme · STMG — In class



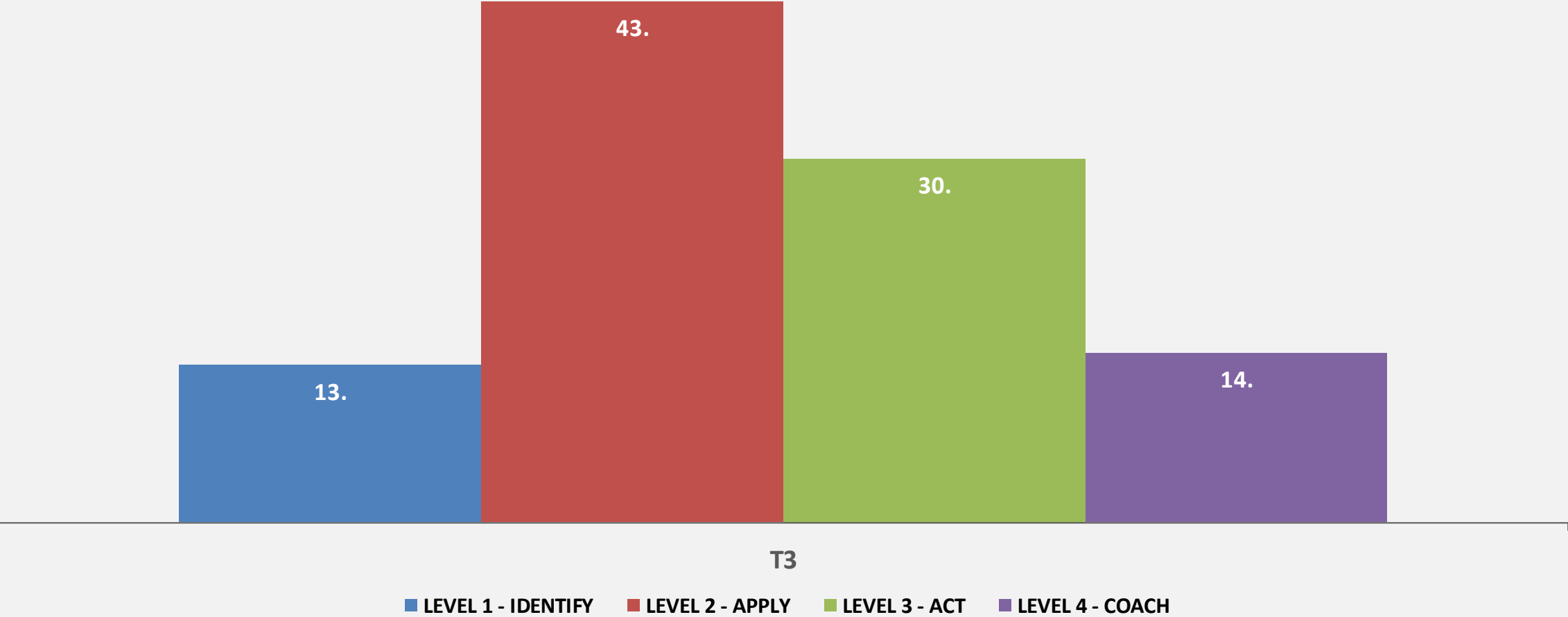
# CRITICAL THINKING

Bel Orme · TAAGA — In the Classroom



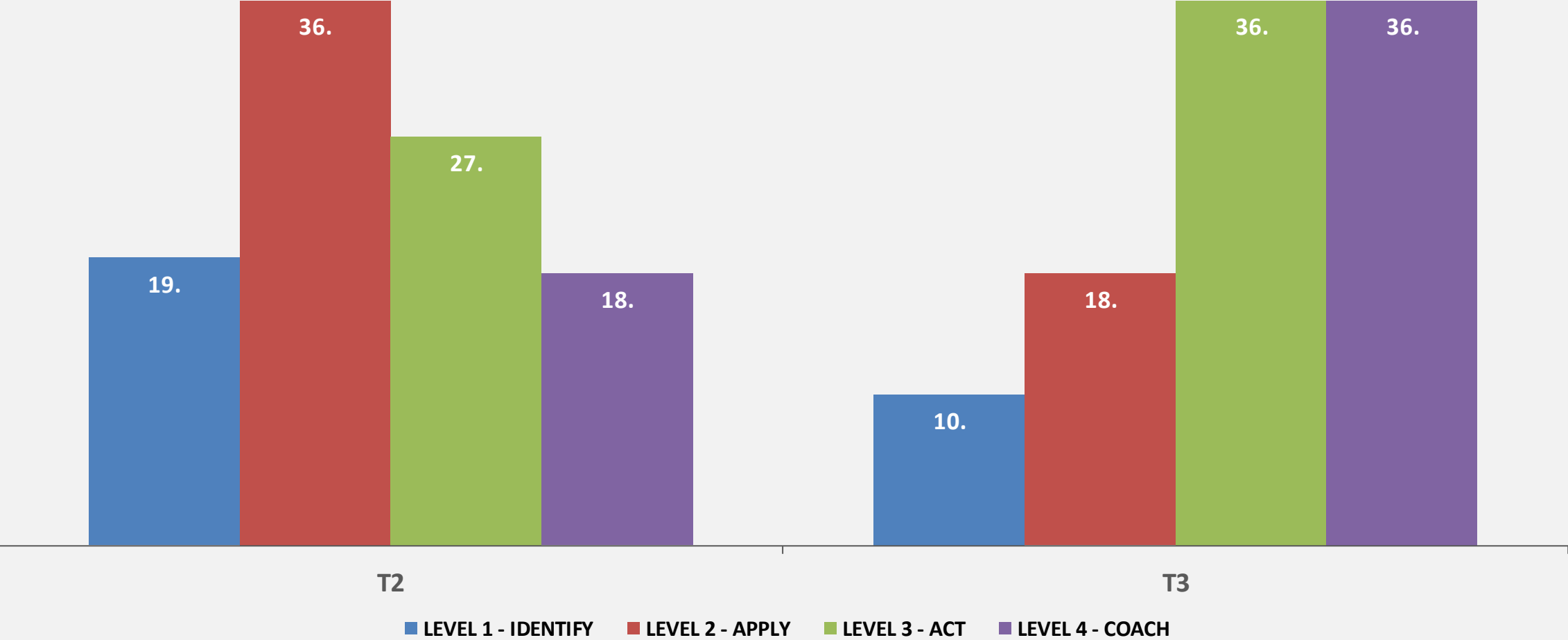
# CRITICAL THINKING

USG · Aditya — In class



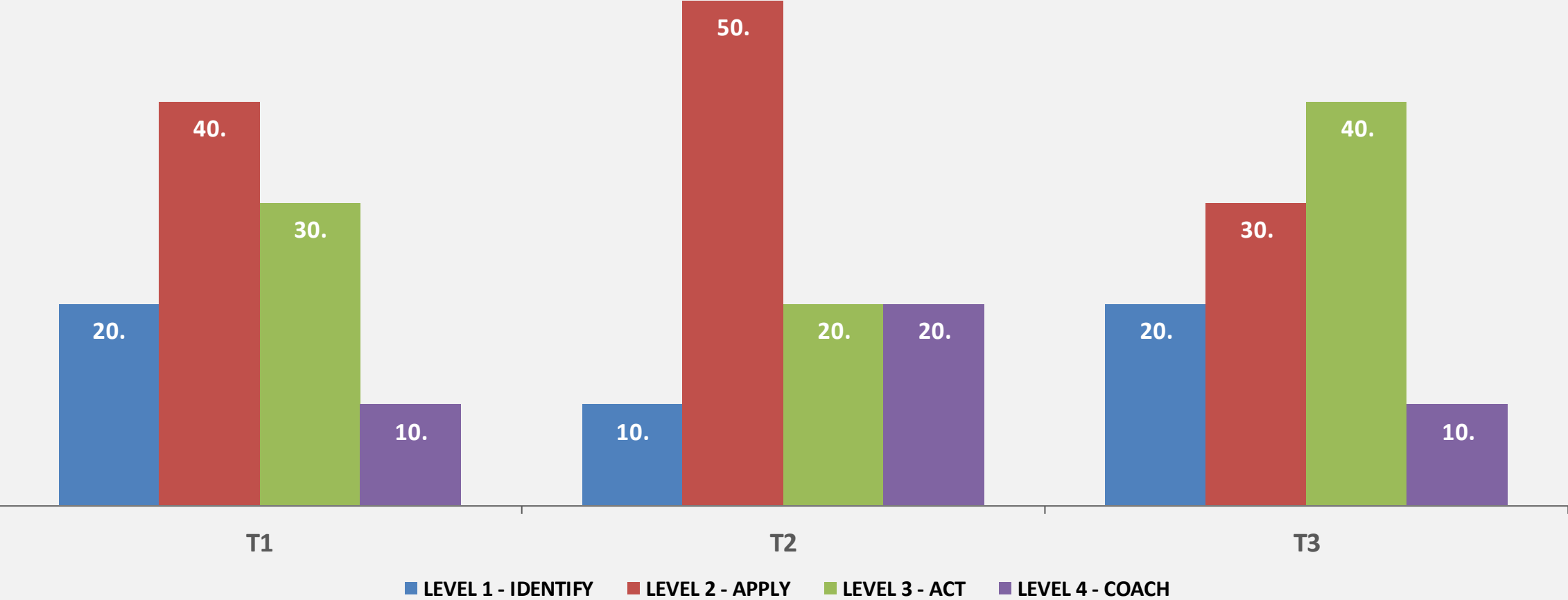
