



LE MYSTÈRE DE LA FLEUR DE VERRE

Guide d'animation à destination des enseignants

Un jeu pédagogique de fact-checking

édité par l'association C'est vrai ça ?



Sommaire

1. Pourquoi ce guide
2. Fiche technique express
3. Trois formats d'animation au choix
4. Déroulé chapitre par chapitre
5. Le débrief : le cœur du dispositif
6. La boîte à outils du fact-checkeur, chapitre par chapitre
7. Activités de prolongement
8. Activités complémentaires recommandées
9. Annexes et fiches photocopiables

Comment lire ce guide

Ce guide est conçu pour être picoré autant que lu de bout en bout. Si vous manquez de temps, allez directement au format d'animation qui vous concerne (partie 3), puis au déroulé du ou des chapitres que vous ferez jouer (partie 4). La partie 6 rassemble tous les outils de vérification cités dans le jeu.

Pourquoi ce guide

Le Mystère de la Fleur de Verre est un jeu d'enquête en ligne. Les élèves y incarnent un-e détective privé-e qui cherche à retrouver Leïla Cercis, une botaniste disparue, et à comprendre ce qui se cache derrière un mystérieux complément alimentaire présenté comme une révolution médicale.

Ce guide s'adresse aux enseignants de collège et de lycée, aux professeurs documentalistes en CDI et à toute personne qui anime des séances d'éducation aux médias et à l'information (EMI). Aucune expertise technique préalable n'est nécessaire : le guide vous donne tout ce qu'il faut pour animer, relancer et surtout débriefier les séances.

Ce que le jeu fait travailler

- **La recherche d'image inversée** : retrouver où et quand une image est déjà apparue.
- **La détection de contenus générés par IA** : apprendre à douter, à croiser les indices, et à accepter l'incertitude.
- **La lecture critique d'un article scientifique** : distinguer une étude sérieuse d'un argument d'autorité.
- **Le sourçage** : remonter à la source primaire d'une information plutôt que de se fier à ce qui circule.
- **L'enquête sur une organisation** : vérifier qui se cache derrière une « entreprise révolutionnaire ».

La philosophie de C'est vrai ça ?

Le jeu ne dit jamais aux élèves quoi penser. Il ne délivre pas une liste de « bonnes » et de « mauvaises » informations à mémoriser. Il place l'élève en situation d'enquête et lui met les outils entre les mains. C'est la démarche qui compte, pas la conclusion apprise par cœur.

“Le premier outil du fact-checkeur, ce n'est pas un logiciel, ni une IA, ni une extension... C'est le temps qu'on consacre à la recherche d'informations fiables.”

Cette phrase, tirée de l'expérience de l'association, résume l'esprit du jeu. Vérifier sérieusement une information prend du temps : rarement moins de trente minutes, souvent plusieurs heures. Les outils présentés dans ce guide ne remplacent pas ce temps, ils évitent de le gaspiller. C'est un message à répéter aux élèves à chaque séance : douter vite est facile, vérifier demande de l'effort.

Un principe à marteler : un seul outil ne suffit jamais

Chaque outil a ses angles morts. Un détecteur d'images IA se trompe. Une recherche inversée peut passer à côté de la source originale. C'est en croisant plusieurs résultats qu'on se rapproche de la vérité. Et cette vérité est rarement binaire : dans les vérifications réelles, le verdict « à nuancer » sort plus souvent que le « vrai » ou le « faux ». Un chiffre exact dans un contexte trompeur, une photo authentique mais mal datée, une citation réelle mais tronquée ou apocryphe : c'est le quotidien du fact-checking.

Fiche technique express

Paramètre	Détail
Public	Collège (cycle 4), lycée et post-bac
Effectif conseillé	1 poste pour 2 à 3 élèves (binômes ou trinômes)
Matériel	Ordinateurs ou tablettes, connexion internet, vidéoprojecteur pour le débrief
Durée	De 55 min (en 3 fois) à 2 h (jeu complet d'une traite)
Prérequis élèves	Aucun
Nombre de chapitres	5 (Paris, Rio, Kyoto, Tokyo, Genève)
Coût	Jeu accessible en ligne (100% gratuit, sans pub ni création de compte)

Place dans les programmes

Le jeu s'inscrit naturellement dans plusieurs enseignements. Les intitulés exacts des programmes évoluent : vérifiez la version en vigueur sur eduscol.education.fr avant de renseigner votre progression.

- **EMI (éducation aux médias et à l'information)** : cœur de cible, du cycle 4 au lycée.
- **EMC (enseignement moral et civique)** : esprit critique, rapport à l'information, citoyenneté numérique.
- **SNT en seconde** : le thème « le Web » et les questions de fiabilité de l'information.
- **SVT** : le chapitre où l'on lit un article scientifique se prête à un travail sur la démarche scientifique.

Avertissement honnête sur les programmes

Les références aux programmes ci-dessus sont volontairement prudentes. Certains intitulés ou attendus ont pu changer depuis la rédaction de ce guide. Considérez-les comme des points d'ancrage à confirmer, pas comme une correspondance officielle validée.

Trois formats d'animation au choix

Le jeu s'adapte à votre contrainte de temps. Voici trois formats éprouvés. Choisissez selon le créneau dont vous disposez et l'objectif que vous visez.

Format A — La séance unique de 2 h

Le jeu est joué d'une traite, en binômes ou trinômes. C'est le format le plus immersif : les élèves entrent dans l'enquête et n'en sortent qu'à la résolution. Idéal pour une demi-journée banalisée, une semaine de l'esprit critique, ou un créneau dédié en CDI.

Minutage indicatif

Temps	Étape
0 - 10 min	Accueil, constitution des groupes, activité d'amorce (voir partie 7)
10 - 20 min	Lancement du jeu, prise en main du chapitre 1 (Paris)
20 - 90 min	Jeu en autonomie (chapitres 1 à 5), l'enseignant circule
90 - 120 min	Débrief collectif (partie 5)

Rôle de l'enseignant

Vous n'êtes pas là pour donner les réponses. Vous circulez, vous observez, vous relancez par des questions (voir les questions de relance de la partie 4). Vous n'intervenez directement que si un groupe est totalement bloqué : dans ce cas, orientez vers un indice de la fiche corrections, jamais vers la solution.

Format B — Le parcours en 3 séances de 55 min

Le jeu est découpé par blocs de chapitres, avec un rituel de reprise en début de chaque séance. Ce format convient mieux à un emploi du temps classique et permet d'espacer les apprentissages, ce qui favorise la mémorisation.

Séance	Contenu	Compétence dominante
Séance 1	Chapitres 1 et 2 (Paris, Rio)	Fouille d'indices, sourçage, article scientifique
Séance 2	Chapitres 3 et 4 (Kyoto, Tokyo)	Enquête sur une organisation, recherche d'image
Séance 3	Chapitre 5 (Genève) + débrief long	Détection IA, synthèse, esprit critique

Le rituel de reprise (5 min en début de séance)

Avant de reprendre le jeu, un groupe volontaire résume à l'oral où en est l'enquête et quel réflexe de vérification a été le plus utile la fois précédente. Ce rituel réactive les acquis et remet tout le monde au même niveau.

Format C — L'atelier ou le club (CDI, pause méridienne)

Format libre, sans contrainte horaire forte. Les élèves avancent à leur rythme sur plusieurs séances courtes. C'est le cadre idéal pour un club médias, un dispositif de CDI ou un atelier sur la pause déjeuner. Le carnet d'enquêteur (fiche photocopiable en annexe) devient ici central : il assure la continuité d'une séance à l'autre.

