

Niveau : Enseignants Cycle 2 et Cycle 3 (CE2 / CM1) | **Durée :** Document de cadrage didactique | **Type :** Guide Méthodologique & Tableau de Passage

1. Enjeux de la Continuité Pédagogique

Le passage de l'interface tactile et horizontale de ScratchJr à l'environnement textuel, modulaire et cartésien de Scratch 3.0 constitue un saut conceptuel majeur. Ce guide identifie les ponts cognitifs pour réussir cette transition sans rupture.

- Passage de l'assemblage horizontal (sens de lecture) à l'empilement vertical (arborescence du code).
- Passage des pas discrets sur grille (1 case = 1 pas) au système de coordonnées cartésiennes continues (-240/+240, -180/+180).
- Passage des icônes visuelles aux libellés textuels paramétrables.

2. Tableau Comparatif des Notions Clés

Concept Algorithmique

Événement de départ

Drapeau vert / Clic personnage

quand [drapeau vert] est cliqué

Déplacement relatif

Flèche droite (paramètre n)

avancer de (n) pas / ajouter (n) à x

Dialogue

Bulle rose 'dire [texte]'

dire [texte] pendant (2) secondes

Répétition

Bloc orange boucle avec nombre

répéter (n) fois { ... }

Synchronisation

Envoi d'enveloppe couleur

diffuser [message1] et attendre

3. Démarche en 3 Étapes Recommandée en Classe de CE2/CM1

- Étape 1 : Réaliser le même projet simple (ex: faire dialoguer deux lutins) sur ScratchJr d'abord, puis le reproduire sur Scratch 3.0.
 - Étape 2 : Verbaliser explicitement les similitudes et les différences lors d'une phase de synthèse collective.
 - Étape 3 : Introduire la première fonctionnalité exclusive de Scratch (changement de costume ou variable score).
-