# CRITICAL THINKING

USG · Amreen — In class



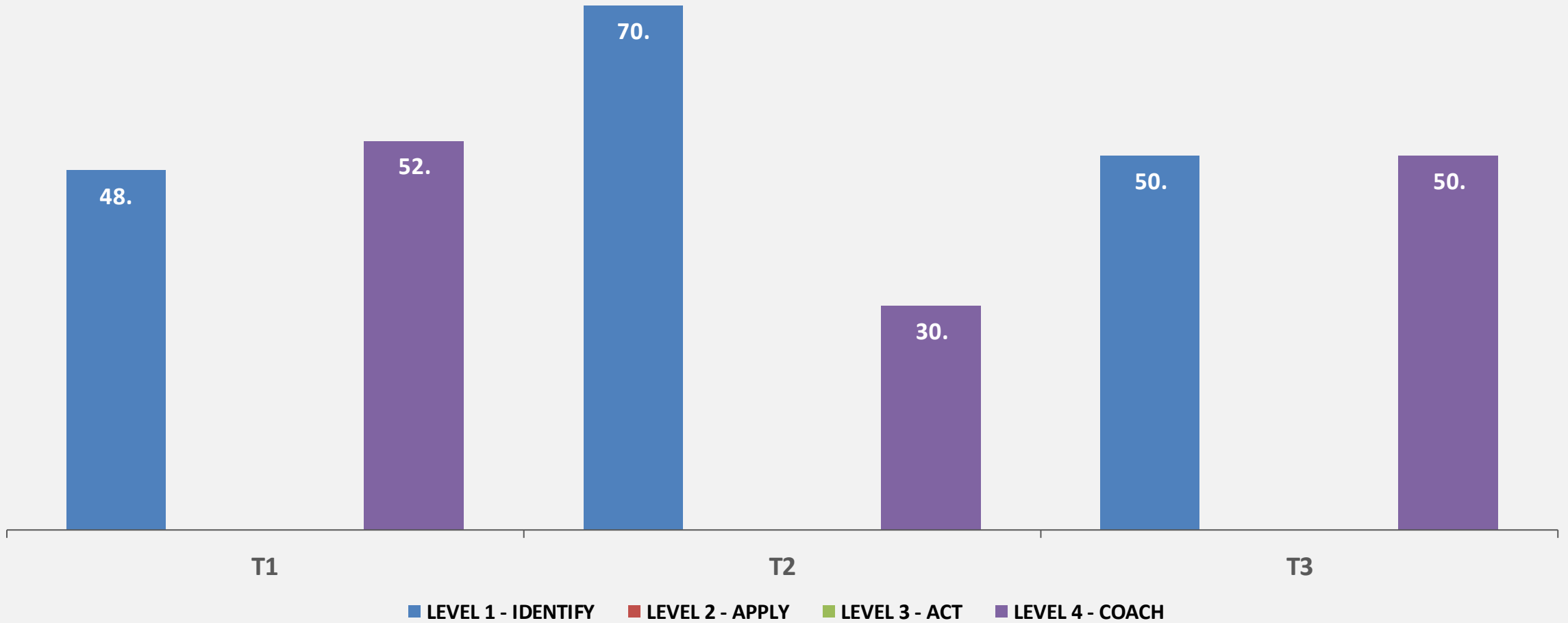
# CRITICAL THINKING

Albufeira (AEA) — At school



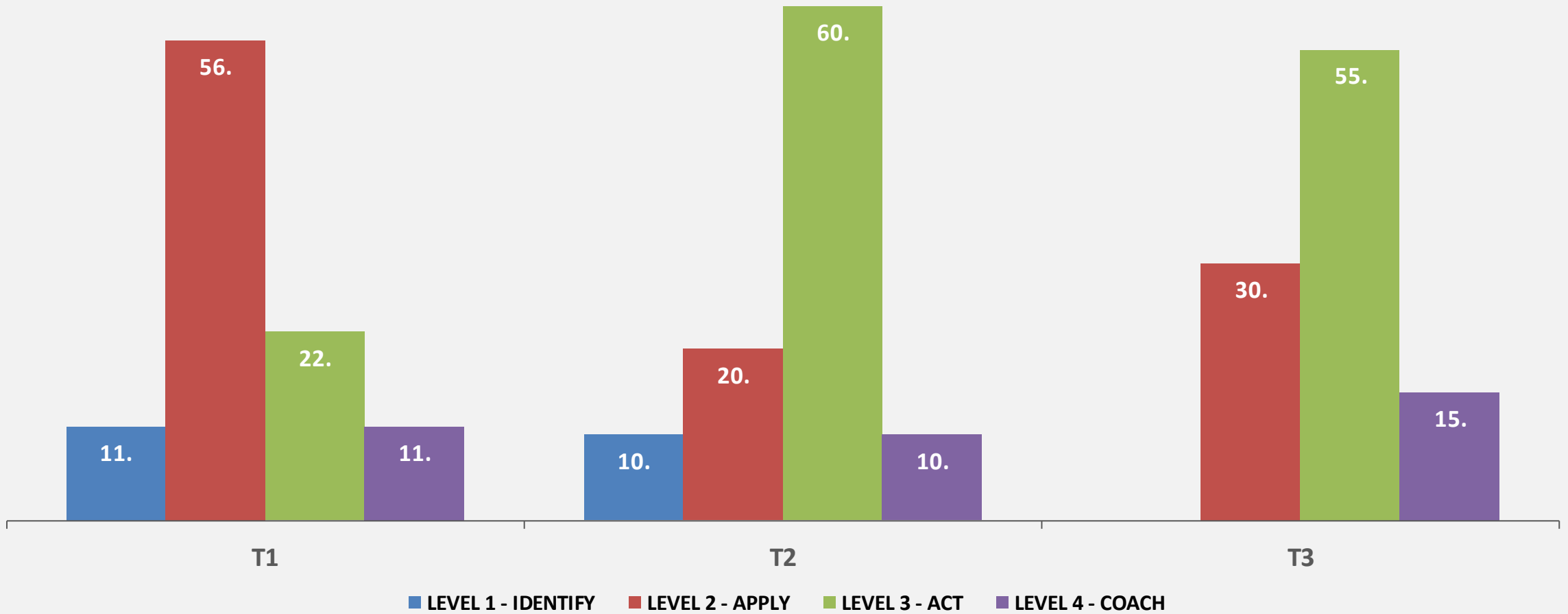
# CRITICAL THINKING

Bel Orme · David (math) — At school



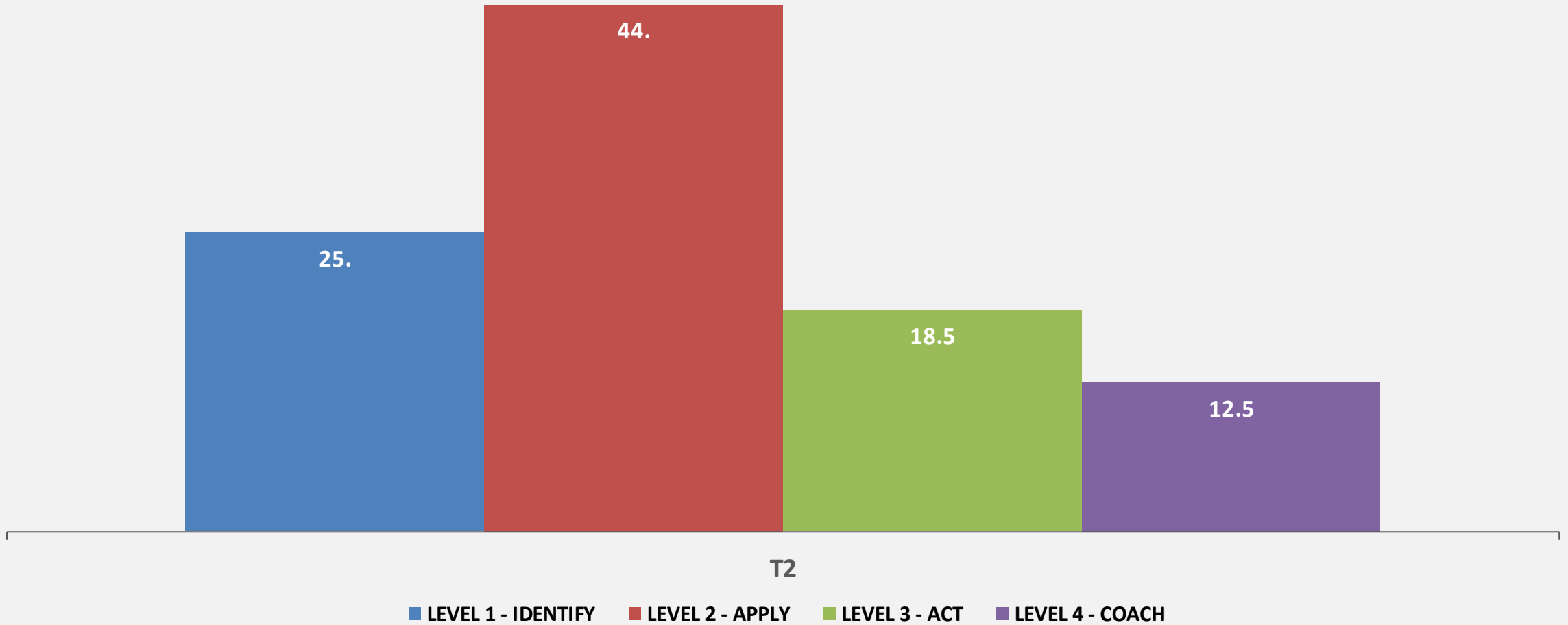