Quand ne pas intervenir

Dans les trois formats, la tentation la plus forte de l'animateur est d'aider trop tôt. Un groupe qui tâtonne, qui se trompe de piste, qui revient en arrière, est un groupe qui apprend. Laissez le doute s'installer. N'intervenez que quand le blocage devient frustration, et alors seulement avec un indice, jamais avec la réponse.

Déroulé chapitre par chapitre

Pour chaque chapitre, vous trouverez la compétence principale travaillée, les points de blocage prévisibles, et une question de relance à poser aux groupes qui avancent vite. Les solutions ne figurent pas ici : elles sont dans la fiche corrections, afin d'éviter les redondances et de limiter les fuites si ce guide circule. Quand un groupe est bloqué, orientez-le vers un indice, pas vers la réponse.

Convention de lecture

Renvoi indices → **fiche corrections**. Chaque fois qu'un groupe cale, la fiche corrections propose des indices gradués (léger, moyen, puis solution). Donnez le niveau le plus léger d'abord.



CHAPITRE 1

Paris : La fouille du bureau et enquête numérique

Direction le bureau parisien de Leïla Cercis, dernier endroit où elle a été vue. Si elle a découvert quelque chose de compromettant, elle a peut-être laissé des indices derrière elle.

Temps 1 : Le code du bureau

Compétence travaillée

Observation méthodique. L'élève doit trouver un code à trois chiffres, dissimulé dans le décor. Une bonne partie des indices d'une enquête sont déjà visibles : il suffit de prendre le temps de les regarder.

Points de blocage prévisibles

- Les élèves foncent sur l'écran ou les tiroirs sans observer les affiches encadrées au mur. Relance : « Qu'est-ce qui est accroché dans la pièce ? Y a-t-il un lien entre ces images et ce qu'on vous demande de compter ? »
- Ils n'arrivent pas à décoder le "post-it". Demandez-leur de faire des hypothèses collectivement sur le sens de ce post-it.

Question de relance (groupes rapides)

« Si vous deviez prouver à quelqu'un d'autre que Leïla travaillait bien sur ce sujet, quel élément du bureau apporteriez-vous comme preuve, et pourquoi celui-là ? »

Temps 2 : L'enquête numérique sur la fleur de verre

Compétence travaillée

Une fois l'ordinateur déverrouillé, l'élève découvre que Leïla s'intéressait à un post viral : une « fleur de verre » partagée sur les réseaux. Trois questions s'enchaînent.

a. Retrouver le nom de la fleur (recherche inversée)

Compétence : la recherche d'image inversée. À partir de l'image de la fleur, l'élève doit retrouver son nom scientifique en interrogeant un moteur avec l'image, et non avec du texte.

- Blocage fréquent : ils cherchent en tapant des mots au lieu d'utiliser l'image. Relance : « Une image aussi, ça se cherche. Comment donner la photo au moteur plutôt qu'un mot ? »
- Autre blocage : ils s'arrêtent au premier résultat. Or le premier résultat ne donne pas toujours l'info : il faut parfois regarder deux ou trois occurrences avant de tomber sur le nom utile.

b. Cette photo est-elle vraiment virale ?

Compétence : distinguer l'existence d'une chose de l'authenticité ou de la diffusion d'une image. La fleur existe bien, mais cette photo précise circule-t-elle autant qu'on le prétend ?

Faire relancer une recherche classique avec le nom trouvé, puis repasser en mode Images pour voir si cette photo précise ressort souvent ou se noie parmi d'autres photos de la même fleur.

Le piège à faire verbaliser aux élèves

Ne pas confondre « cette plante existe » (vrai) et « cette photo est authentique ou virale » (à vérifier séparément). Les deux questions ne se répondent pas de la même façon. C'est l'un des réflexes les plus importants du jeu.

c. Cette image a-t-elle été générée par IA ?

Compétence : la détection de contenu généré par IA, introduite dès le premier chapitre. Un détecteur accessible depuis l'écran donne un score de probabilité sur l'image téléchargée plus tôt.

- Blocage fréquent : les élèves veulent une réponse binaire. Rappelez qu'un score n'est jamais une certitude à 100 %, mais qu'un score très élevé est un signal fort à prendre au sérieux.

Question de relance (groupes rapides)

« Si la fleur existe vraiment mais que la photo est probablement générée par IA, qu'est-ce que ça change à l'histoire qu'on essaie de nous vendre ? »

Outil du fact-checkeur à présenter :

Recherche d'image inversée (Google Images, Bing, TinEye, Yandex) et détecteurs d'IA (Hive, SightEngine). Ce chapitre est une mise en bouche : on y croise déjà les deux familles d'outils centrales du jeu.



CHAPITRE 2

Rio de Janeiro : L'article scientifique

Une fois à Rio, je pars à la recherche du Dr Oscar Oliviera. Il pourra m'aider à comprendre pourquoi Leïla Cercis travaillait sur la fleur de verre. Direction son lieu de travail : le jardin botanique de Rio.

Temps 1 : le bureau du docteur Oliviera

Compétence travaillée

Déduction à partir d'indices matériels. L'élève doit retrouver trois informations en observant les objets du bureau (un poster, une photo encadrée, un message). Une enquête se lit aussi dans le décor : les souvenirs personnels racontent parfois autant qu'un document officiel.

Points de blocage prévisibles

- Les élèves cherchent des documents et négligent les objets du quotidien. Relance : « Qu'est-ce que ces objets personnels disent de la personne et du lieu ? »

Temps 2 : l'analyse de l'article scientifique

L'élève examine un article que le Dr Oliveira a co-écrit. Trois questions s'enchaînent, de la forme vers le fond.

a. L'article a-t-il la forme d'un vrai article scientifique ?

Compétence : reconnaître la structure d'une publication scientifique.

Un article sérieux suit un plan assez fixe (mots-clés, résumé, introduction, méthodologie, résultats, discussion, conclusion, bibliographie).

Ici, tous les éléments attendus sont présents : sur la forme, l'article est crédible.

À faire verbaliser : une forme professionnelle et complète ne garantit rien sur le fond. C'est une condition nécessaire, pas suffisante.

b. Les références bibliographiques sont-elles authentiques ?

Compétence : vérifier une source à l'aide de la recherche exacte. L'élève copie-colle chaque référence (titre, auteurs, journal) dans un moteur, une par une. C'est l'occasion d'introduire les opérateurs avancés de Google, notamment la recherche entre guillemets pour retrouver un titre au mot près.

- Blocage fréquent : les élèves s'arrêtent au premier résultat qui « ressemble ». Or une référence peut sembler exister (un journal réel) sans que l'article précis ou les auteurs cités existent vraiment. Relance : « Le journal existe, d'accord, mais cet article-là, avec ces auteurs-là, existe-t-il vraiment ? »

Le piège à éviter

Certaines fausses références sont bien plus trompeuses que d'autres : une recherche rapide donne l'impression que « quelque chose existe », alors qu'un examen attentif montre que la référence précise ne correspond à rien de vérifiable. C'est exactement le type d'erreur qu'on commet en allant trop vite.

c. Quelle est l'erreur scientifique majeure ? (connaissances SVT)

Compétence : confronter une affirmation à ses connaissances et à une source fiable. Au-delà de la forme et des sources, l'article contient une erreur de fond sur la photosynthèse. L'élève doit la repérer en comparant à une source de référence en biologie végétale (une encyclopédie comme Universalis ou même Wikipedia) et en mobilisant son cours de SVT.

