

WP4.4 — ANALYSE DES IMPACTS

Année 3 (3 juin 2026)



Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.



Financé par
l'Union européenne



CALENDRIER D'ÉVALUATION

WP4.4 — ANALYSE DES IMPACTS



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
Assessment 1	Assessment 2	Assessment 3

WP4.4 — ANALYSE DES IMPACTS

Étude graphique des résultats T1 · T2 · T3

Esprit critique & Créativité — par groupe et par contexte



Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.



Financé par
l'Union européenne



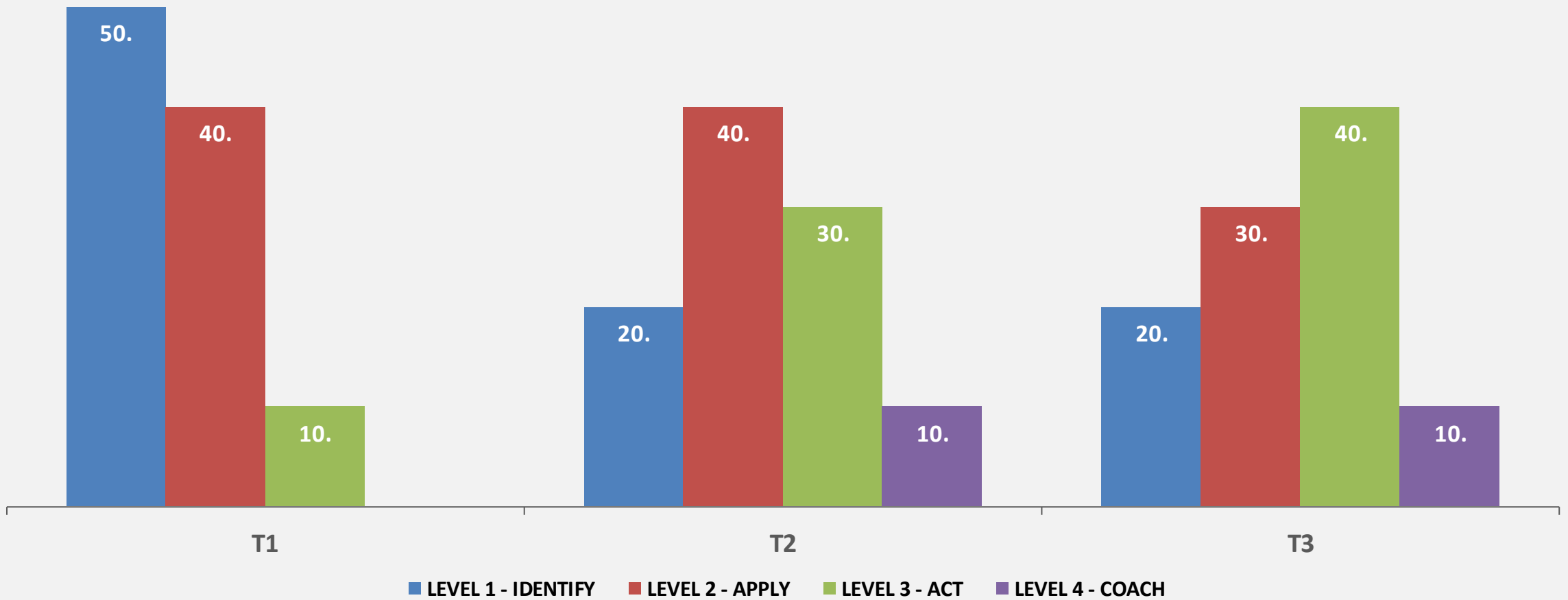
ESPRIT CRITIQUE

Graphiques par groupe et par contexte — niveaux IDENTIFY · APPLY · ACT · COACH

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

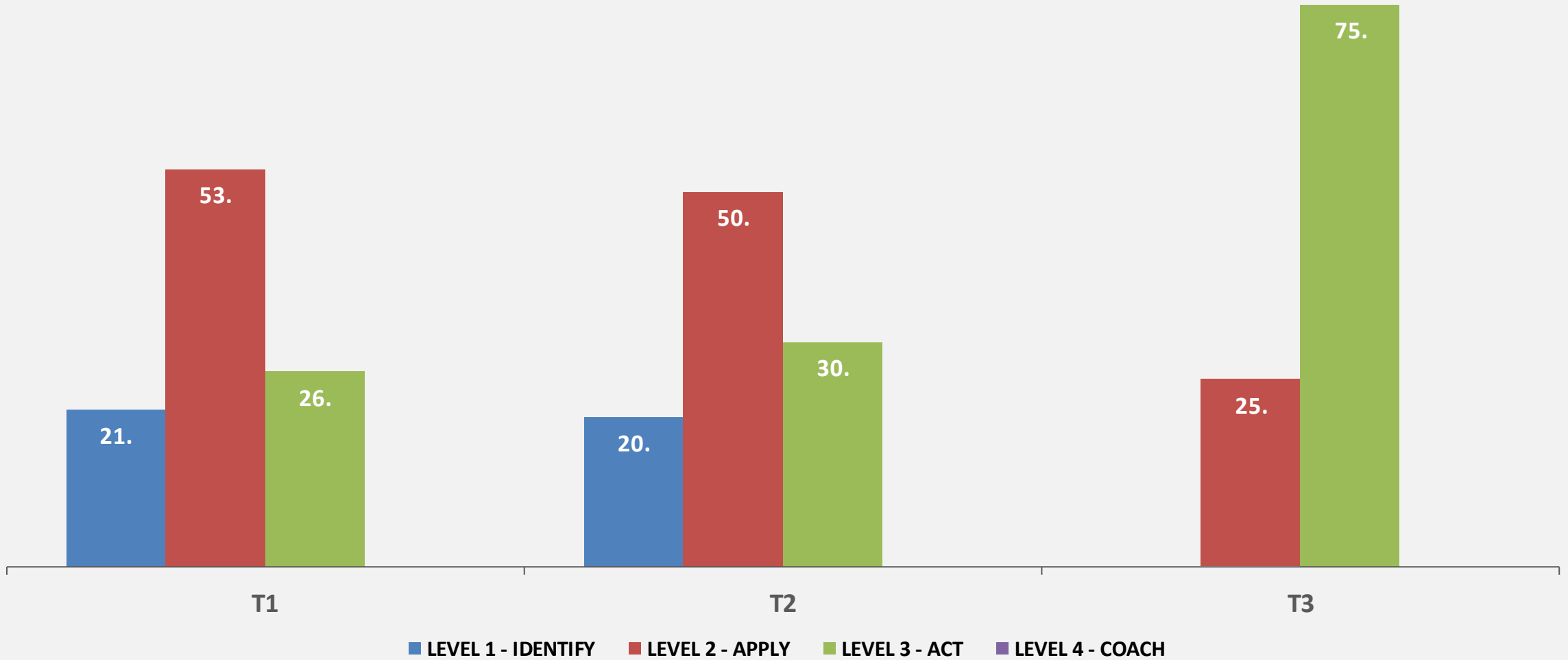
ESPRIT CRITIQUE

Albufeira (AEA) — En classe