# CRITICAL THINKING

Bel Orme · MCVA — In School



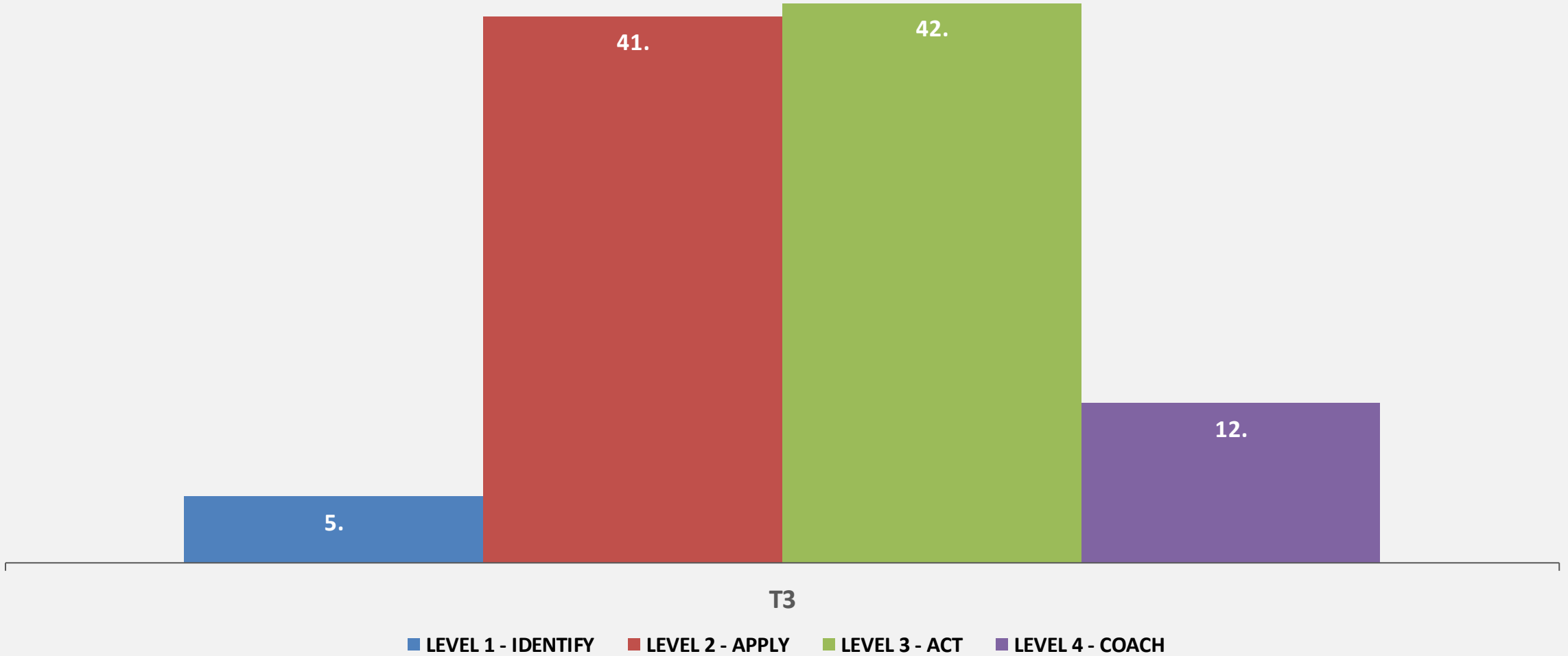
# CRITICAL THINKING

Bel Orme · STMG — At School



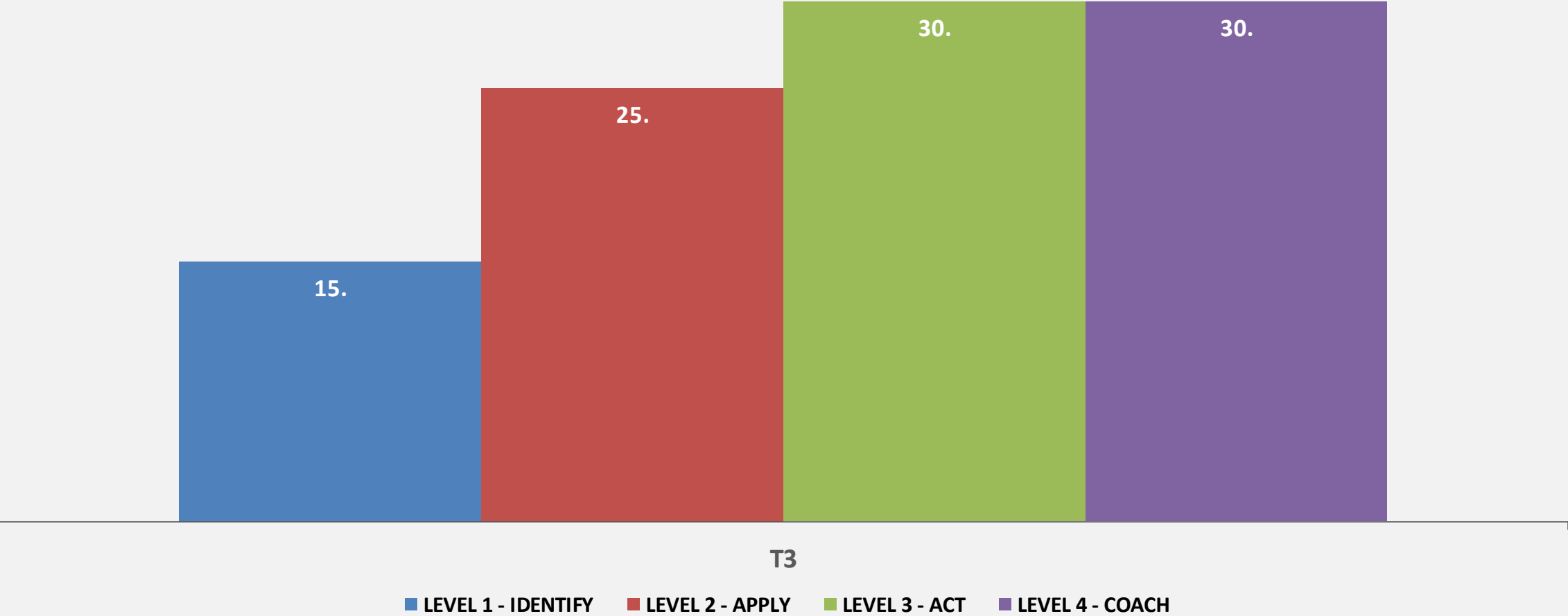
# CRITICAL THINKING

USG · Aditya — At school



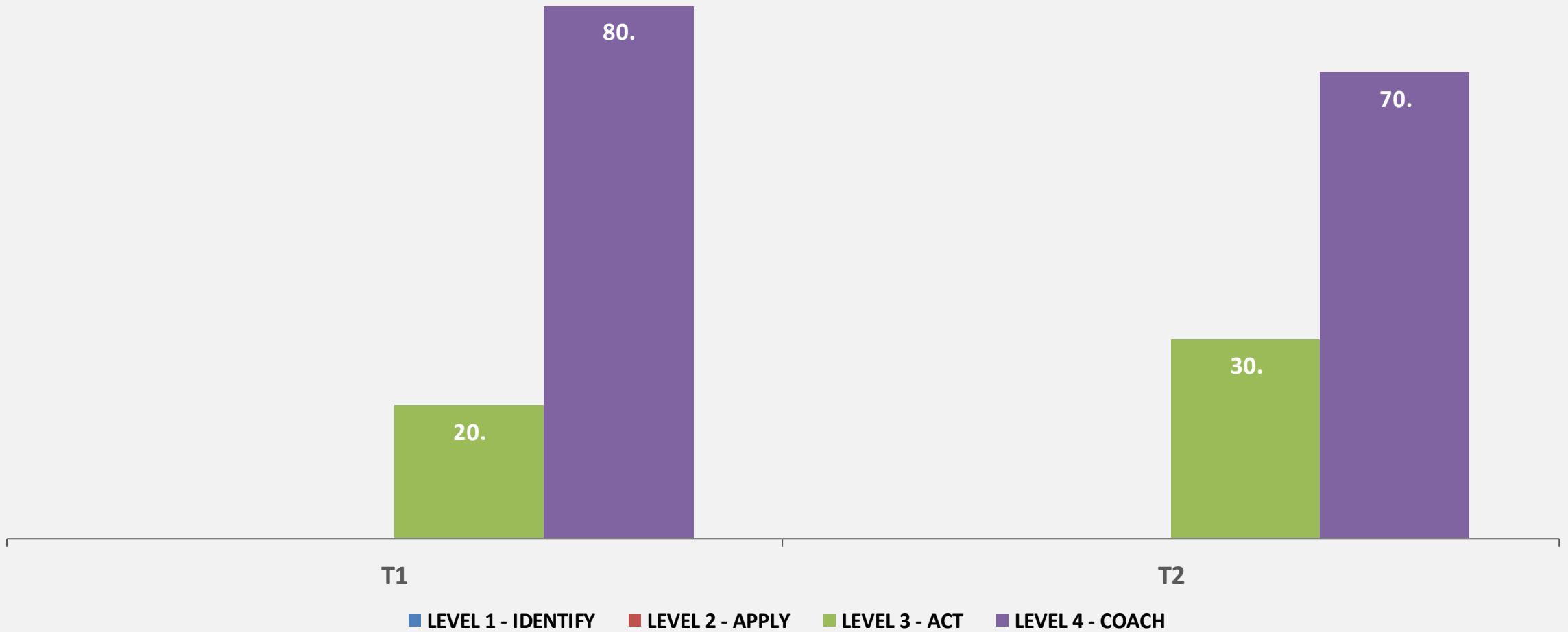