- Orientez vers le passage sur les échanges gazeux de la plante. L'article inverse le phénomène : c'est là que se niche l'erreur. Relance : « D'après ce que vous savez en SVT, qu'est-ce qu'une plante absorbe et qu'est-ce qu'elle rejette pendant la photosynthèse ? »

À retenir : une erreur scientifique peut se glisser au milieu d'un article par ailleurs bien construit. Vérifier la forme ne suffit pas, il faut aussi vérifier des faits précis face à une source fiable.

Question de relance (groupes rapides)

« Un article peut avoir la bonne forme, de vraies références et une belle mise en page, et rester faux. Sur quoi faut-il alors s'appuyer pour le juger ? »

Outils du fact-checkeur à présenter :

Les opérateurs avancés de Google (recherche exacte entre guillemets) et Consensus.app

La recherche exacte sert à retrouver les articles précisément sur le web ; Consensus aide à savoir ce que dit vraiment la littérature scientifique sur une affirmation.



CHAPITRE 3

Kyoto : Vérifier une citation

Le laboratoire de Kensei Therapeutics se trouve juste à côté de Kyoto. J'espère retrouver la trace de Leïla. Le voyage a été long et fatigant...

Compétence travaillée

La vérification d'une citation. Sur un mur de l'entrepôt de Kensei Therapeutics s'affiche une phrase attribuée à Hippocrate : « Que la nature soit ta première médecine ». L'élève doit vérifier si cette citation est authentique.

Points de blocage prévisibles

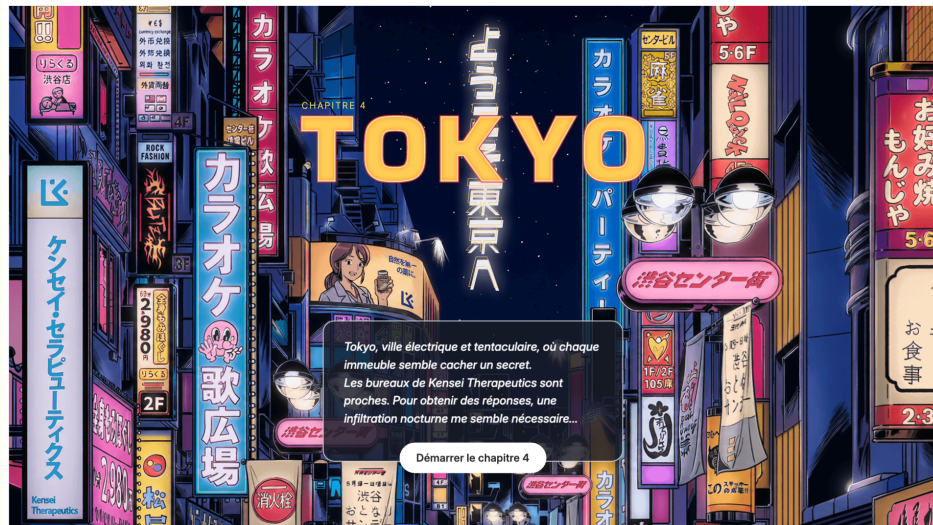
- Les élèves cherchent la phrase sans guillemets et tombent sur des milliers de résultats approximatifs. Relance : « Comment forcer le moteur à chercher la phrase mot pour mot ? »
- Ils concluent « c'est vrai » parce qu'Hippocrate a bien parlé d'alimentation, sans voir que la formulation a été déformée : la vraie citation porte sur l'alimentation, pas sur la nature. Rappelez qu'une citation réelle mais reformulée ou mal attribuée reste une citation fausse.

Question de relance (groupes rapides)

« Pourquoi une entreprise aurait-elle intérêt à coller une citation d'un grand médecin de l'Antiquité sur son mur ? Qu'est-ce que ça cherche à provoquer chez celui qui la lit ? »

Outils du fact-checkeur à présenter :

Wikiquote, Quote Investigator et Google Books, avec la recherche de la phrase exacte entre guillemets. Chercher la phrase entre guillemets permet de repérer aussitôt les reformulations et attributions fantaisistes.



CHAPITRE 4

Tokyo : Image retouchée ou générée par IA ?

Le bureau du responsable du marketing. Les réponses à mes questions doivent s'y trouver : pourquoi Leïla fait-elle la promotion de produits douteux ? Où se trouve-t-elle ? Je vais devoir faire preuve de discrétion.

Temps 1 : le schéma de déverrouillage

Compétence travaillée

Observation. L'élève doit trouver un schéma pour déverrouiller le bureau. La solution est sous ses yeux : un logo présent sur la gamme de produits exposée dans la pièce.

Points de blocage prévisibles

- Blocage fréquent : ils cherchent un code caché alors que la réponse est un motif visible.
- Relance : « Y a-t-il un motif, un logo, qui revient dans la pièce ? »

Temps 2 : La publicité avec le temple

a. Repérer la retouche (recherche inversée et comparaison)

Compétence : la recherche d'image inversée et la comparaison élément par élément. Le bâtiment existe réellement. En comparant l'image de la pub avec des photos authentiques du même lieu, l'élève repère ce qui a été ajouté ou modifié.

- Blocage fréquent : les élèves concluent « le lieu existe, donc l'image est vraie ». Or le décor peut être authentique et un détail ajouté. Relance : « Le lieu est réel, d'accord. Mais tout ce qu'on voit sur la photo est-il vraiment là dans la réalité ? »
- Orientez la comparaison sur ce qui se trouve devant le bâtiment : c'est un élément ajouté qui n'existe pas sur les vraies photos du lieu.

b. Avec quel outil l'image a-t-elle été créée ?

Compétence : recouper deux méthodes pour établir l'origine d'une image. L'élève croise les métadonnées EXIF (qui peuvent indiquer l'origine d'un fichier) et un détecteur d'IA comme SightEngine (qui donne un score de probabilité de génération par IA).

À retenir : recouper deux méthodes différentes (métadonnées et outil de détection) renforce la fiabilité d'une conclusion. Un seul indicateur suffit rarement à trancher avec certitude.

Question de relance (groupes rapides)

« Si le lieu de la photo est bien réel, mais que l'image a été générée ou retouchée, pourquoi une marque prendrait-elle ce risque plutôt que d'utiliser une vraie photo ? »

Outils du fact-checkeur associés

Recherche d'image inversée (Google, TinEye, Bing, Yandex), métadonnées EXIF (Metadata2go) et détecteur d'IA (SightEngine). Ce chapitre entraîne le réflexe de croiser plusieurs outils plutôt que de se fier à un seul.