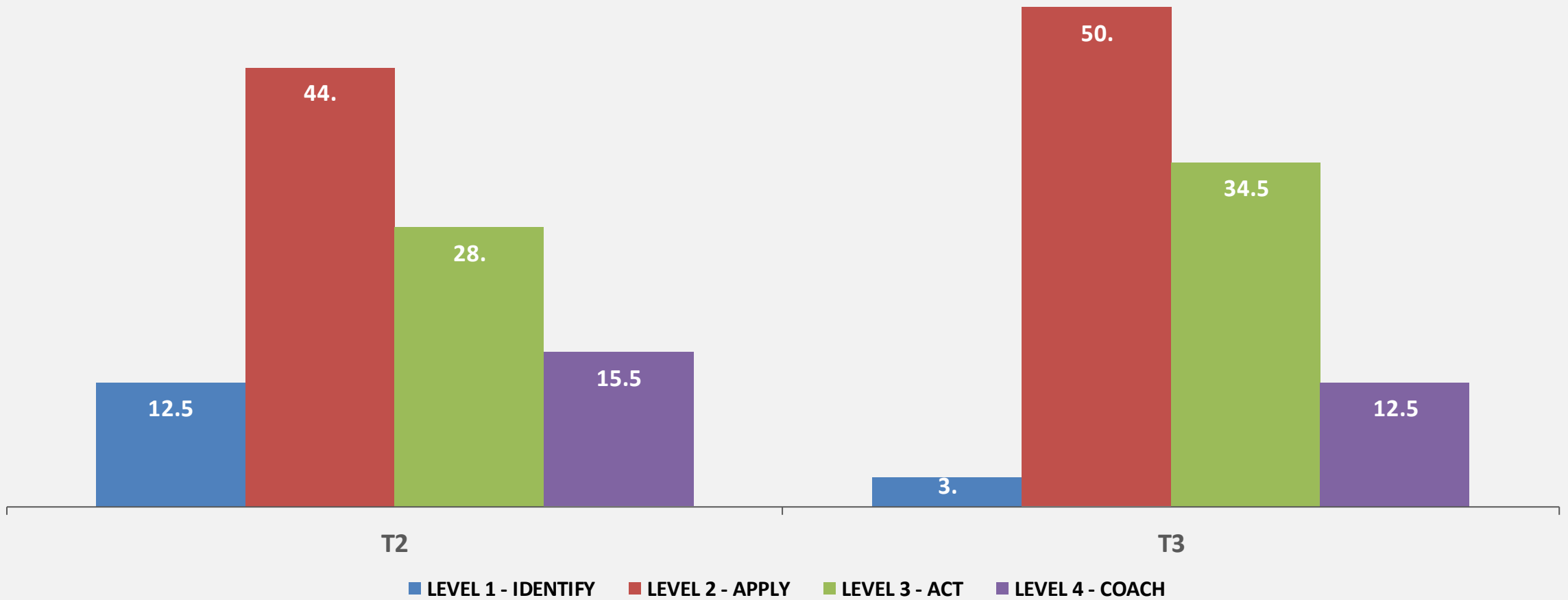
ESPRIT CRITIQUE

Bel Orme · MCVA — En classe



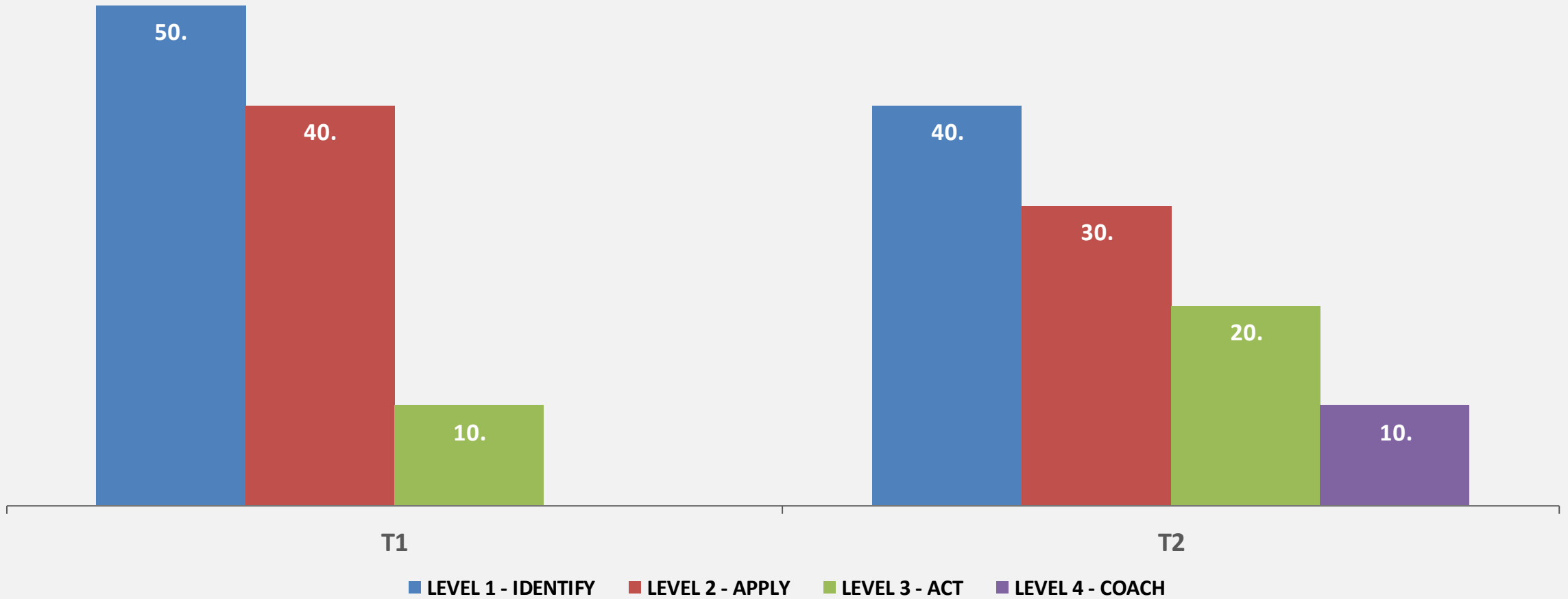
ESPRIT CRITIQUE

Bel Orme · STMG — En classe



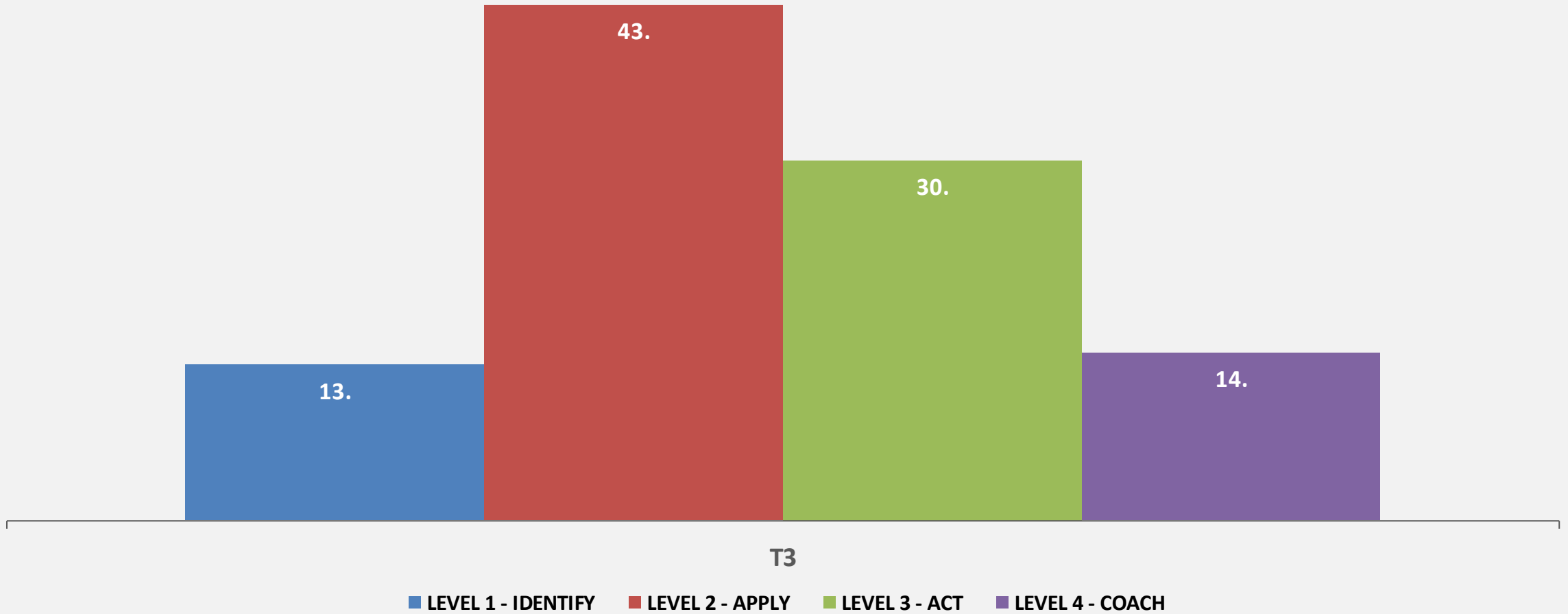
ESPRIT CRITIQUE

Bel Orme · TAAGA — En classe



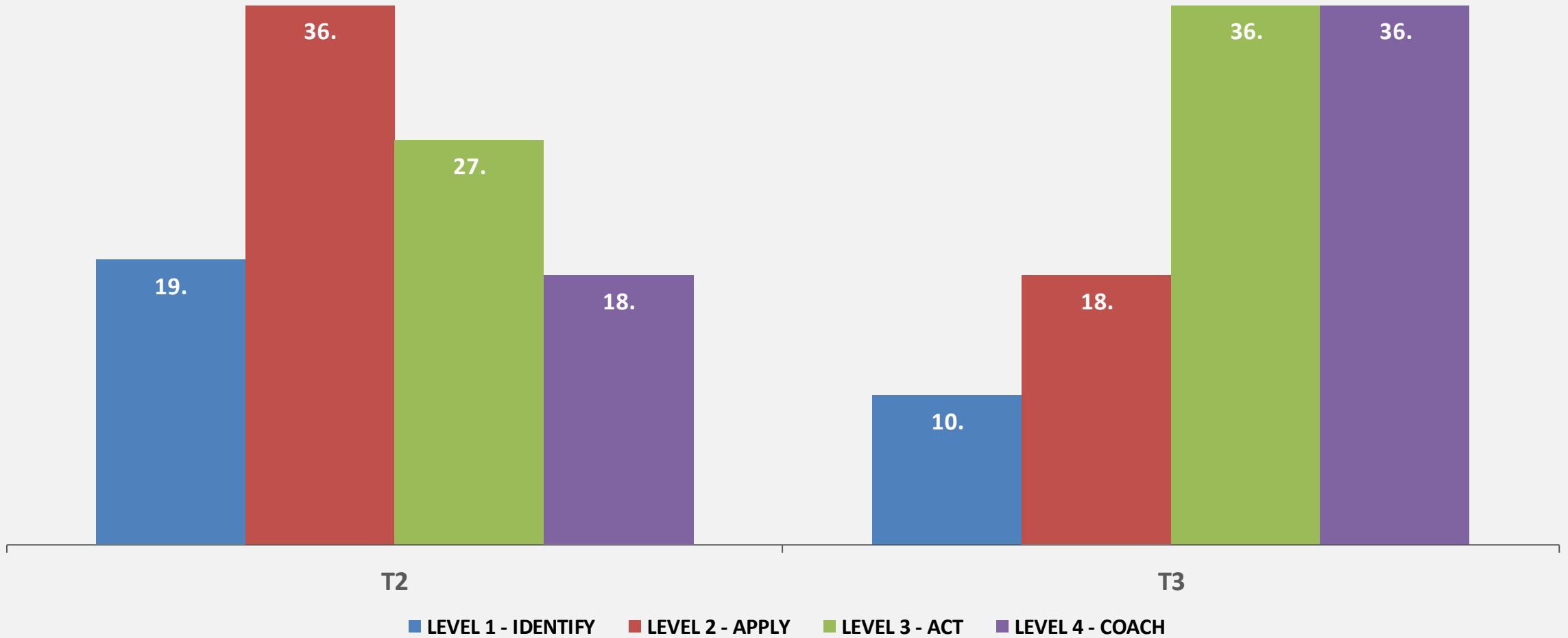
ESPRIT CRITIQUE

USG · Aditya — En classe



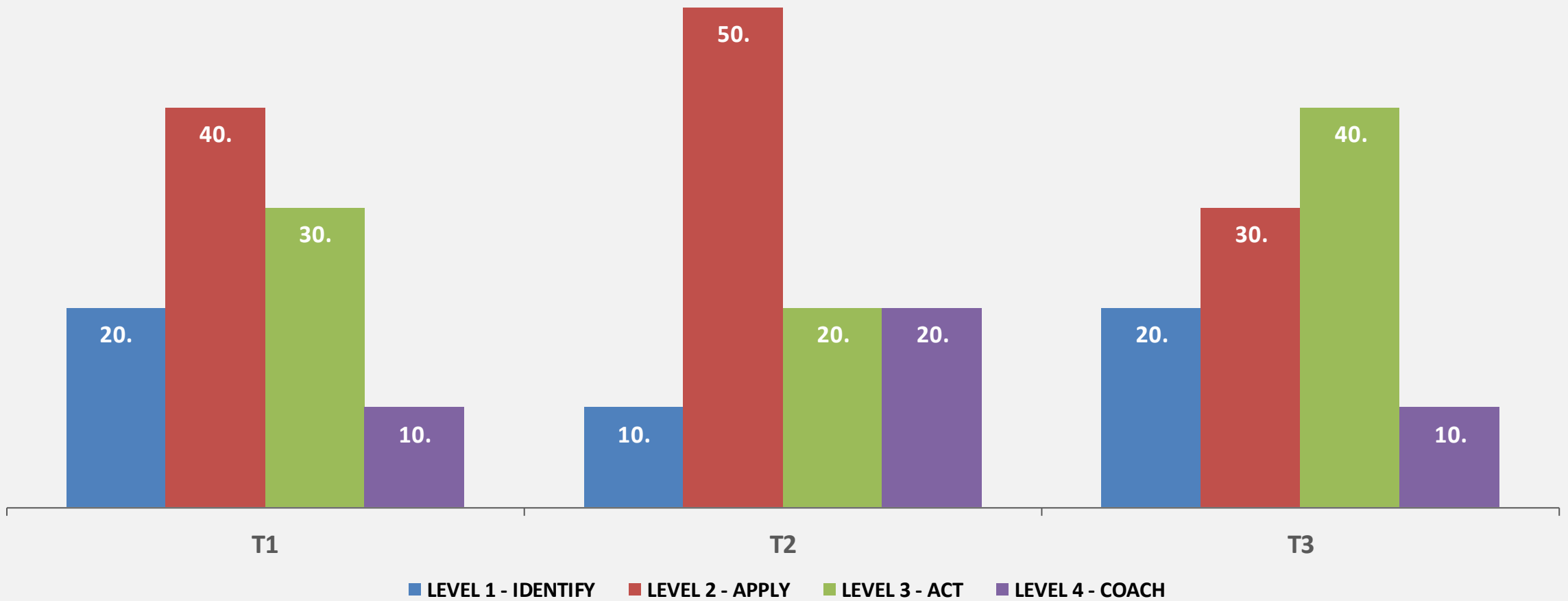
ESPRIT CRITIQUE