# CRITICAL THINKING

USG · Amreen — At School



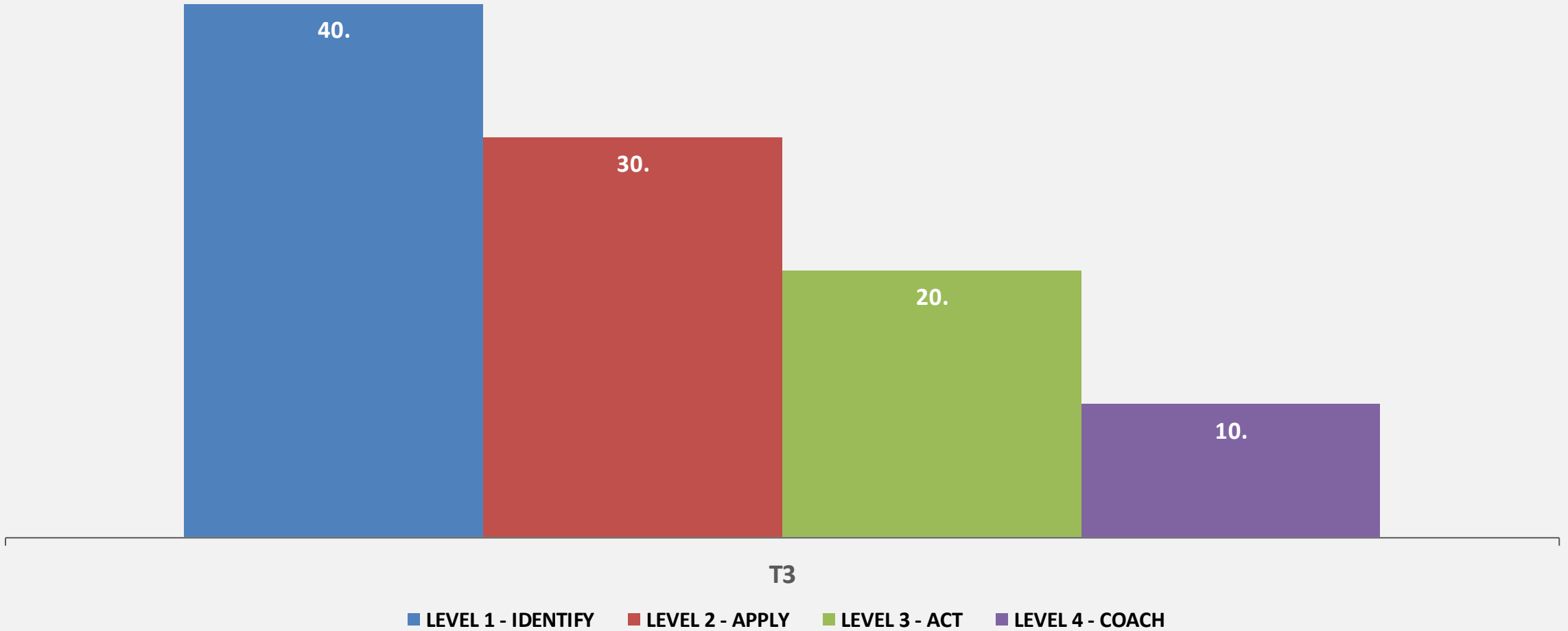
# CRITICAL THINKING

Albufeira (AEA) — In society (outside of school)



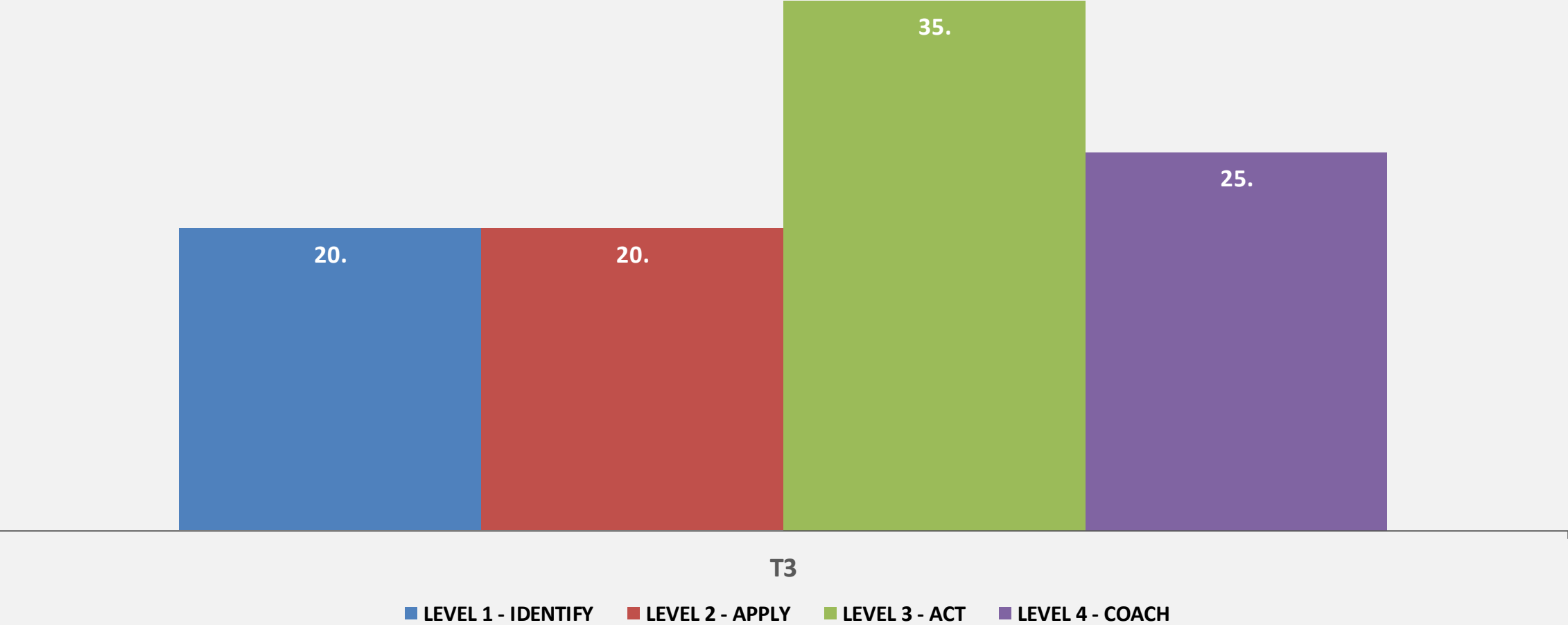
# CRITICAL THINKING

USG · Aditya — In society (outside of school)