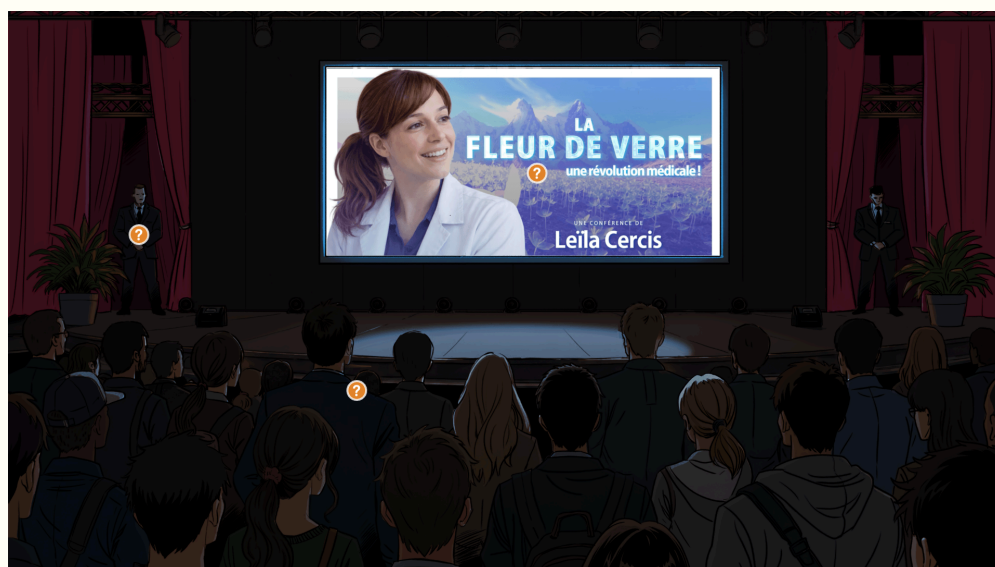
CHAPITRE 5

Genève : La détection de l'IA

Enfin à Genève ! Derrière les vitrines de montres et de chocolats, c'est surtout la docteure Cercis que je cherche. J'ai hâte de l'entendre lors de sa conférence ; il faut que je comprenne son lien avec ce mystérieux laboratoire.

Compétence travaillée

La détection d'une vidéo générée par IA. C'est le point culminant du jeu. Pendant la conférence « La Fleur de Verre, une révolution médicale », une vidéo de Leïla est diffusée. L'élève doit repérer ce qui cloche, non pas à partir d'un seul défaut, mais en cumulant plusieurs indices.



La vidéo diffusée à l'écran est à examiner de près, malgré une qualité globale trompeuse.

Ce qu'il faut faire observer

Une vidéo générée par IA cumule souvent plusieurs petits défauts, même quand la qualité globale semble bonne. Faites chercher plusieurs indices à la fois : le visage, les mains, le corps, et la synchronisation entre les lèvres et la voix.

- Apparition ou disparition soudaine d'objets, déformations étranges du visage, des mains ou du corps.
- Mouvements peu naturels, décalage entre les lèvres et la voix.

Points de blocage prévisibles

- Les élèves cherchent un seul indice et concluent trop vite. Relance : « Ne vous arrêtez pas au premier détail. Combien de petites choses différentes pouvez-vous relever ? »
- La bonne qualité globale de la vidéo les rassure à tort. Rappelez qu'une vidéo peut être très réussie et rester entièrement générée par IA.

Question de relance (groupes rapides)

Le jeu prolonge l'énigme par deux questions que vous pouvez reprendre à l'oral :

- « **Depuis quand peut-on générer des vidéos avec l'IA ?** » La génération de vidéos par IA est récente (depuis 2023). Le rythme d'apparition de ces technologies fait partie du sujet.
- « **Les indices actuels resteront-ils valables plus tard ?** » Non. Les techniques évoluent vite, et les signes qui trahissent une vidéo IA aujourd'hui ne seront pas forcément les mêmes dans quelques années.

A retenir : La détection de contenu généré par IA n'est pas une compétence figée.

Les indices d'aujourd'hui (mains ratées, décalage lèvres/voix, objets qui apparaissent) ne seront peut-être plus valables demain. Ce que le jeu apprend, ce n'est donc pas une liste de « trucs », mais une posture : cumuler les indices, douter, et accepter de mettre régulièrement ses repères à jour. C'est cette posture qui résistera au temps.

Outils du fact-checkeur :

La mise en pause de la vidéo. Le premier réflexe ne nécessite aucun outil : mettre la vidéo en pause, image par image, pour examiner tranquillement chaque détail et repérer les erreurs qui échappent à la vitesse normale de lecture.

Hive ou SightEngine, appliqués à une capture d'écran. Les détecteurs d'IA analysent des images fixes : on fait donc une capture d'écran d'un ou plusieurs moments de la vidéo, puis on la passe au détecteur pour obtenir un score de probabilité. À croiser avec l'observation à l'œil nu, jamais comme preuve unique.



La résolution

À la fin de l'enquête, la manipulation est mise au jour : fausses études, faux témoignages, fake news, images truquées et contenus générés par IA, tout était orchestré pour faire croire à une révolution médicale. C'est la démonstration, par le jeu, que la désinformation combine aujourd'hui plusieurs techniques à la fois. Le débrief (partie 5) transforme cette révélation en apprentissage durable.

Le débrief : le cœur du dispositif

Le jeu, seul, ne suffit pas. C'est le débrief qui transforme une expérience ludique en compétence transférable. Prévoyez 20 à 30 minutes. Cette partie vous donne une trame prête à l'emploi, à adapter à votre classe.

Trame de discussion (20 à 30 min)

1. Retour à chaud (5 min)

Laissez les élèves s'exprimer librement sur ce qu'ils ont ressenti. Questions ouvertes :

- « Qu'est-ce qui vous a semblé le plus difficile dans cette enquête ? »
- « À quel moment avez-vous cru quelque chose qui s'est révélé faux ? »

2. Retour sur les outils (8 à 10 min)

Faites verbaliser la méthode. L'objectif est que les élèves nomment eux-mêmes les réflexes qu'ils ont mobilisés.

- « Quel outil ou quel réflexe vous a été le plus utile ? »
- « Y a-t-il un moment où un outil vous a induits en erreur ? Comment l'avez-vous rattrapé ? »
- « Pourquoi vaut-il mieux croiser plusieurs outils qu'en croire un seul ? »

3. Le point crucial : Genève et l'obsolescence (5 min)

C'est le message le plus important à faire passer. Les techniques de détection d'IA d'aujourd'hui seront dépassées demain. Amenez les élèves à comprendre que la compétence durable n'est pas de « reconnaître une image IA à ses défauts », mais de garder une posture de doute méthodique.

- « Les astuces pour repérer une image IA aujourd'hui marcheront-elles dans deux ans ? Pourquoi ? »
- « Si les images deviennent parfaites, sur quoi pourra-t-on encore s'appuyer pour vérifier ? » (réponse attendue : la source, le contexte, le recoupement)

4. Engagement personnel (5 min)

Terminez sur du concret et de l'individuel.

- « Quel réflexe de vérification allez-vous garder après aujourd'hui ? »

Cette question fait le lien avec l'activité « La lettre à mon futur moi » (partie 7).

Erreur d'animation à éviter

Ne transformez pas le débrief en correction magistrale où vous délivrez « la bonne méthode ».

La valeur pédagogique vient de ce que les élèves formulent eux-mêmes.

Votre rôle : poser des questions ouvertes, reformuler, et résister à l'envie de conclure à leur place.

La boîte à outils du fact-checkeur

Cette partie rassemble les outils de vérification que le jeu met en scène, plus ceux qu'utilise réellement l'équipe de C'est vrai ça ? au quotidien. Chaque bloc est autonome : vous pouvez le projeter, le photocopier ou le distribuer aux élèves. La fiche récapitulative de fin de partie (« la routine type ») fait une bonne synthèse à afficher en classe.

Les deux règles avant tout outil

- 1. Le premier outil, c'est le temps.** Vérifier sérieusement prend de 30 minutes à plusieurs jours. Les outils font gagner du temps, ils ne le remplacent pas.
- 2. Un seul outil ne suffit jamais.** Chaque outil a un angle mort. On croise toujours. Et le verdict est souvent « à nuancer » plutôt que « vrai » ou « faux ».