USG · Amreen — En classe



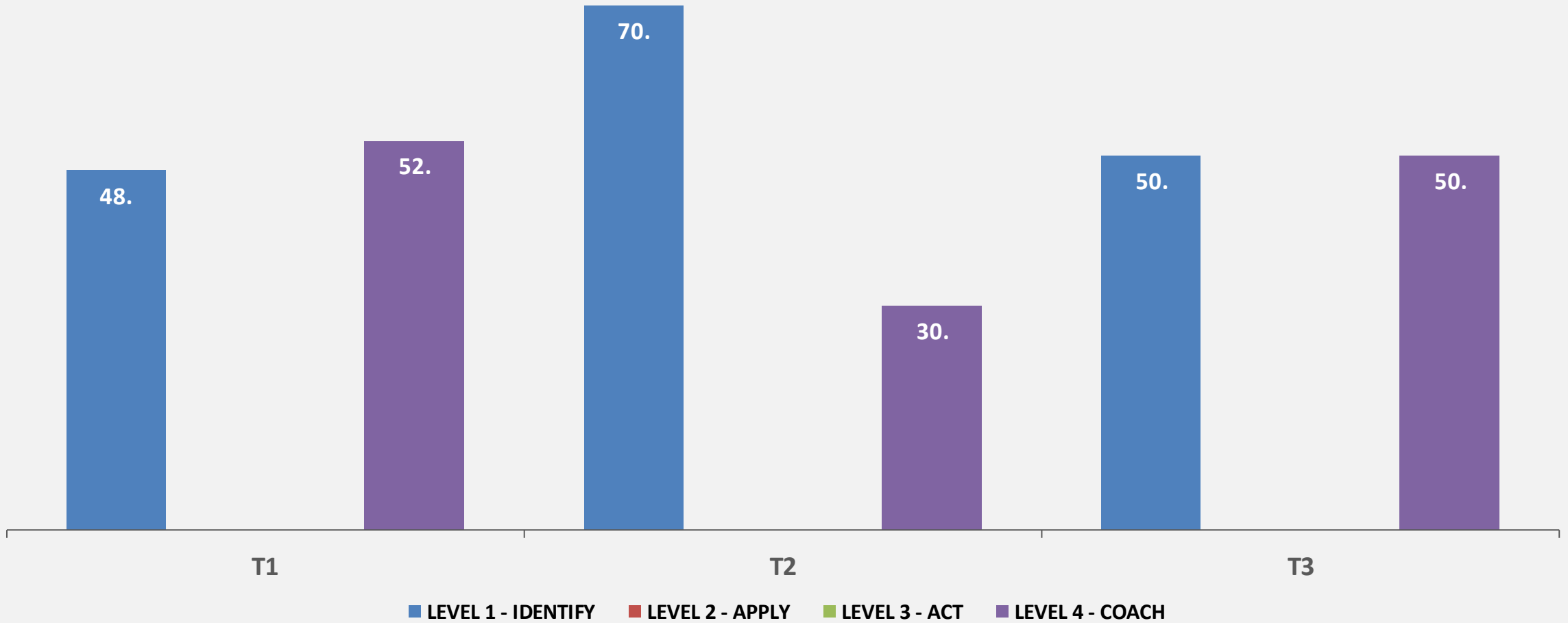
ESPRIT CRITIQUE

Albufeira (AEA) — Dans l'école



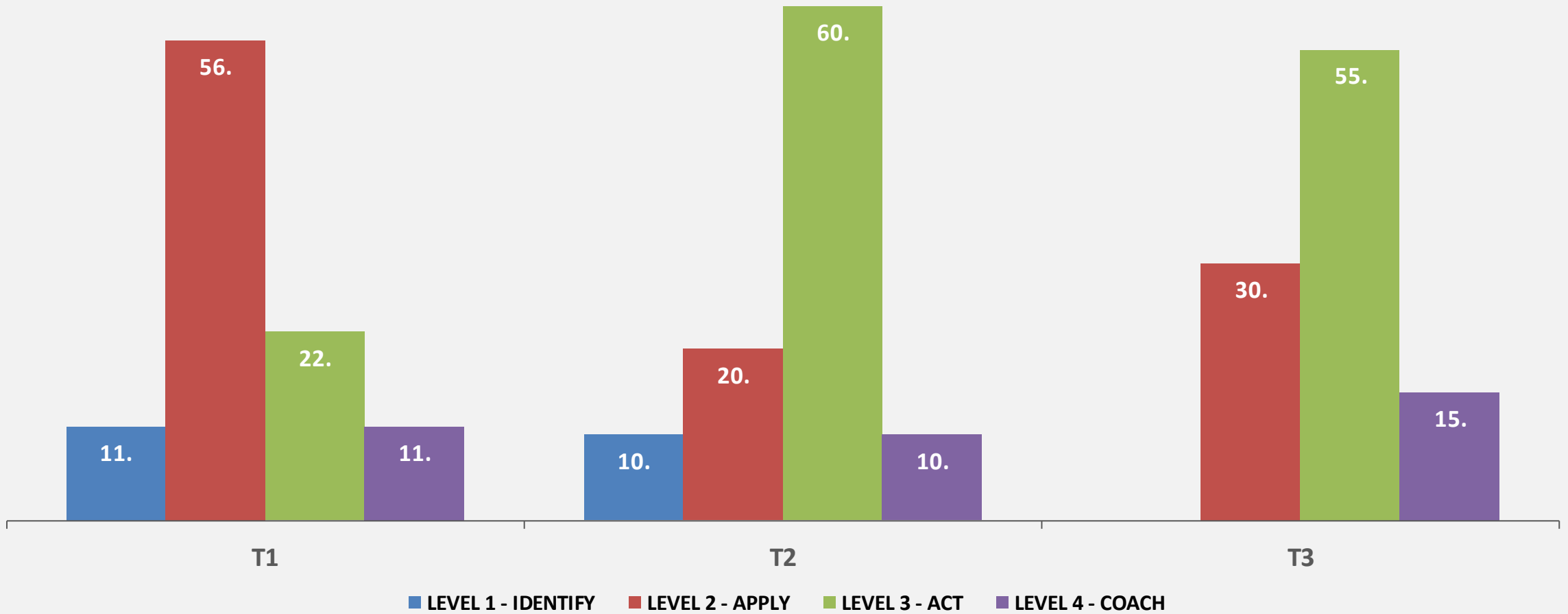
ESPRIT CRITIQUE

Bel Orme · David (maths) — Dans l'école



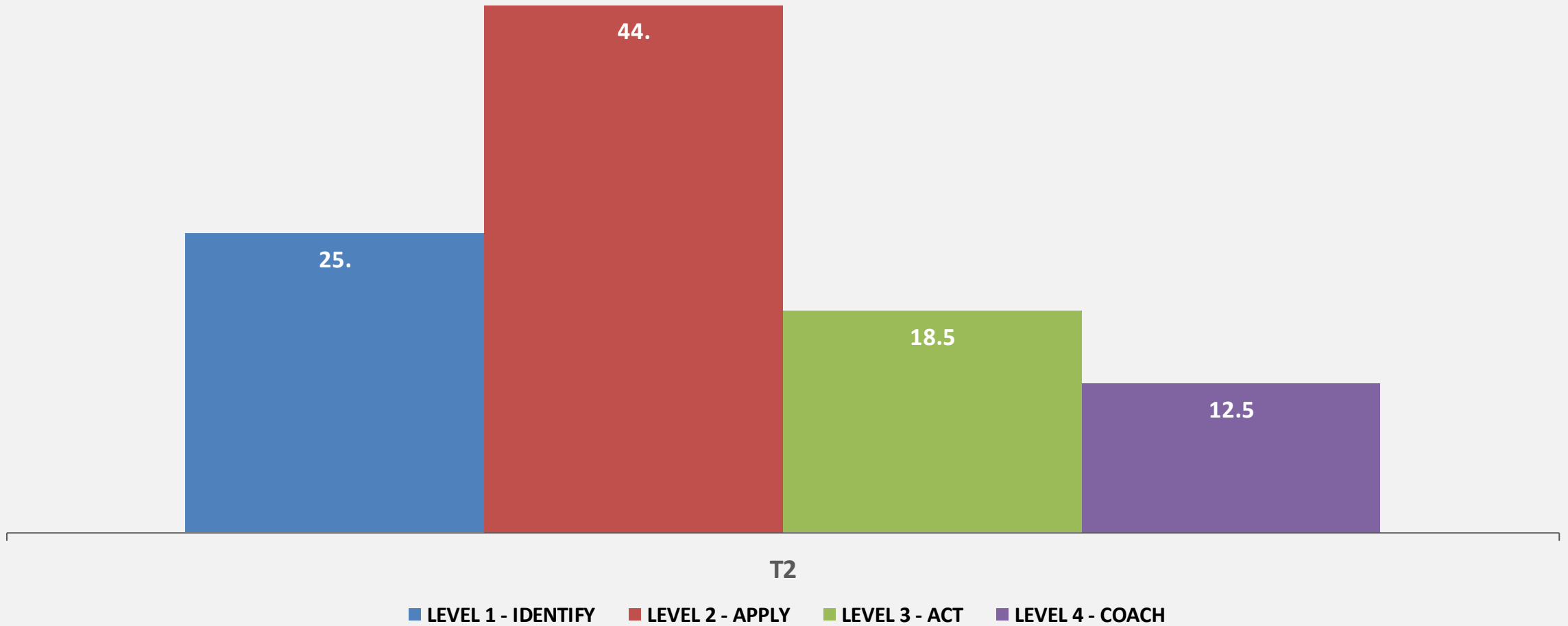
ESPRIT CRITIQUE

Bel Orme · MCVA — Dans l'école



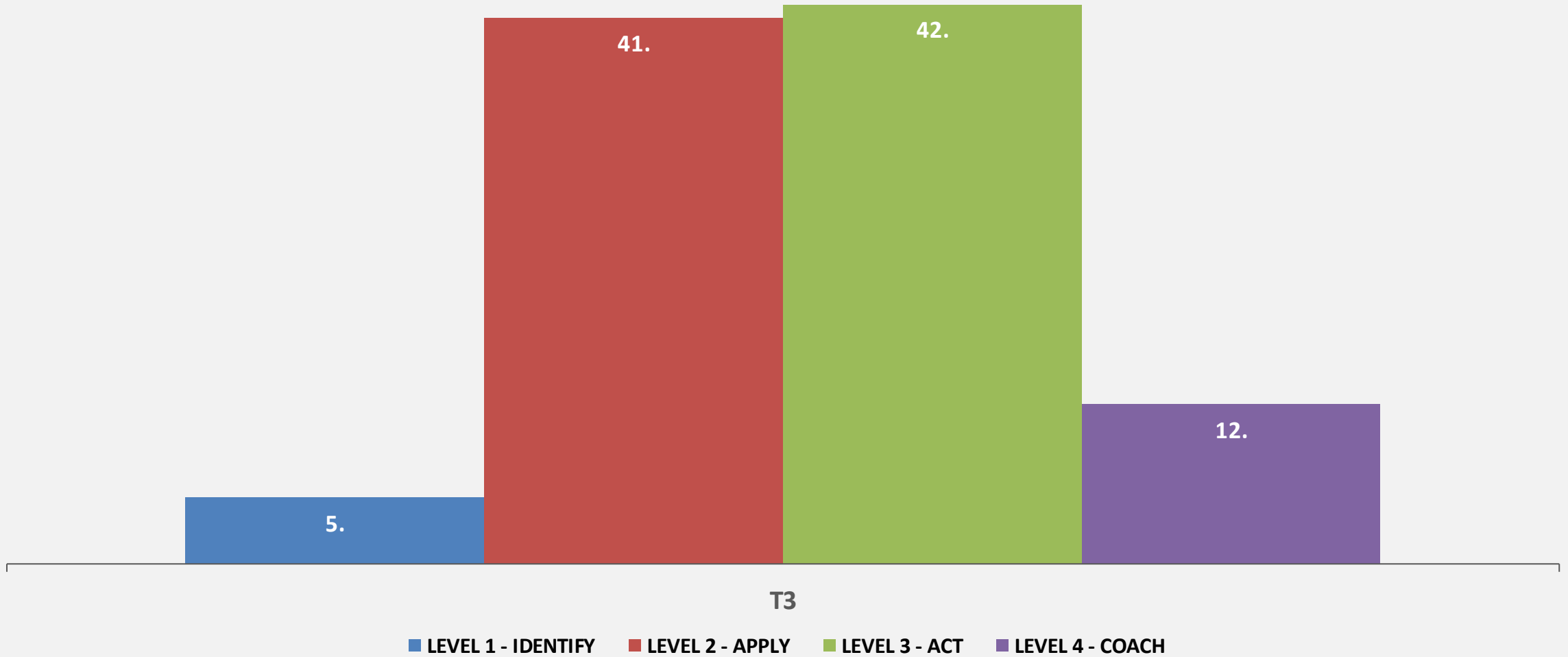
ESPRIT CRITIQUE

Bel Orme · STMG — Dans l'école