# CRITICAL THINKING

USG · Amreen — In society (outside of school)



# CREATIVITY

---

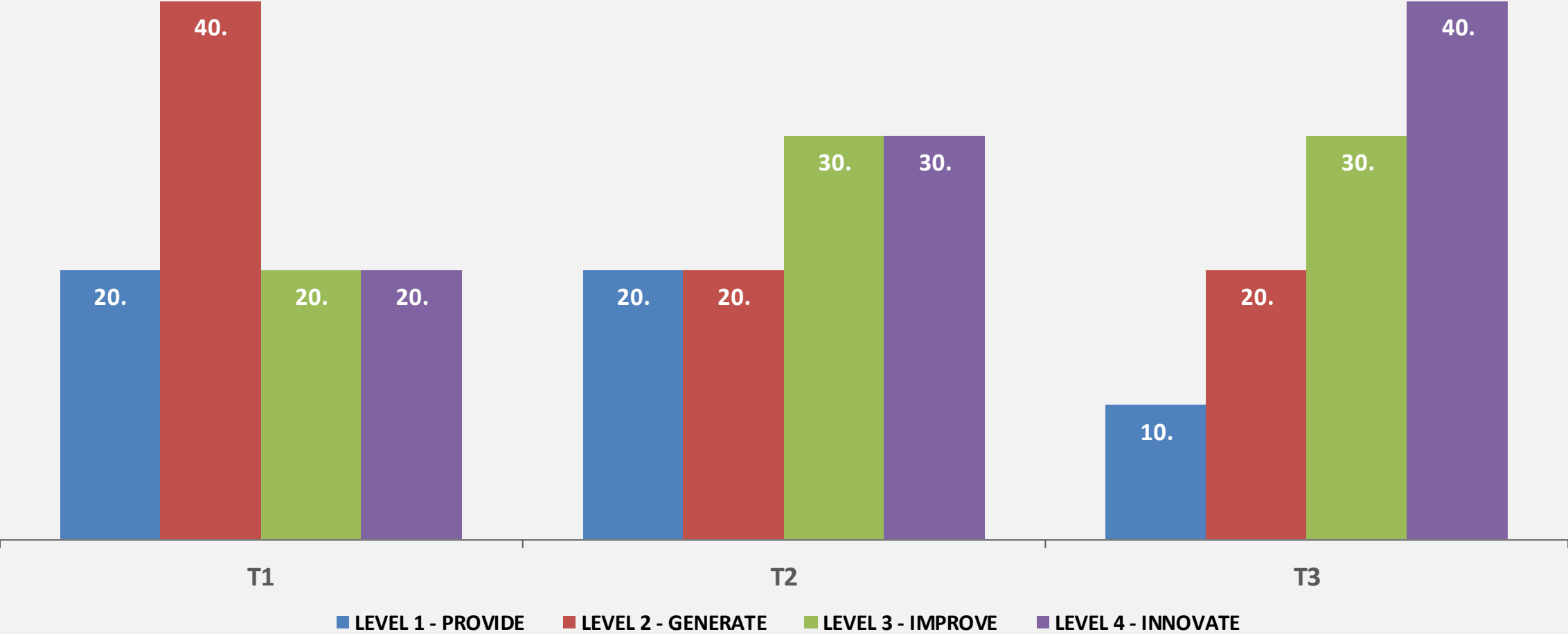
Charts by group and context — PROVIDE · GENERATE · IMPROVE · INNOVATE levels

**CREATIVITE – GRILLE FINALE**

		CREATIVITE EN CLASSE	CREATIVITE A L'ECOLE	CREATIVITE HORS DE L'ECOLE
		Ce que l'évalué fait face à une demande, en classe	Ce que l'évalué fait dans le cadre de l'établissement scolaire	Ce que l'évalué fait hors de l'école, dans la société
<b>INNOVATION</b>  <b>DEPUIS... À</b>  <b>IDEES</b>	<b>NIVEAU 4 - INNOVER</b>	Face à une tâche disciplinaire ou multidisciplinaire en classe : <ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer des idées originales et non conventionnelles en réponse à une tâche ouverte en améliorant les besoins de la classe</li> <li>Être audacieux, avoir du courage, être une source d'inspiration</li> <li>Utiliser l'IA pour formuler et organiser des idées</li> </ul>	Face à un projet/une tâche scolaire multidisciplinaire et collaboratif : <ul style="list-style-type: none"> <li>Exprimer des idées originales et non conventionnelles pour suggérer des améliorations ou des adaptations</li> <li>Être courageux.se face à la communauté scolaire, être une source d'inspiration pour les autres</li> <li>Avec les autres, utiliser l'IA pour formuler et organiser des idées</li> </ul>	En dehors de l'école, <ul style="list-style-type: none"> <li>Exprimer des idées originales et non conventionnelles pour innover/résoudre des problèmes sociaux</li> <li>Avoir de l'audace, être une source d'inspiration dans la société</li> <li>Être indépendant d'esprit</li> <li>Avec d'autres, en dehors de l'école, utiliser les IA pour formuler et organiser des idées</li> </ul>
	<b>NIVEAU 3 - AMELIORER</b>	Face à une tâche disciplinaire en classe : <ul style="list-style-type: none"> <li>Évaluer les idées des autres</li> <li>Être original</li> <li>Être flexible</li> <li>Utiliser l'IA pour formuler et organiser des idées</li> <li>Générer des idées diverses et originales</li> <li>Choisir des idées pour améliorer les choses</li> </ul>	Face à un projet/une tâche scolaire multidisciplinaire et collaboratif : <ul style="list-style-type: none"> <li>Évaluer les idées des autres</li> <li>Être original avec les autres</li> <li>Être flexible avec les autres</li> <li>Générer, en collaboration, des idées diverses et originales</li> <li>Utiliser l'IA pour formuler et organiser des idées</li> <li>Sélectionner, avec d'autres, des idées pour améliorer les choses</li> <li>Établir des liens</li> </ul>	En dehors de l'école, <ul style="list-style-type: none"> <li>Évaluer les idées sociales</li> <li>Être indépendant d'esprit</li> <li>Savoir relier les connaissances scolaires aux questions de société</li> <li>Générer des idées non conventionnelles, des idées pour adapter et améliorer les choses</li> <li>Utiliser l'IA pour formuler et organiser des idées</li> </ul>
	<b>NIVEAU 2 - GENERER</b>	Face à une tâche disciplinaire en classe : <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser l'imagination</li> <li>Être curieux</li> <li>Savoir comment l'IA est faite et ce qu'il faut demander à l'IA pour l'amélioration, l'originalité</li> <li>Générer une réponse non conventionnelle mais efficace</li> </ul>	Face à un projet/tâche scolaire multidisciplinaire et collaborative <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser l'imagination avec les autres</li> <li>Être curieux avec les autres</li> <li>Savoir comment l'IA est faite et ce qu'il faut demander à l'IA pour l'amélioration, l'originalité</li> <li>Générer, avec les autres, une réponse non conventionnelle mais efficace</li> </ul>	Hors de l'école, <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser l'imagination dans la vie</li> <li>Être curieux dans la vie</li> <li>Savoir comment l'IA est faite et ce qu'il faut demander à l'IA pour l'amélioration, l'originalité</li> <li>Générer une réponse non conventionnelle mais efficace face à un problème hors de l'école / question sociale</li> </ul>
	<b>NIVEAU 1 - FOURNIR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fournir de multiples réponses, de multiples idées pertinentes face à une tâche disciplinaire en classe</li> <li>Acquérir de l'inspiration sur des modèles d'innovation, des idées</li> <li>Acquérir des connaissances et de la culture</li> <li>Fournir de multiples réponses, de multiples idées pertinentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fournir de multiples réponses, de multiples idées pertinentes dans le cadre d'un projet/d'une tâche multidisciplinaire</li> <li>S'inspirer de modèles d'innovation, d'idées</li> <li>Acquérir des connaissances et une culture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fournir de multiples réponses, de multiples idées pertinentes en dehors du projet ou de la tâche scolaire</li> <li>S'inspirer de modèles d'innovation, d'idées</li> <li>Acquérir des connaissances et une culture</li> </ul>
NIVEAU 0 ET MOINS		PAS D'IMAGINATION, PAS DE CAPACITE A GENERER DES IDEES DIVERSES FACE A UNE QUESTION OUVERTE		
		<b>INDIVIDUEL DISCIPLINAIRE CLASSE</b>	<b>DEPUIS... À...</b>	<b>COLLECTIF TRANSVERSAL SOCIAL</b>