Rechercher l'origine d'une image (recherche inversée)

L'image recyclée est le grand classique de la désinformation : une photo authentique, mais prise ailleurs, avant, ou dans un tout autre contexte.

Google Images / Google Lens

Lien : images.google.com

À quoi ça sert : Retrouver où une image est déjà apparue.

Comment l'utiliser : Le plus complet en volume, le premier réflexe. Glissez l'image dans la barre de recherche.

Bing Images

Lien : www.bing.com/images

À quoi ça sert : Même usage que Google, indexation différente.

TinEye

Lien : tineye.com

À quoi ça sert : Dater une image en trouvant sa plus ancienne occurrence connue. Utilisez le tri « oldest », unique à cet outil : il remonte souvent à la source originale d'une photo.

Yandex Images

Lien : yandex.com/images

À quoi ça sert : Recherche inversée, très fort sur les visages et l'Europe de l'Est.

⚠ La limite : *Aucun des quatre ne trouve rien ne prouve pas que l'image est authentique ou récente : ça veut juste dire qu'on n'a rien trouvé.*

La routine image de C'est vrai ça ?

Google d'abord, puis TinEye pour dater, puis Bing et Yandex si les deux premiers n'ont rien donné.

Image générée par IA, ou non ?

Depuis que les générateurs produisent des images photoréalistes, une question s'ajoute systématiquement : cette image existe-t-elle ?

Hive Moderation

Lien : hivemoderation.com/ai-generated-content-detection

À quoi ça sert : Estimer la probabilité qu'une image soit générée par IA.

Comment l'utiliser : On téléverse l'image, l'outil renvoie une probabilité.

SightEngine

Lien : sightengine.com

À quoi ça sert : Même travail, avec d'autres modèles de détection.

En gros et en gras : aucun détecteur d'IA n'est fiable à 100 %

Ces outils produisent des faux positifs (vraie photo classée « IA ») et des faux négatifs (image IA classée « authentique »), surtout sur les images compressées ou recadrées. On les utilise toujours à deux minimum, et jamais comme preuve unique. Un score de détecteur, c'est un indice, pas un verdict.

Lire les métadonnées d'une photo

Metadata2go

Lien : <https://www.metadata2go.com/view-metadata>

À quoi ça sert : Afficher les métadonnées EXIF d'une photo (date, heure, appareil, parfois GPS).

Comment l'utiliser : On téléverse le fichier original : une photo « prise hier » dont les EXIF datent de 2017 raconte une autre histoire. L'outil permet aussi de supprimer ces données de ses propres photos.

La limite : Les réseaux sociaux effacent la plupart des métadonnées à l'upload. Une image récupérée sur Instagram, Facebook ou X arrivera généralement vide. Metadata2go sert surtout sur les fichiers originaux : pièces jointes, images transmises directement.

Vérifier ce que dit vraiment « la science »

Consensus

Lien : consensus.app

À quoi ça sert : Chercher dans la littérature scientifique et synthétiser ce que disent les publications sur une question.

Comment l'utiliser : En quelques minutes, on sait si un consensus existe, si le sujet est débattu, ou si personne n'a jamais rien publié dessus. Ce dernier cas est souvent le plus parlant.

⚠ La limite : L'outil résume des abstracts. Pour un travail sérieux, il faut ensuite ouvrir les études, regarder la méthode, la taille de l'échantillon, et qui a financé. Vous pouvez vous aider pour ceci de Claude ou ChatGPT.

Vérifier une citation

Les citations apocryphes sont une plaie. Einstein, Churchill, Gandhi ou Mandela se voient attribuer chaque semaine des phrases qu'ils n'ont jamais prononcées.

Wikiquote

Lien : fr.wikiquote.org

À quoi ça sert : Recenser les citations sourcées et les citations apocryphes connues.

Comment l'utiliser : Premier réflexe, deux minutes : on cherche l'auteur et on regarde les véritables citations (et la section des citations attribuées à tort).

Quote Investigator

Lien : quoteinvestigator.com

À quoi ça sert : Remonter la trace d'une citation célèbre jusqu'à sa première apparition documentée (en anglais).

Comment l'utiliser : On indique les mots clés dans la section de recherche. Et on lit sérieusement l'article associé.

Google Books

Lien : books.google.com

À quoi ça sert : Chercher une phrase exacte dans des millions de livres numérisés.

Comment l'utiliser : On tape la phrase entre guillemets. Si une citation attribuée à un auteur du 19e siècle n'apparaît dans aucun livre avant 2010, on a la réponse.

Accéder au web disparu ou inaccessible

Une page supprimée, un article derrière un paywall, un message effacé : le web oublie vite, sauf quand on sait où chercher.

Wayback Machine

Lien : web.archive.org

À quoi ça sert : Retrouver une page web disparue, ou prouver qu'un site a modifié un article après coup.

Comment l'utiliser : On colle l'URL et on trouve tous les enregistrements d'une page, potentiellement dès le début des années 2000. Indispensable quand une source a « opportunément » disparu.

Opérateurs avancés de Google

Lien : support.google.com/websearch/answer/2466433?hl=fr

À quoi ça sert : Transformer Google en outil d'enquête.

Comment l'utiliser : Ce n'est pas un site mais une compétence. Exemples : site: pour cibler un domaine, « recherche exacte » entre guillemets, before: et after: pour borner une date, filetype: pour un type de fichier. Chercher une phrase exacte avec before:2020-01-01 permet de savoir si une info circulait déjà avant l'événement qu'elle prétend décrire.

Archive.ph

Lien : archive.ph

À quoi ça sert : Accéder à des versions archivées d'articles, y compris certains derrière un paywall.

Comment l'utiliser : Utile quand la source primaire est un article de presse autrement illisible.

 **La limite** : *Par respect pour le travail des journalistes, l'association C'est vrai ça ? s'abonne aussi aux médias qu'elle consulte le plus.*

Vérifier qui publie l'information

Avant de vérifier une info, on vérifie qui la publie.

Conspiracy Watch

Lien : www.conspiracywatch.info

À quoi ça sert : Consulter des informations sur les médias et figures de la complosphère francophone.

Comment l'utiliser : Si un site y a sa fiche, il faudra être encore plus consciencieux sur l'analyse de l'article à fact-checker.

 **La limite** : *Une source douteuse ne prouve pas que l'info est fausse. Ça veut juste dire qu'on creuse encore plus.*

Wikipedia

Lien : fr.wikipedia.org

À quoi ça sert : Situer rapidement un média, un chercheur ou une organisation.

Comment l'utiliser : Le plus utile n'est pas toujours l'article lui-même, mais ses sources en bas de page, qui pointent vers les documents primaires.

 **La limite** : *Garder en tête les biais possibles sur les personnalités et les sujets polémiques. Bon point de départ, pas point d'arrivée.*

Extension Next.ink

Lien : chromewebstore.google.com/detail/alerte-sur-les-sites-gena/bcmpgghnhminmlljeomngepamejbopffc

À quoi ça sert : Signaler les sites d'actualité entièrement générés par IA.

Comment l'utiliser : Une fois installée, l'extension travaille seule et alerte sur les sites qui publient des articles générés par IA (via une grille d'indices : signatures douteuses, traductions non créditées, SEO abusif, etc.) sans être relus ni corrigés par des humains.

Enquêter sur une entreprise

Une « startup révolutionnaire » qui lève des millions ? Un « laboratoire indépendant » qui publie une étude opportune ?

Pappers

Lien : www.pappers.fr

À quoi ça sert : Accéder gratuitement aux données légales des entreprises françaises : bilans, statuts, dirigeants, actionnaires.