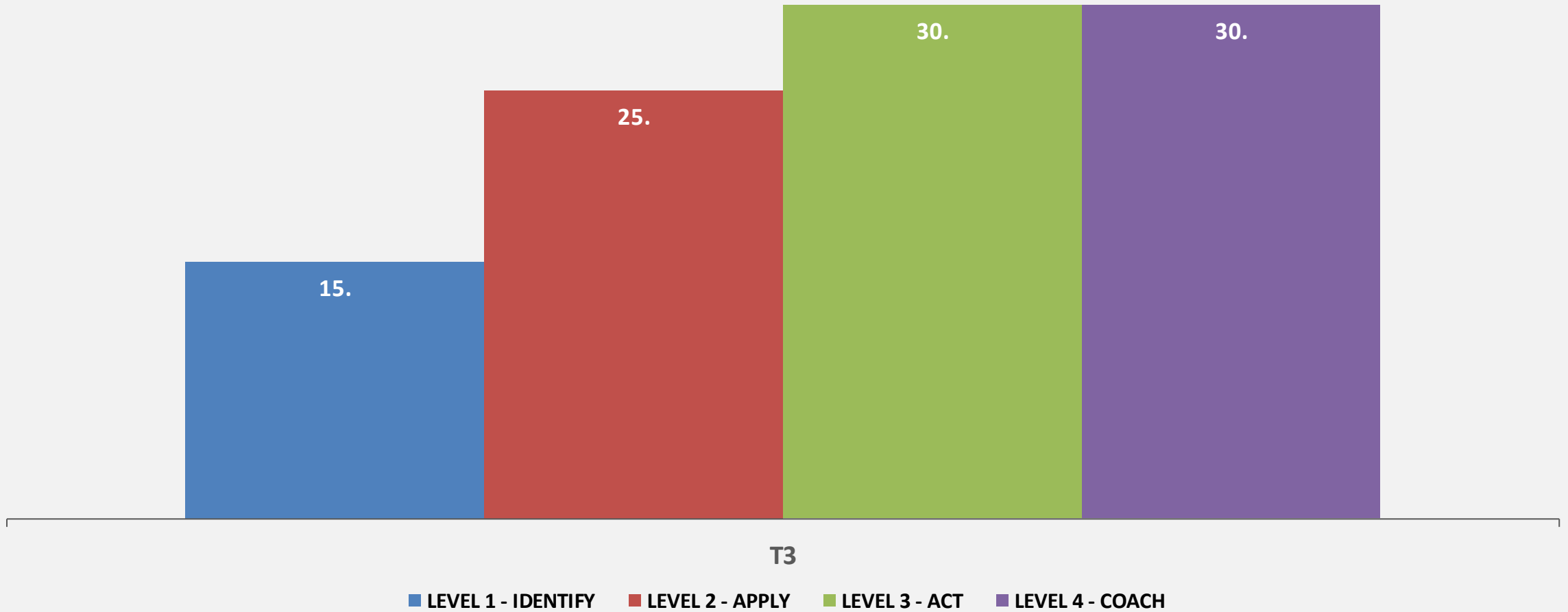
ESPRIT CRITIQUE

USG · Aditya — Dans l'école



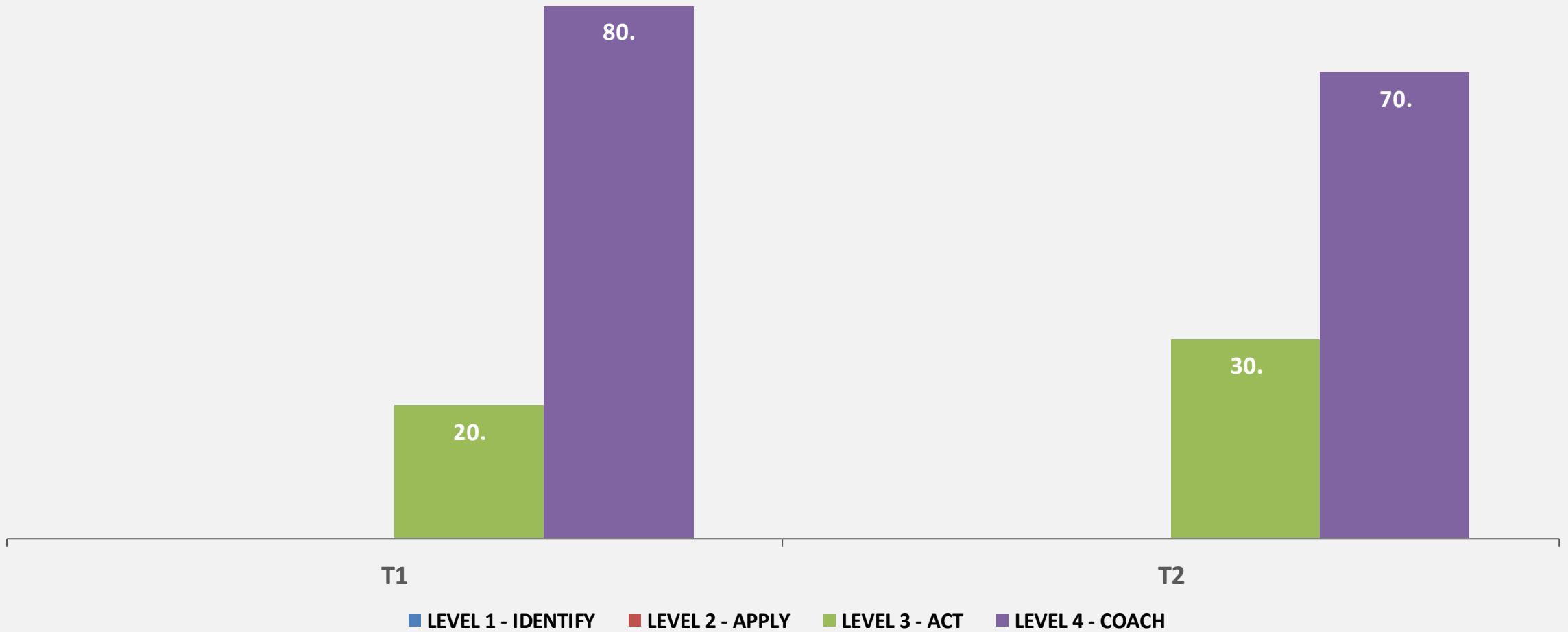
ESPRIT CRITIQUE

USG · Amreen — Dans l'école



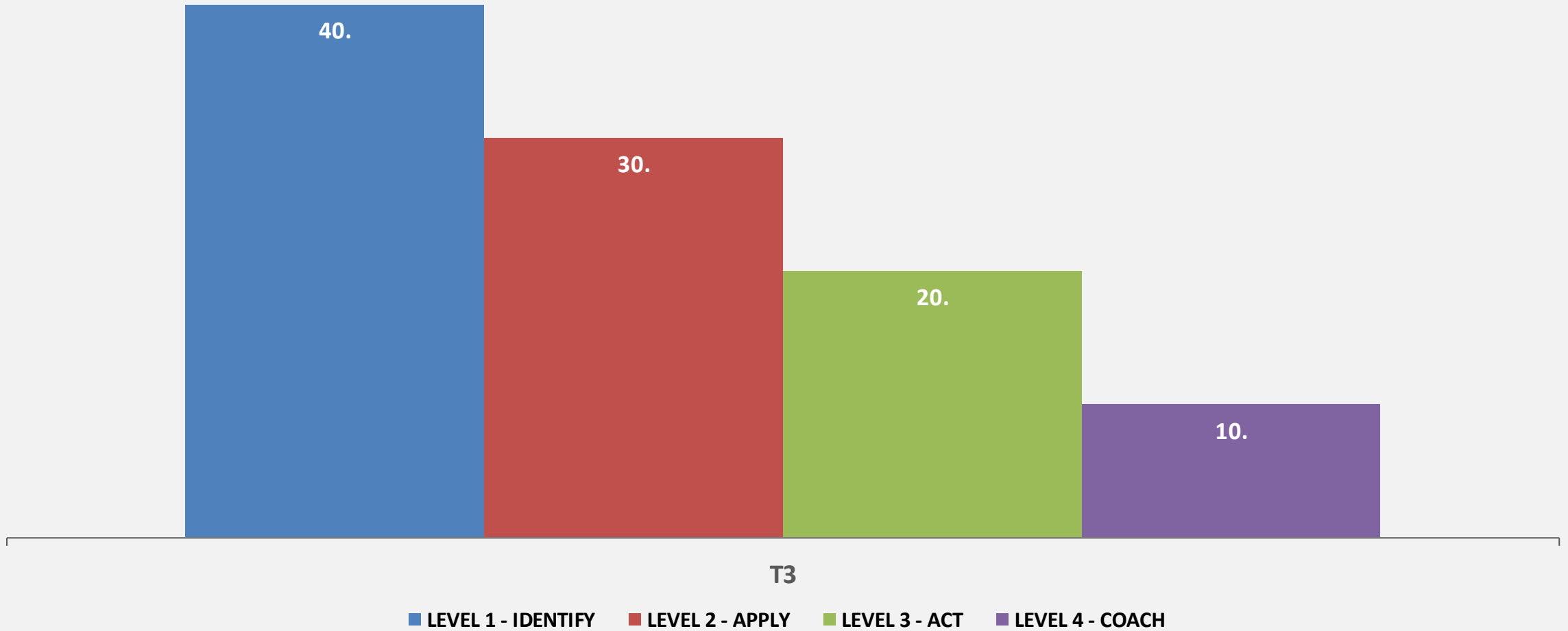
ESPRIT CRITIQUE

Albufeira (AEA) — Dans la société (hors l'école)



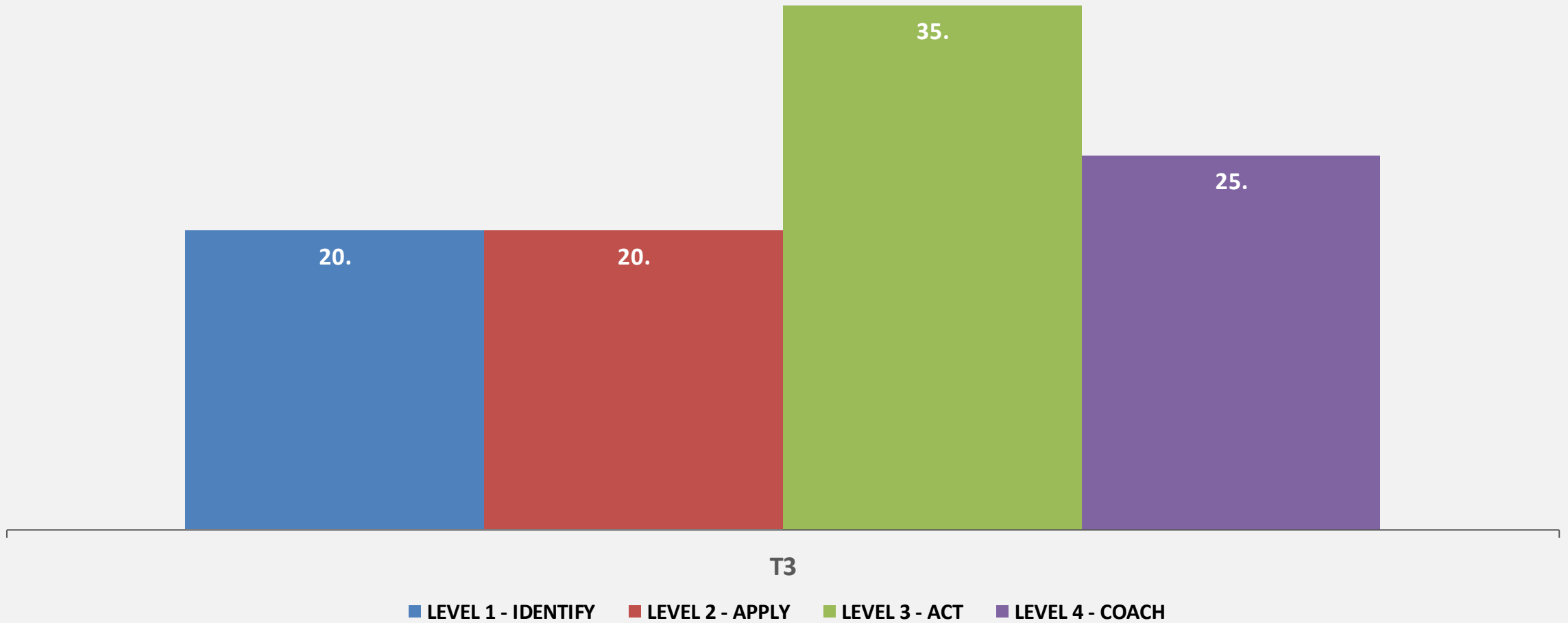
ESPRIT CRITIQUE

USG · Aditya — Dans la société (hors l'école)



