



I. Objetivos

«O projeto Navegar com a Biblioteca Escolar tem por objetivo atuar junto das crianças e dos jovens (e, através deles, das suas famílias), promover o conhecimento sobre a viagem de circum-navegação e a importância do seu contributo à escala global, promover a leitura, a escrita (estimulando os alunos a comunicar em todos os suportes, explorando os vários sentidos do termo navegar), promover aprendizagens fundamentais ligadas ao conhecimento de outros povos e outras culturas e, conseqüentemente, reforçar o respeito pelas diferenças e a valorização do outro, valorizar a curiosidade e a capacidade de risco, valorizar o espírito de descoberta e de exploração do desconhecido.»

Resolução do Conselho de Ministros n.º 52/2018.

II. Estrutura

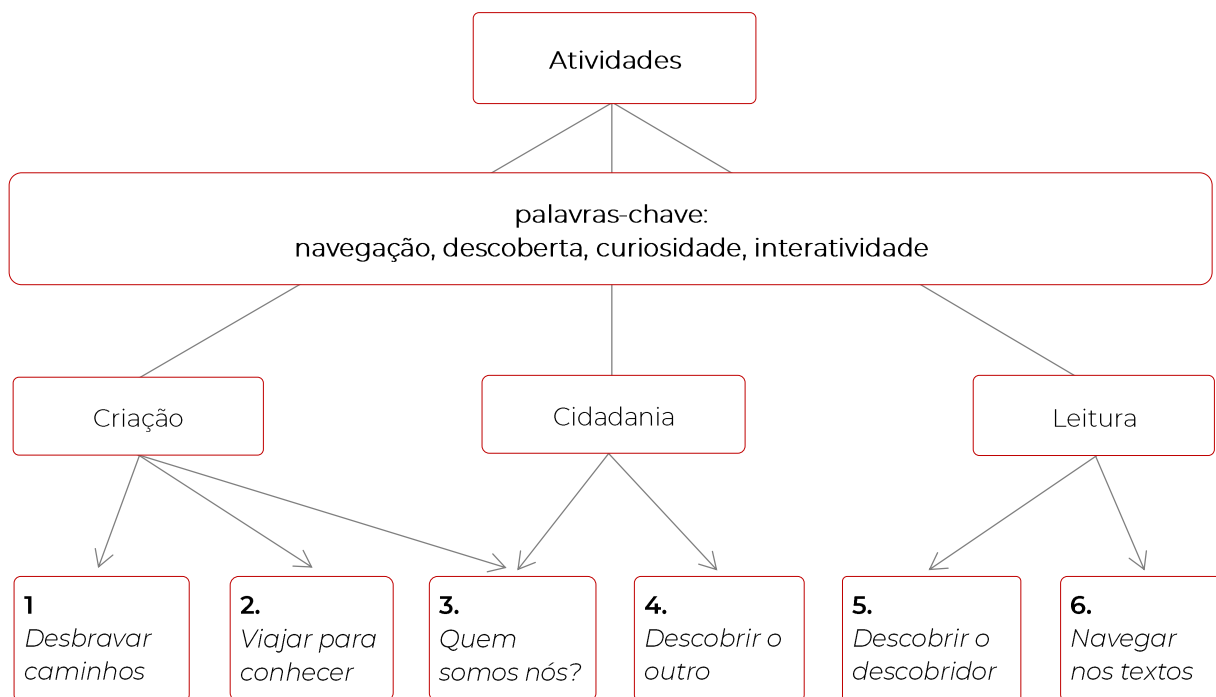
O projeto *Navegar com a Biblioteca Escolar* está estruturado em torno de seis desafios fundamentais, tendo como mote quatro palavras-chave:

navegação, descoberta, curiosidade, interatividade

Pretende-se dar voz direta aos alunos, mobilizando as suas competências e criatividade, convidando-os a produzir e partilhar recursos, desenvolvendo o respeito por outras culturas, valorizando a diferença e o conhecimento do outro, na linha dos parâmetros definidos para o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*.

Os recursos digitais produzidos pelos alunos serão partilhados na área do *Navegar com a Biblioteca Escolar*, dentro da plataforma global que está a ser elaborada para as Comemorações pela Estrutura de Missão.

III. Desafios



1. Desbravar caminhos

Produção livre de recursos a partir do mote da viagem e da exploração do desconhecido: *podcasts, apps, jogos virtuais, vídeos, fanfics, booktrailers, ...*

2. Viajar para conhecer

Criação de livro interativo coletivo: projeto de escrita digital, em que o contributo de cada aluno, ou grupo de alunos, corresponde a uma parte de uma narrativa coletiva.



3. Quem somos nós?

Desafio de escrita «**uma mensagem para Marte**»: convite à criatividade, mas também à reflexão identitária, que se traduza numa mensagem que expresse o que define o ser humano.

As mensagens mais criativas serão enviadas a James Garvin, investigador da NASA encarregue da exploração a Marte.

4. Descobrir o outro

Partilha de testemunhos e de vivências, através de encontros com representantes de outras nacionalidades/ culturas que dêem testemunho de vivências de migração ou de interculturalidade.

5. Descobrir o descobridor

Conversas ou debates com exploradores, escritores, artistas, investigadores nas áreas da História e da Cultura, da Geografia e da Cartografia, das Ciências e do conhecimento do mar, da Exploração e conhecimento do espaço, ...

6. Navegar nos textos

Atividades de leitura e de escrita sobre navegação, descoberta, viagem,... a partir de obras sobre Magalhães, sobre a exploração do desconhecido ou sobre temas relacionados.

Em paralelo, propõe-se:

- ☐ produção de versões para LGP (Língua Gestual Portuguesa) e SPC (Símbolos Pictográficos para a Comunicação).
- ☐ produção de versões para livro electrónico, áudio-livro e/ou livro-jogo, orientados para idades diferentes, com ilustrações e/ou criações musicais originais.



IV. Participação

A inscrição é feita mediante submissão do formulário disponível no **Sistema de informação > Formulários RBE > navegar com a biblioteca escolar.**

Dentro dos desafios propostos, cada biblioteca escolar pode participar naquele(s) que entender.

Ao longo do triénio 2019/20 a 2021/22 serão abertos, anualmente, novos períodos para inscrição.