Comment l'utiliser : En cinq minutes, on sait si le « géant industriel » cité dans un post est une société créée il y a trois mois, avec un euro de capital.

Societe.com

Lien : www.societe.com

À quoi ça sert : Service équivalent à Pappers sur les entreprises françaises.

Comment l'utiliser : À utiliser en complément pour recouper les informations légales.

Les outils tout-en-un

Deux outils récents tentent de regrouper la panoplie du fact-checkeur : vous soumettez une info, un lien ou une image, et l'outil croise plusieurs vérifications.

Vera

Lien : www.askvera.org

À quoi ça sert : Poser une question de vérification sur Whatsapp, sans installer d'appli ni créer de compte.

Comment l'utiliser : On l'ajoute à ses contacts comme un numéro et on lui pose sa question. Vera cite ses sources, et quand elle ne sait pas, elle le dit.

Factare

Lien : factare.fr

À quoi ça sert : Obtenir un verdict noté sur 100 en une minute environ, avec sources cliquables et techniques de manipulation détectées.

Comment l'utiliser : On colle un lien (réseau social, vidéo, article) ou un texte. Méthodologie détaillée et publique (SIFT, CRAAP, lateral reading, prebunking). Trois analyses par jour avec un compte gratuit.

 **La limite** : Comme les détecteurs d'IA : un premier avis, pas un verdict. Pour une vérification publiée, on refait le chemin soi-même.

Vérifier si quelqu'un a déjà fait le travail

Dernier réflexe, qui devrait peut-être être le premier : regarder si un fact-checkeur professionnel a déjà traité le sujet.

- [AFP Factuel](#), [Fake Off \(20 minutes\)](#), [Les Vérificateurs \(TF1\)](#) et [CheckNews \(Libération\)](#) pour la France.
- [Snopes](#) (l'encyclopédie américaine de la fake news) et [Africa Check](#) à l'international.

 **À retenir** : trouver un fact-check existant ne dispense pas de le lire en entier et de cliquer sur ses sources. Un titre résumé en « FAUX » cache parfois un « partiellement faux » bien plus intéressant.

Se former en autonomie

Cours en ligne de l'AFP

Lien : fr.digitalcourses.afp.com/

À quoi ça sert : Se former gratuitement à la vérification (trois niveaux : débutant, intermédiaire, avancé).

Comment l'utiliser : Les cours couvrent la recherche inversée d'image, la géolocalisation et la vérification sur les réseaux sociaux, avec certificats. Un module porte spécifiquement sur les contenus générés par IA.

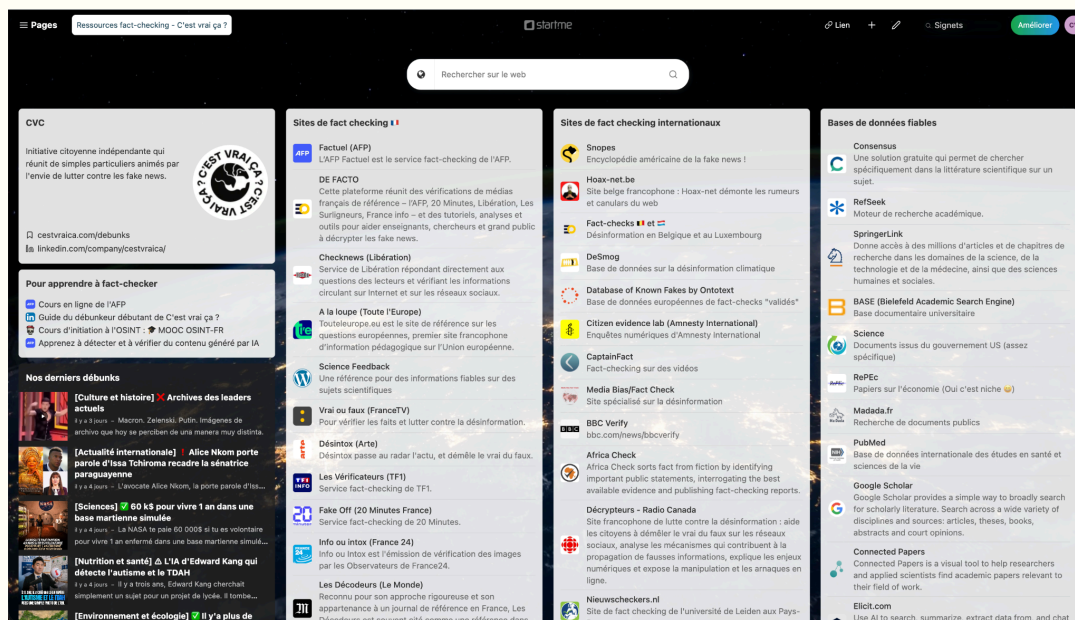
La routine type, à afficher en classe

Voici la démarche de C'est vrai ça ? quand une information arrive. À projeter ou à photocopier comme mémo de synthèse.

Question	Outils à mobiliser
Quelqu'un l'a-t-il déjà vérifiée ?	Recherche Google, AFP Factuel, CheckNews, Snopes
Qui publie l'information ?	Conspiracy Watch, Wikipedia, extension Next.ink
Si c'est une image : d'où vient-elle ?	Google Images, TinEye, Bing, Yandex
Cette image est-elle générée par IA ?	Hive, SightEngine
Que disent ses métadonnées ?	Metadata2go (fichier original uniquement)
Une étude est-elle évoquée ?	Consensus, puis lecture de l'étude (ou analyse avec une IA)
Une citation est-elle attribuée ?	Wikiquote, Quote Investigator, Google Books
Une page a-t-elle disparu ?	Wayback Machine, Archive.ph
Qui est derrière cette entreprise ?	Pappers, Societe.com

"C'est le prix à payer pour un verdict honnête, qui sera souvent un « attention », un « trompeur » ou un « à nuancer », plutôt qu'un « vrai » ou un « faux » bien tranché."

La boîte à outils complète de l'association (il y en a beaucoup d'autres) est en accès libre sur sa [page de ressources](#).



Activités de prolongement

Avant le jeu (5 à 10 min)

La photo mystère

Projeter une image (vraie ou générée par IA), faire voter la classe. On ne donne surtout pas la réponse : elle viendra avec les outils du jeu. Le suspense entretient l'attention. Pour trouver des idées d'image, vous pouvez consulter <https://cestvraica.com/debunks>

Pendant le jeu

Le carnet d'enquêteur

Chaque binôme note les outils utilisés et une chose qui l'a surpris. C'est la matière première du débrief. Fiche photocopiable en annexe.

La rotation des rôles

Dans chaque groupe, trois rôles, à changer à chaque session :

- **Le pilote** : au clavier, il manipule.
- **Le sceptique** : il challenge chaque conclusion, « es-tu sûr ? comment le sais-tu ? ».
- **Le greffier** : il remplit le carnet d'enquêteur.

Le joker collectif

Chaque groupe a droit à deux indices auprès de l'enseignant, qui pioche dans la fiche corrections. Cela régule les écarts de rythme entre groupes rapides et groupes plus lents.

Après le jeu (au choix selon le temps)

À votre tour de piéger

Par groupe, créer une fausse info « crédible » (fausse citation, image retouchée décrite, faux chiffre) que les autres groupes doivent débusquer avec les méthodes du jeu. Très fort pédagogiquement : comprendre la fabrication pour mieux détecter. C'est le principe du prébunking, développé plus bas.

La charte de classe

Co-construire cinq réflexes de vérification, formulés par les élèves eux-mêmes, à afficher en classe.