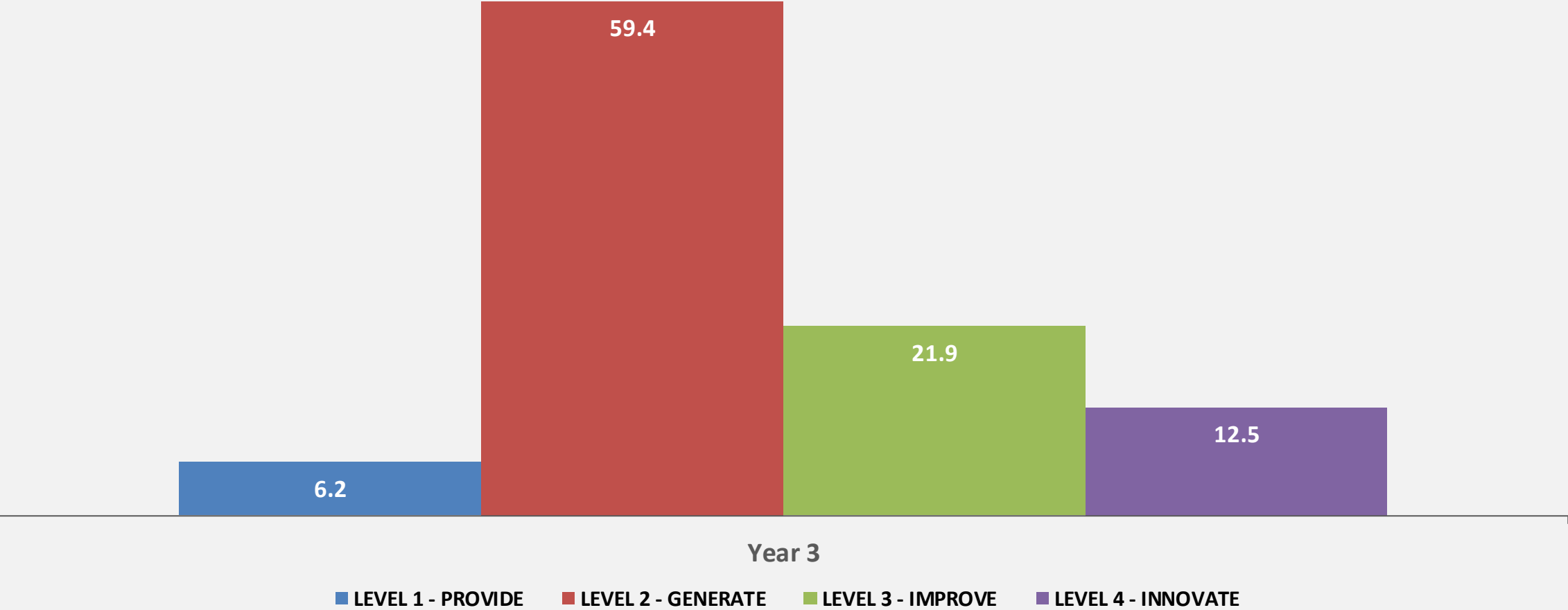
# CREATIVITY

Albufeira (AEA) — In the classroom



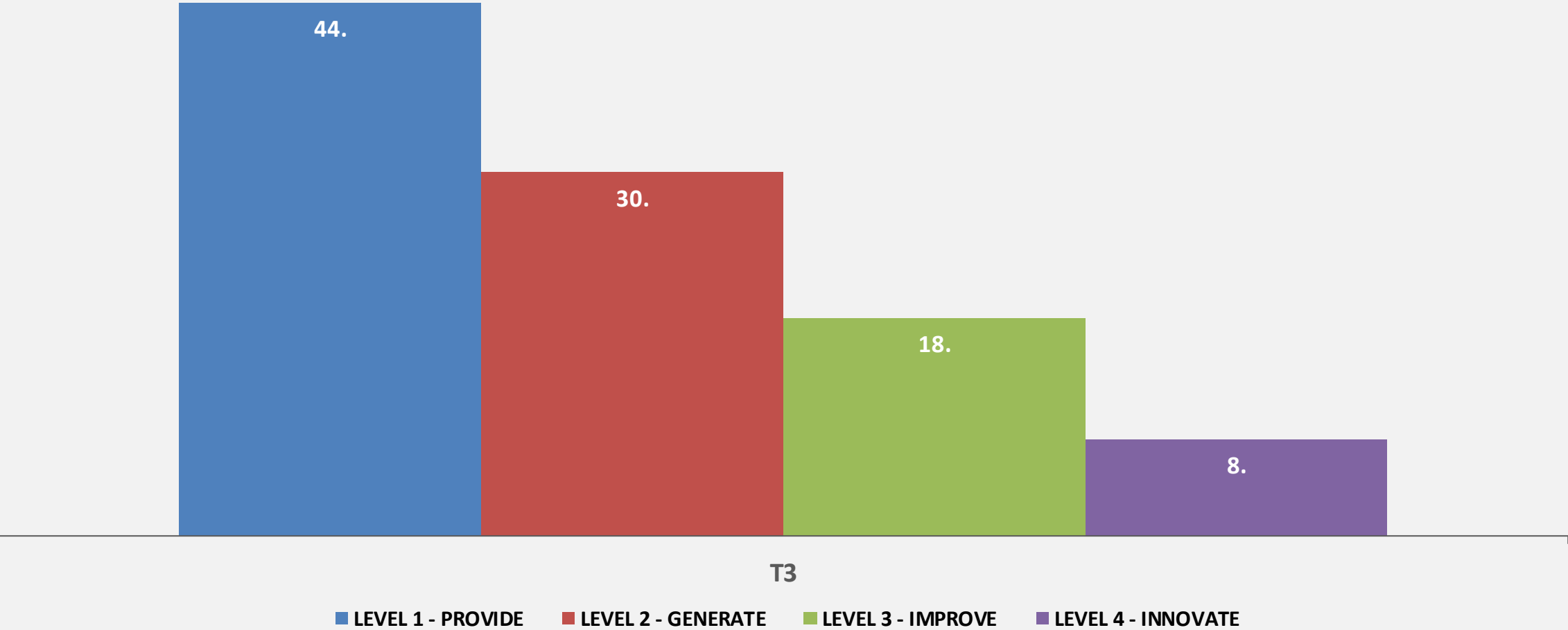
# CREATIVITY

Bel Orme · STMG B — In class



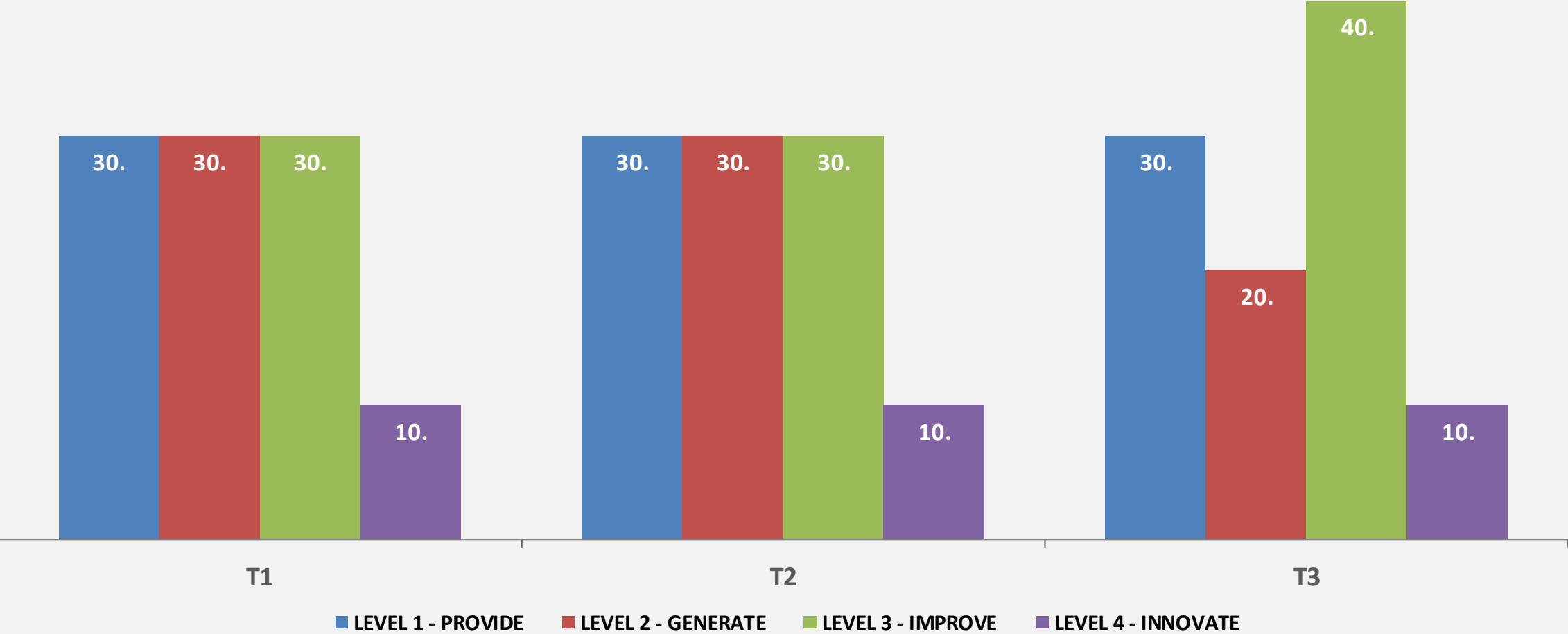
# CREATIVITY

USG · Aditya — In class