ESPRIT CRITIQUE

USG · Amreen — Dans la société (hors l'école)



CRÉATIVITÉ

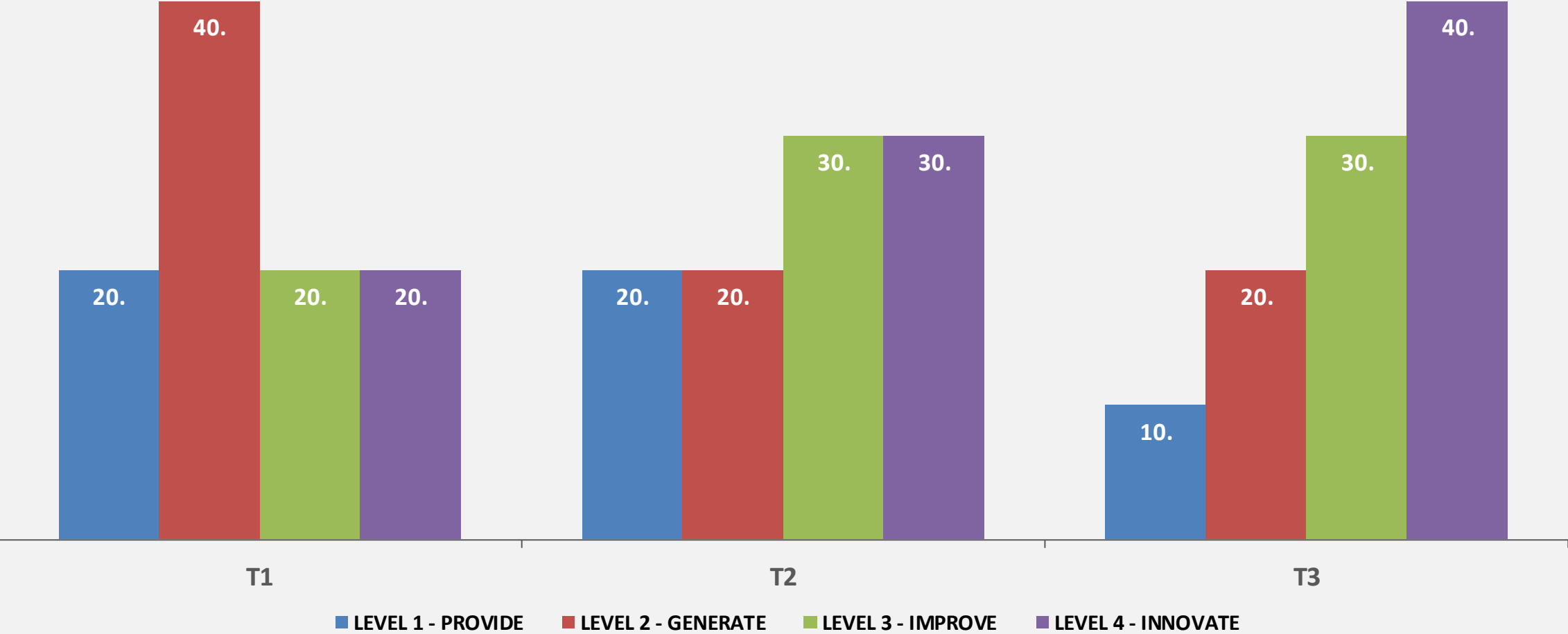
Graphiques par groupe et par contexte — niveaux PROVIDE · GENERATE · IMPROVE · INNOVATE