Le fact-check de la semaine

Rituel sur plusieurs semaines : un élève apporte une information virale, la classe la vérifie en dix minutes avec deux ou trois outils. Excellent pour ancrer les réflexes dans la durée. Fiche en annexe.

La lettre à mon futur moi

Chaque élève écrit le réflexe qu'il s'engage à garder, à relire en fin d'année.

Activités complémentaires recommandées

1. Se pré-immuniser contre la manipulation (le « pré-bunking »)

Le pré-bunking, ou « inoculation », consiste à exposer les élèves en amont aux techniques de manipulation les plus courantes, afin qu'ils les reconnaissent ensuite plus facilement. Le principe : montrer le mécanisme du piège avant d'y être confronté pour de vrai.

Repérer ce qu'il faut vérifier (à partir d'un sujet de C'est vrai ça ?)

Objectif : À partir d'un sujet publié sur cestvraica.com, entraîner les élèves à identifier, dans une publication, ce qui mérite d'être vérifié : la source, la date, les chiffres, l'image, la citation, l'intention.

Lien : cestvraica.com

En pratique : En français, gratuit, en ligne.

Piste en classe : Projeter une publication ou un sujet, demander aux élèves de lister les éléments « à vérifier » avant de trancher, puis comparer leur liste avec la vérification publiée.

Le test de pré-bunking de Google

Objectif : Reconnaître les techniques de manipulation rhétorique : bouc émissaire, faux dilemme, décontextualisation, langage émotionnel, attaque de la personne.

Contexte : Dispositif développé par Jigsaw (une unité de Google) avec des chercheurs universitaires, dont l'université de Cambridge. Les études associées font état d'une hausse d'environ 5 % de la capacité à identifier une technique de manipulation après le visionnage d'une vidéo courte.

Lien : prebunking.withgoogle.com/fr

En pratique : En anglais (mais facile à traduire en français dans Google Chrome), gratuit, en ligne. Convient au lycée ; utilisable au collège avec accompagnement.

Piste en classe : Quiz à faire collectivement pour découvrir les principaux biais informationnels.

Comprendre le fonctionnement des fake news : Bad News et Bad Vaxx

Objectif : Comprendre « de l'intérieur » comment se fabrique une fausse information. Dans Bad News, le joueur incarne un producteur de fausses nouvelles et découvre six techniques : usurpation d'identité, appel à l'émotion, polarisation, complotisme, discrédit, trolling. Bad Vaxx applique le même principe à la désinformation sur les vaccins, autour de quatre personnages incarnant chacun une technique (récit émotionnel, faux expert, appel à la nature, complotisme).

Contexte : Jeux développés par le laboratoire de Cambridge (Social Decision-Making Lab) avec le collectif néerlandais DROG et l'agence Gusmanson. Environ quinze minutes de jeu suffisent à produire un effet mesurable sur la capacité à repérer ces techniques.

Liens : getbadnews.com et badvaxx.com

En pratique : Gratuits, en ligne, facile à traduire en français avec Google Chrome.

Piste en classe : Faire jouer, puis débriefer collectivement : nommer chaque technique rencontrée et chercher un exemple réel équivalent.

2. Distinguer le réel du synthétique (images et vidéos IA)

Ces activités entraînent l'œil des élèves à repérer les indices qui trahissent un contenu généré par IA, tout en montrant honnêtement que ces indices deviennent de plus en plus difficiles à percevoir.

Vidéo réelle ou vidéo IA ? Le test « The Turing Reel » de Runway

Objectif : Tester sa capacité à distinguer une vraie vidéo d'une vidéo générée par IA.

Contexte : Étude publiée par Runway. 1 043 participants ont visionné chacun 20 vidéos (10 réelles, 10 générées par le modèle Gen-4.5). Plus de 90 % n'ont pas su distinguer de façon fiable le réel du généré ; seuls 9,5 % ont atteint un score nettement supérieur au hasard. Les vidéos d'humains (visages, mains, gestes) se repéraient un peu mieux que celles d'animaux ou d'architecture.

Lien : runwayml.com/research/theturingreel

En pratique : Gratuit, en ligne, en anglais (interface simple). Collège et lycée.

Piste en classe : Faire passer le test, relever le score moyen de la classe, puis discuter : sur quels indices s'appuyait-on ? Étaient-ils fiables ?

Image réelle ou image IA ? (trois tests au choix)

Objectif : S'entraîner à distinguer photographies et images générées par IA, à différents niveaux de difficulté.

Deux outils :

arealme : « Test de Reconnaissance d'Images IA », en français, avec une feuille de réponses détaillée en fin de test. arealme.com/ai-test/fr

Fake or Real : jeu gratuit bilingue (français / anglais), défi quotidien, quatre niveaux de difficulté. Il propose un espace enseignant pour créer des classes, suivre la progression des élèves, et des supports de cours téléchargeables. fake-or-real.net

En pratique : Gratuits, en ligne. Collège et lycée.

Piste en classe : Comparer les scores selon les thèmes (portraits, paysages, animaux) et faire émerger les indices récurrents : mains, textes en arrière-plan, textures trop lisses, symétries anormales, reflets incohérents.

TimeGuessr : aiguïser l'observation des détails d'une image

Objectif : Apprendre à lire les indices d'une image (vêtements, véhicules, enseignes, architecture) pour en deviner l'année et le lieu. Un entraînement directement transférable à l'analyse critique d'images.

Contexte : Jeu en ligne inspiré de GeoGuessr, à partir de photographies d'archives réelles. On place un repère sur une carte pour le lieu, on choisit une année ; le score dépend de la précision des deux réponses.

Lien : timeguessr.com

En pratique : Gratuit, en ligne, interface en anglais (jeu très visuel). Collège et lycée.

Piste en classe : En fin de partie, faire expliciter les indices utilisés. Le transfert visé : ces réflexes d'observation servent aussi à repérer une image sortie de son contexte.

3. Prolonger avec d'autres jeux et ateliers

Des ressources supplémentaires, en français, pour varier les formats et les entrées.

Les jeux pédagogiques d'Antonin Atger

Objectif : Deux mini-jeux en français.

Fakemètre : enquêter sur des idées reçues en évaluant la qualité des sources, avec trois niveaux (Apprenti Détective, Enquêteur Junior, Fact-Checker Confirmé) et un mode créateur pour fabriquer ses propres affirmations et sources.

Radar'naque : affûter son esprit critique face aux arnaques en ligne.

Contexte : Jeux conçus par Antonin Atger, auteur spécialiste des théories du complot et des fake news.

Lien : antoninatger.com/jeux-pedagogiques

En pratique : Gratuits, en français, en ligne. Collège et lycée. Le mode créateur du Fakemètre se prête bien à une production d'élèves.

Piste en classe : Faire créer par groupes leurs propres cas dans le mode créateur, puis échanger les cas entre groupes pour les résoudre.

« Science ou pseudo-science ? » (Les Décrypteurs, Radio-Canada)

Objectif : Apprendre à distinguer une démarche scientifique d'un discours pseudo-scientifique, et à lire correctement une étude (préliminaire, retirée, isolée).

Contexte : Atelier au format conversationnel (dialogue) issu d'une série de onze ateliers produits par Les Décrypteurs, l'équipe de Radio-Canada dédiée à la lutte contre la désinformation. Fonctionne sur tout appareil.

Lien : [Atelier « Science ou pseudo-science ? »](#)

En pratique : Gratuit, en français, en ligne. Lycée ; collège avec accompagnement. La série comprend aussi des ateliers sur les sources fiables, les biais cognitifs, les photos et vidéos manipulées.