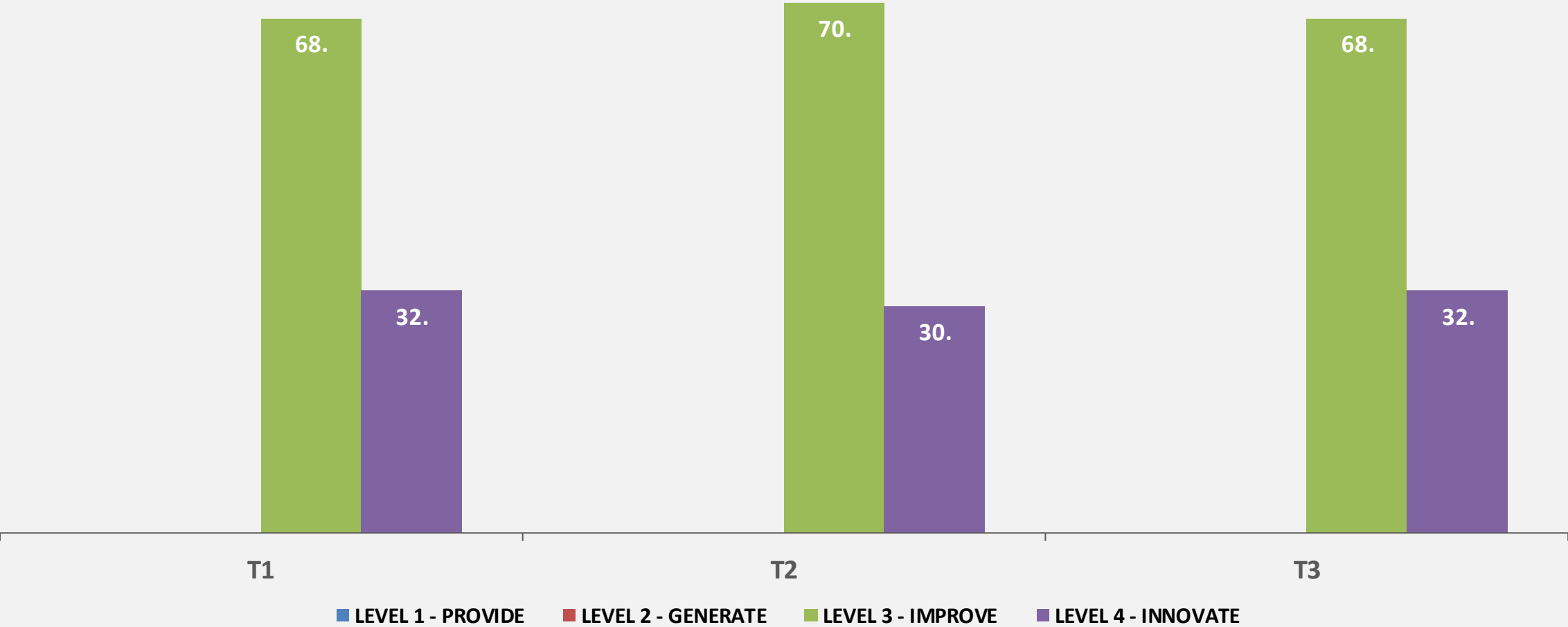
# CREATIVITY

Albufeira (AEA) — At school



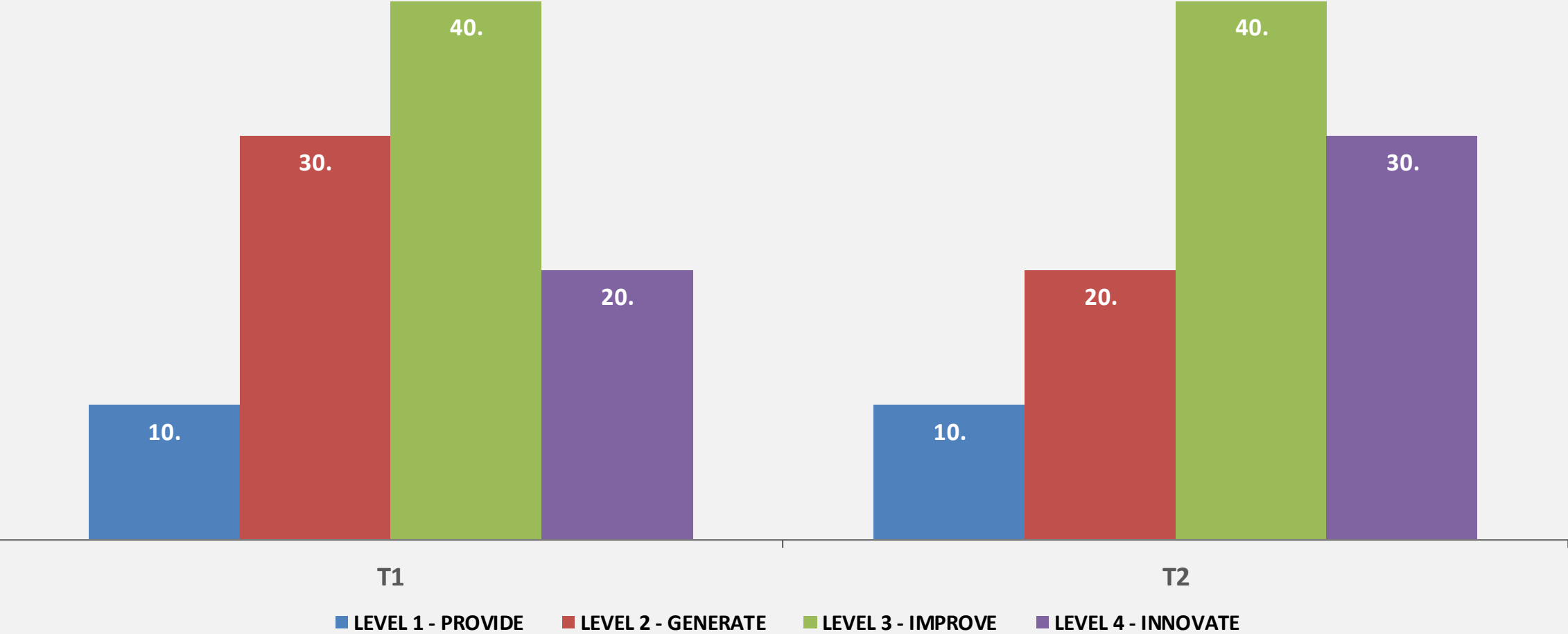
# CREATIVITY

Bel Orme · David (math) — At school



# CREATIVITY

Albufeira (AEA) — In society (outside of school)