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

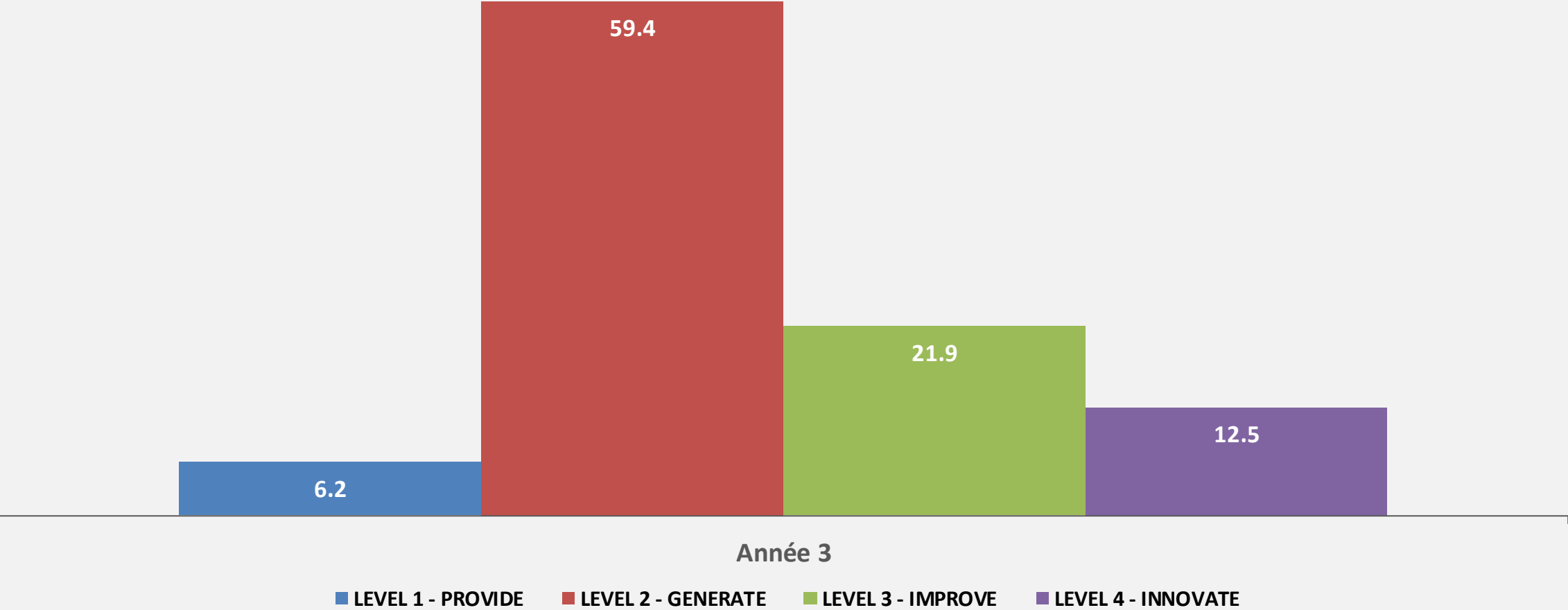
CRÉATIVITÉ

Albufeira (AEA) — En classe



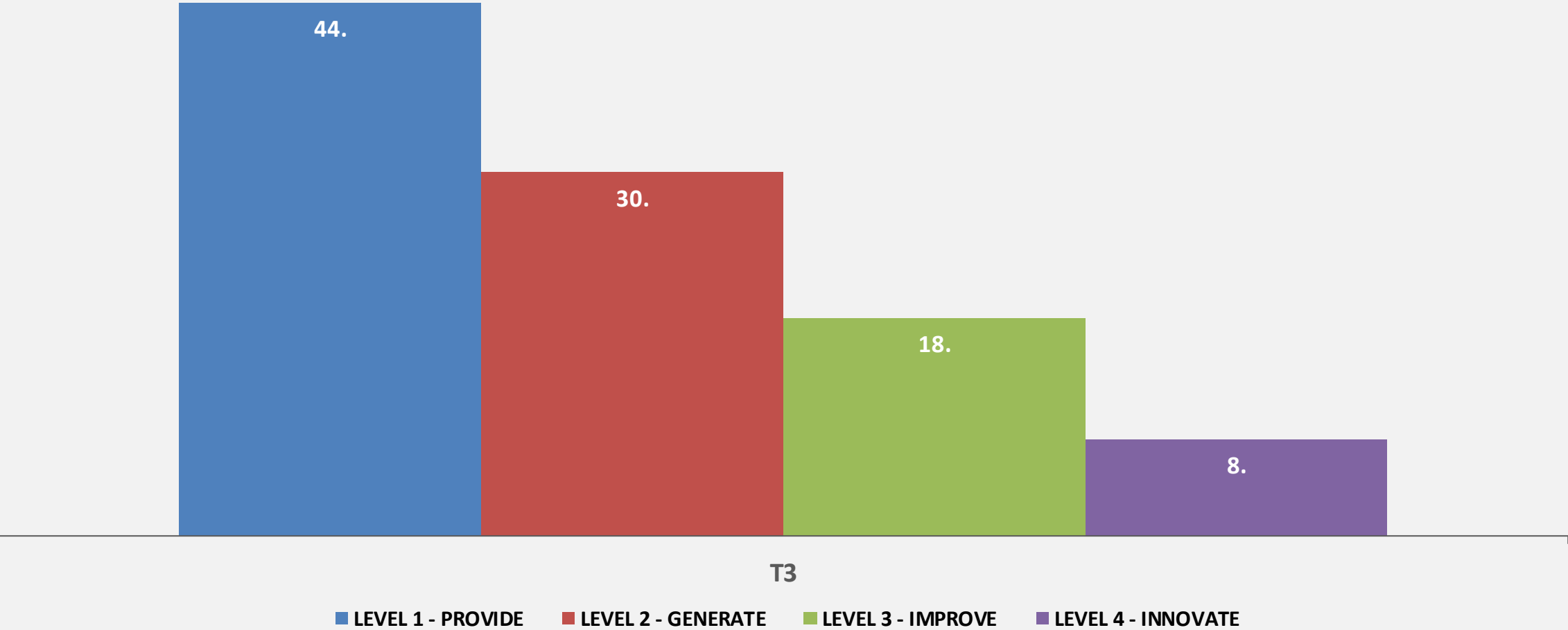
CRÉATIVITÉ

Bel Orme · STMG B — En classe



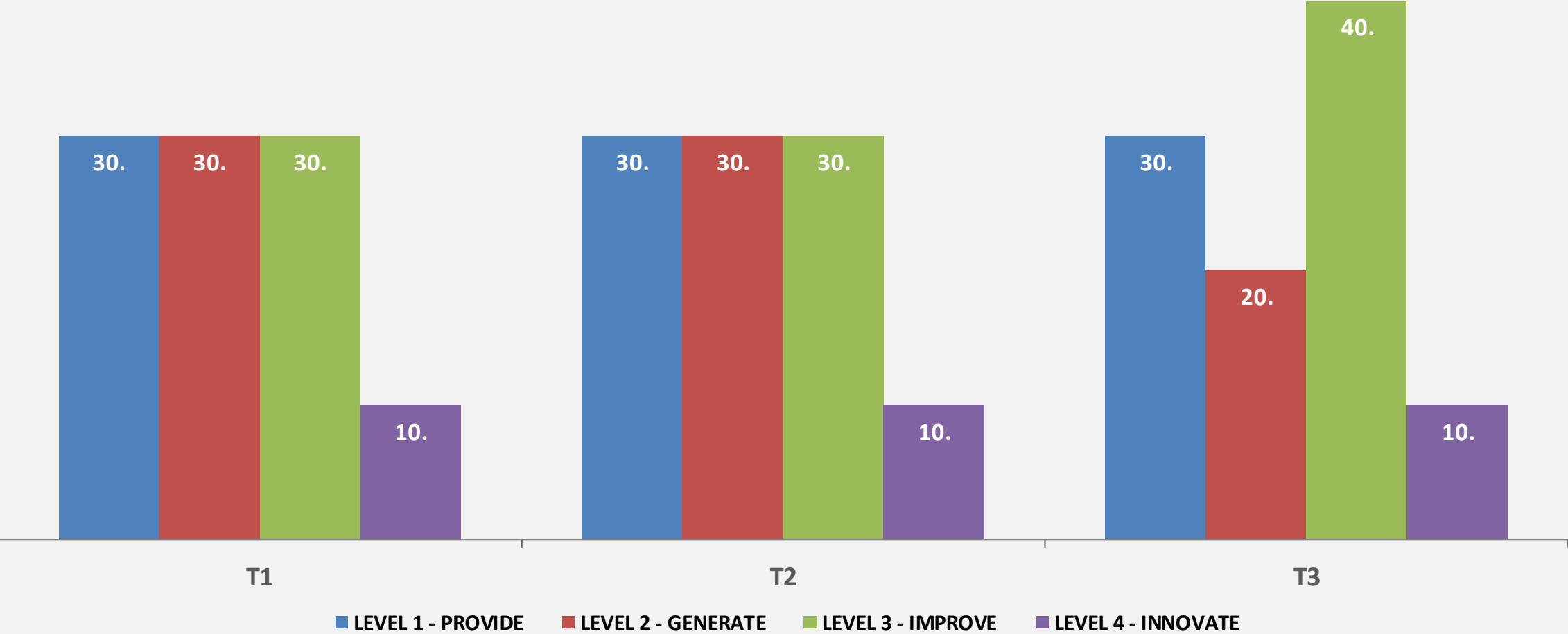
CRÉATIVITÉ

USG · Aditya — En classe



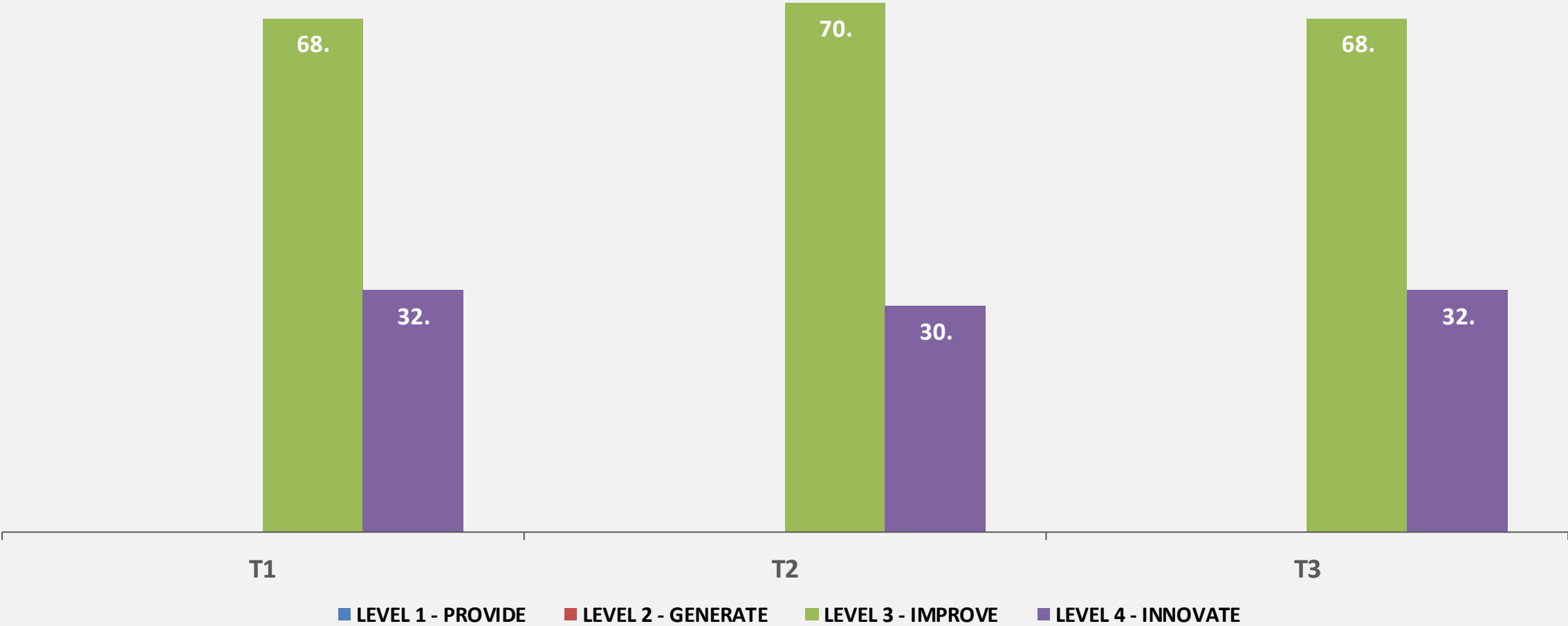
CRÉATIVITÉ

Albufeira (AEA) — Dans l'école



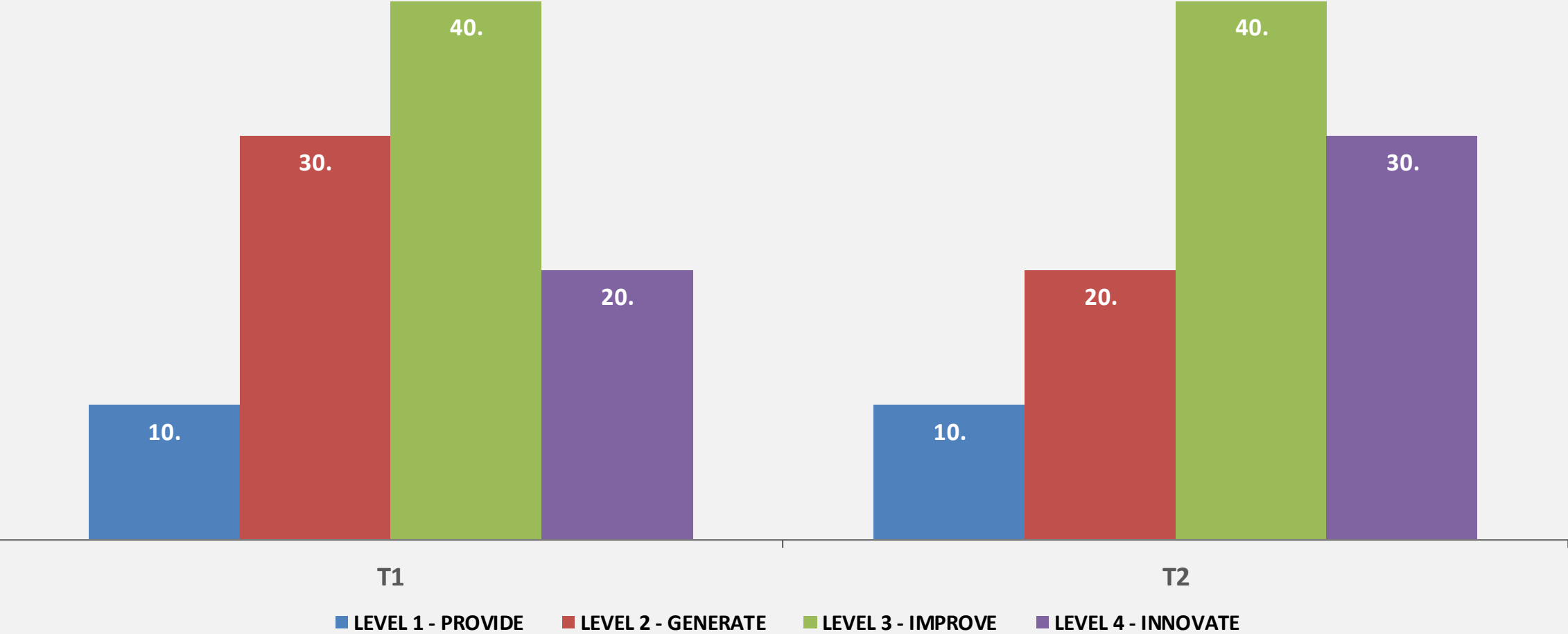
CRÉATIVITÉ

Bel Orme · David (maths) — Dans l'école



CRÉATIVITÉ

Albufeira (AEA) — Dans la société (hors l'école)



WP4.4 — ANALYSE DES IMPACTS

SYNTHÈSE GLOBALE

Résultats chiffrés sur l'ensemble des participants



Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

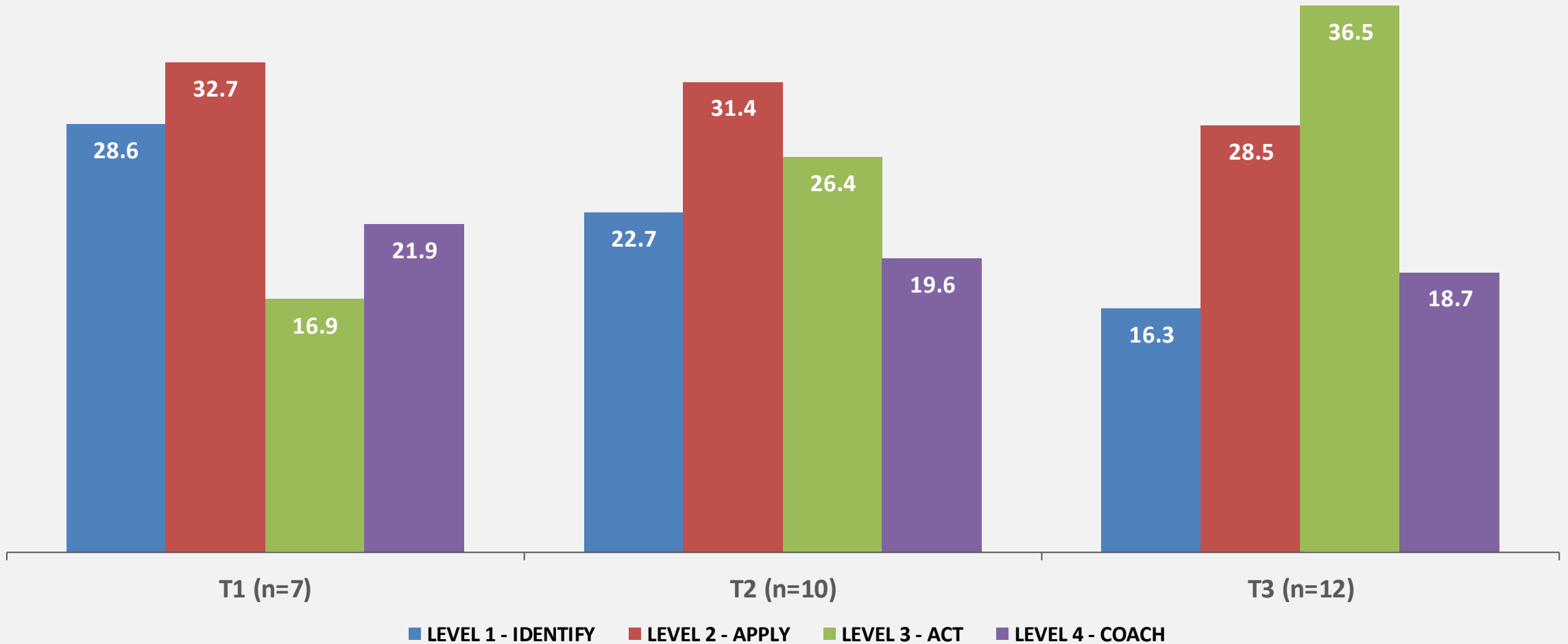


Financé par
l'Union européenne



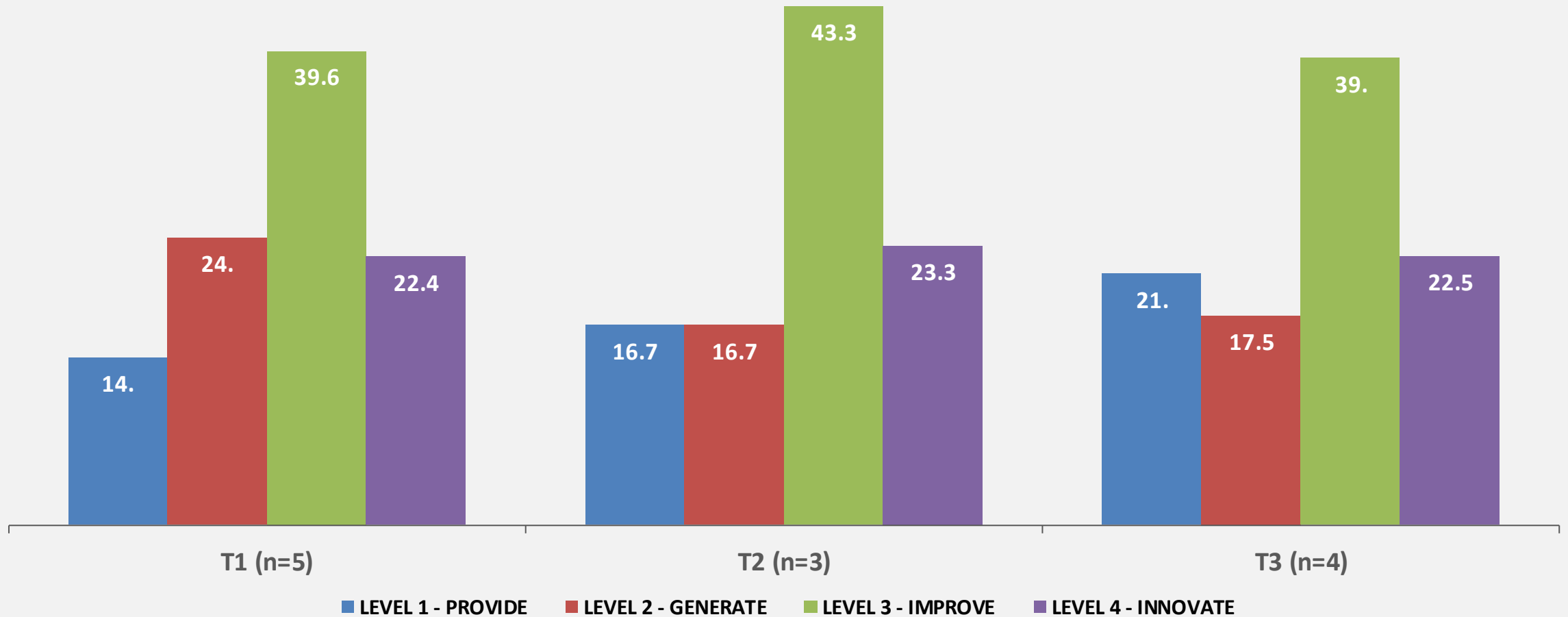
ESPRIT CRITIQUE — Synthèse globale

Tous groupes et contextes confondus



CRÉATIVITÉ — Synthèse globale

Tous groupes et contextes confondus



Synthèse globale

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%	48,0%
Créativité	13	16,2%	23,0%	38,9%	21,9%	39,2%	60,8%

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%	+16,5%
Créativité	60,0%	67,5%	61,5%	+7,5%	+1,5%

Synthèse globale

PAR CONTEXTE : CLASSE, ECOLE, HORS ECOLE

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%

Compétence	Contexte	n	L1	L2	L3	L4	Base (L1+L2)	Haut niveau (L3+L4)
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%



Chiffres clés — sur l'ensemble des participants

Part des élèves aux niveaux supérieurs (ACT + COACH / IMPROVE + INNOVATE)

39 %

Esprit critique — T1

46 %

Esprit critique — T2

55 %

Esprit critique — T3

+16 pts

Progression T1 → T3

Effet du contexte — esprit critique (haut niveau, tous temps confondus)

40 %

En classe

48 %

Dans l'école

72 %

Dans la société



Plus l'enjeu est réel, plus le
niveau monte

L'esprit critique progresse nettement au fil de l'année — les niveaux faibles (IDENTIFY : 29 % → 16 %) reculent au profit des niveaux supérieurs (ACT : 17 % → 37 %).

La créativité, mesurée sur un échantillon plus restreint (n=13), progresse surtout en classe (Albufeira : INNOVATE 20 % → 30 % → 40 %).