Piste en classe : Faire l'atelier, puis appliquer la grille « comment lire une étude » à un article de presse scientifique récent.

Annexes

FAQ enseignant

Un outil est bloqué par le filtrage de l'établissement, que faire ?

Testez tous les outils depuis le réseau de l'établissement avant la séance. Si un site est bloqué, deux options : demander un déblocage ponctuel au référent numérique, ou remplacer la démonstration en direct par des captures d'écran préparées à l'avance. Le raisonnement compte plus que la manipulation elle-même.

Un groupe termine en 45 minutes, comment l'occuper ?

Utilisez les questions de relance de la partie 4, ou lancez-le sur l'activité « À votre tour de piéger » (partie 7) : créer une fausse info que les autres devront débusquer. Vous pouvez aussi le transformer en « groupe ressource » qui aide les autres, sans donner les réponses.

Un groupe est totalement bloqué et se décourage.

Activez le joker collectif : un indice tiré de la fiche corrections, au niveau le plus léger d'abord. Le but est de relancer la réflexion, pas de résoudre l'énigme à leur place.

Faut-il maîtriser tous les outils avant d'animer ?

Non. Il suffit d'en avoir testé deux ou trois soi-même (une recherche d'image inversée et un détecteur d'IA, par exemple). Pour le reste, vous apprenez en même temps que les élèves, ce qui est une posture parfaitement légitime et même précieuse à montrer.

Compétences développées / Correction du carnet d'enquêteur

Chapitre	Compétence principale	Outils associés
1. Paris	Observation, recherche inversée, détection IA	Google/Bing Images, TinEye, Yandex ; Hive, SightEngine
2. Rio	Analyse d'un article scientifique (forme, sources, erreur SVT)	Opérateurs Google (recherche exacte), Consensus
3. Kyoto	Vérification d'une citation	Wikiquote, Quote Investigator, Google Books
4. Tokyo	Image retouchée ou générée (recoupement de méthodes)	Recherche inversée, Metadata2go (EXIF), SightEngine
5. Genève	Détection d'une vidéo générée par IA (cumul d'indices)	Observation critique ; Hive, SightEngine

Carnet d'enquêteur

Un carnet par groupe. Le greffier le remplit au fil du jeu. Il servira au débrief.

Noms du groupe :

Rôles (pilote / sceptique / greffier) :

Pour chaque chapitre

Chapitre	Outil(s) utilisé(s)	Ce qui nous a surpris
Paris		
Rio		
Kyoto		
Tokyo		
Genève		

Le moment où on s'est fait avoir :

Le réflexe qu'on retient :

Guide de rédaction d'un fact-check

Étape 1 — Identifier le thème et la position

De quoi parle-t-on, et comment se positionne l'auteur ?

Quel est le thème principal du post ?

Quelle est la position de l'auteur sur ce sujet ? (cocher une seule case)

- ☐ POUR (il défend ou promeut cette idée)
- ☐ CONTRE (il critique ou dénonce cette idée)
- ☐ NEUTRE (il expose des faits sans prendre parti visiblement)

Étape 2 — Découpage et classification

Copiez-collez ici les phrases clés du post (les affirmations principales) et identifiez leur nature.

Information clé isolée (citation du post)	De quoi s'agit-il ?
<i>Exemple : « Le télétravail détruit la culture d'entreprise. »</i>	☐ Fait ☐ Interprétation ☐ Opinion
Info 1 : 	☐ Fait ☐ Interprétation ☐ Opinion
Info 2 : 	☐ Fait ☐ Interprétation ☐ Opinion
Info 3 : 	☐ Fait ☐ Interprétation ☐ Opinion

Étape 3 — Recherche et fiabilité des sources

Ne croyez pas sur parole : cherchez des sources externes pour vérifier les « faits » et « interprétations » listés ci-dessus.

Source trouvée A (lien / auteur) :

Fiabilité de cette source :

☐ Faible (blog perso, inconnu) ☐ Moyenne (presse généraliste) ☐ Forte (étude officielle, expert reconnu)

Source trouvée B (lien / auteur) :

Fiabilité de cette source :

☐ Faible (blog perso, inconnu) ☐ Moyenne (presse généraliste) ☐ Forte (étude officielle, expert reconnu)

Source trouvée C (lien / auteur) :

Fiabilité de cette source :

☐ Faible (blog perso, inconnu) ☐ Moyenne (presse généraliste) ☐ Forte (étude officielle, expert reconnu)

Étape 4 — Comparaison

Mettez face à face ce que dit le post et ce que disent vos sources fiables.

Ce que dit le post (l'affirmation)	Ce que dit votre source fiable (la réalité)	Verdict
Ex : « Productivité -20 % »	Ex : l'étude INSEE montre une stabilité (+0,5 %)	☐ Vrai ☐ Faux ☐ Nuancé
		☐ Vrai ☐ Faux ☐ Nuancé
		☐ Vrai ☐ Faux ☐ Nuancé

Étape 5 — Conclure et rédiger

Rassemblez les éléments de l'étape 4 pour rédiger votre réponse (1 250 caractères maximum).

1. Le verdict (accroche) — ex. VRAI, FAUX, ou À NUANCER :

2. L'argumentation (expliquez les différences notées dans le tableau de comparaison) :

3. Les preuves (ajoutez vos liens sources) :

4. La conclusion (votre mot de la fin) :

Grille d'analyse : cette image est-elle générée par IA ?

Étape 1 — Observation à l'œil nu

- ☐ Les mains et les doigts sont-ils cohérents (nombre, position) ?
- ☐ Les textes visibles (panneaux, étiquettes) sont-ils lisibles et sensés ?
- ☐ Les reflets, ombres et arrière-plans sont-ils logiques ?
- ☐ Les détails fins (oreilles, dents, bijoux) sont-ils réguliers ?

Attention : ces indices ont déjà disparu des modèles de génération d'images les plus utilisés. Un défaut trahit une image IA, mais son absence ne prouve rien.

Étape 2 — Les outils (au moins deux)

Résultat détecteur 1 (Hive) :

Résultat détecteur 2 (SightEngine) :

Recherche d'image inversée (déjà vue ailleurs ?) :

Métadonnées EXIF (Metadata2go) :

Étape 3 — Notre conclusion

Cocher une seule case :

- ☐ Probablement authentique
- ☐ Probablement générée ou manipulée par IA
- ☐ Impossible de trancher (et c'est une réponse valable)

Pourquoi ?

À propos de ce guide

Le Mystère de la Fleur de Verre est un jeu pédagogique de fact-checking co-conçu par l'[agence Sydo](#) (conception pédagogique) et l'association [C'est vrai ça ?](#), qui produit des vérifications d'informations et des ressources d'éducation aux médias.

Concepteurs : Tweetiti (C'est vrai ça ?) et Raphaëlle Guy (Sydo)

Dessinateur : Sébastien Martin (Sydo)

Précisions : *L'ensemble des illustrations a été créé par Sébastien Martin, directeur artistique et illustrateur au sein de SYDO. L'IA a été utilisée uniquement pour aider à la colorisation de certains éléments. Aucune génération n'a été utilisée directement pour un rendu final.*

Développeur web : Clément Naffetat (Sydo)

Rédacteur du guide d'animation : Sylvain Tillon (C'est vrai ça ?)

Retrouvez les vérifications de l'association sur cestvraica.com et sa boîte à outils complète sur sa [page de ressources](#).