## WP4.4 — IMPACT ANALYSIS

# OVERVIEW

Quantitative results for all participants



**Erasmus+**  
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

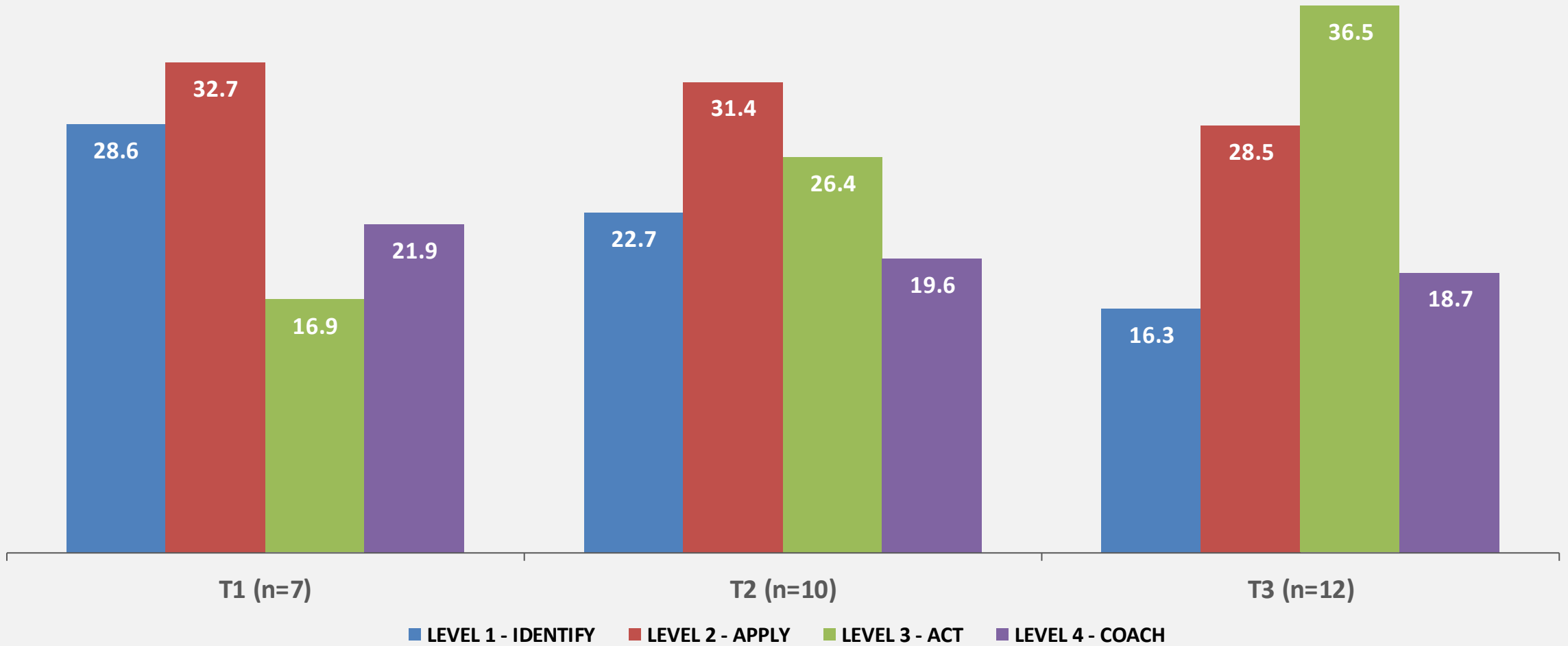


Financé par  
l'Union européenne



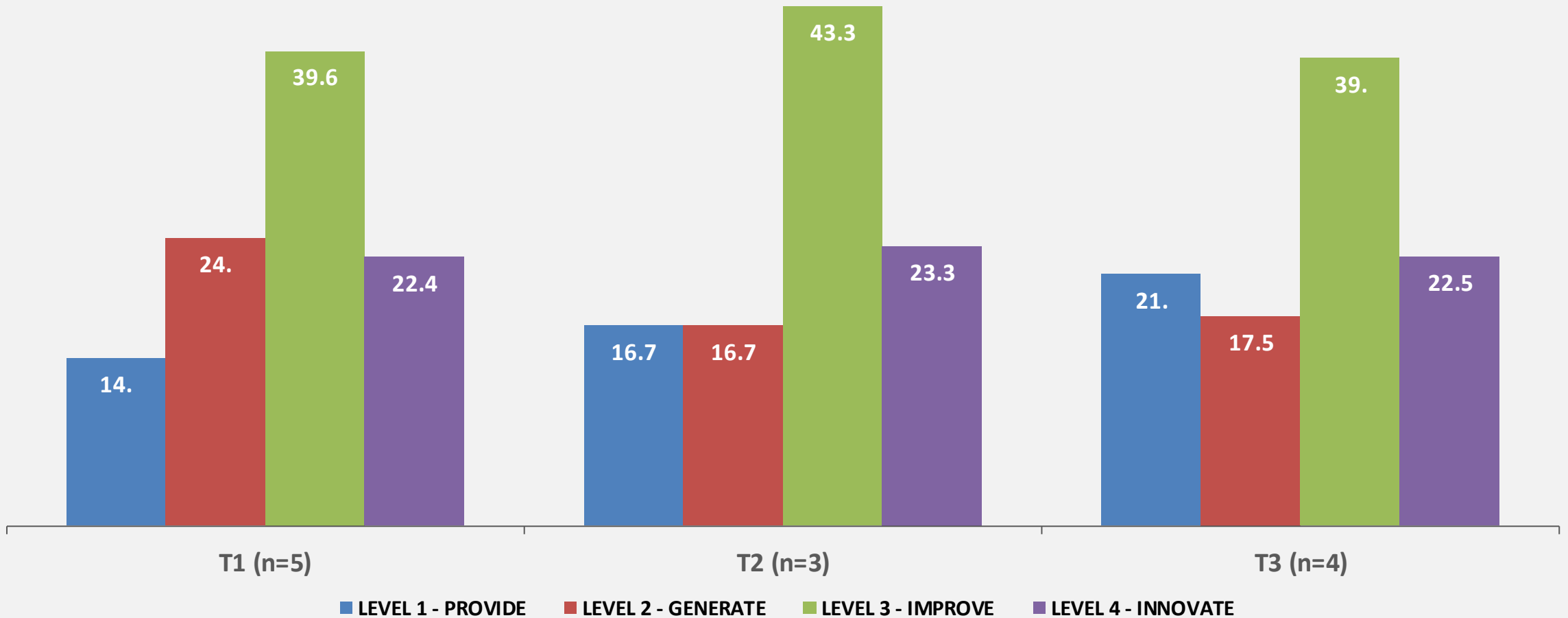
# CRITICAL THINKING — Overall Summary

All groups and contexts combined



# CREATIVITY — Overall Summary

All groups and contexts combined



# Overview

## PROGRESSIONS

Compétence	n total	L1	L2	L3	L4	Base (L1+L2)	Haut niveau (L3+L4)
Esprit critique	29	21,5%	30,5%	28,2%	19,8%	52,0%	<b>48,0%</b>
Créativité	13	16,2%	23,0%	38,9%	21,9%	39,2%	<b>60,8%</b>

### Progression du « Haut niveau » (ACT+COACH / IMPROVE+INNOVATE)

Compétence	T1	T2	T3	$\Delta T2-T1$ (pts)	$\Delta T3-T1$ (pts)
Esprit critique	38,7%	46,0%	55,2%	+7,2%	<b>+16,5%</b>
Créativité	60,0%	67,5%	61,5%	+7,5%	<b>+1,5%</b>

# Overall Summary

BY CONTEXT: CLASSROOM, SCHOOL, OUTSIDE OF SCHOOL

Compétence	Contexte	n	L1	L2	L3	L4	Base (L1+L2)	Haut niveau (L3+L4)
Esprit critique	En classe	13	21,4%	38,4%	30,5%	9,7%	59,8%	40,2%
Esprit critique	Dans l'école	12	23,7%	28,0%	26,5%	21,9%	51,7%	48,3%
Esprit critique	Dans la société	4	15,0%	12,5%	26,3%	46,3%	27,5%	72,5%
Créativité	En classe	5	20,0%	33,9%	24,0%	22,1%	53,9%	46,1%
Créativité	Dans l'école	6	15,0%	13,3%	51,0%	20,7%	28,3%	71,7%
Créativité	Dans la société	2	10,0%	25,0%	40,0%	25,0%	35,0%	65,0%

# Key figures — across all participants

Percentage of students in the higher levels (ACT + COACH / IMPROVE + INNOVATE)

**39%**

Critical thinking — Q1

**46%**

Critical thinking — T2

**55%**

Critical thinking — T3

**+16 pts**

Progression from T1 to T3

Context effect — critical thinking (high level, all times combined)

**40%**

In class

**48%**

In the school

**72%**

In society



The more real the stakes, the  
higher the level

Critical thinking improves significantly over the course of the year—low levels (IDENTIFY: 29% → 16%) decline in favor of higher levels (ACT: 17% → 37%).

Creativity, measured on a smaller sample (n=13), increases mainly in the classroom (Albufeira: INNOVATE 20% → 30% → 40%).