



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > SHOWTABLE

---

## SHOWTABLE

**Nome della scuola:** IISS "PACINOTTI" Taranto

**Paese:** ITALIA


**Regione:** PUGLIA


**Città:** TARANTO

**Link al Video di presentazione:** <https://drive.google.com/open?id=1wcxpAcC9FAgyuKtSKISyFKvBIQV>

**Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo:** Il progetto realizzato si chiama "SHOWTABLE" e si svolge in un corso pomeridiano denominato "LA STAMPA 3D E I NUOVI ARTIGIANI DIGITALI" della durata di 12 ore, in cui vengono selezionati 25 alunni/e per le specializzazioni di INFORMATICA, ELETTROTECNICA e STAMPA 3D. L'obiettivo è la prerogativa di avvicinare i ragazzi alle nuove tecnologie ed al making in modo semplice ma efficace, affinché possano essere utilizzate nel mondo esterno. Gli argomenti curricolari riguardano la Stampa 3D, la modellazione e l'utilizzo. Oltre alla normale lezione frontale vengono utilizzati il COOPERATIVE LEARNING ed il LEARNING BY DOING. I docenti, personale, hanno dato e danno ottimi risultati, dimostrando che i ragazzi favorendo un approccio più coinvolgente e "noiosi". I miei ragazzi lavorano in gruppi di lavoro in modo molto attivo e collaborativo aiutandosi a vicenda. Il tavolo interattivo che nasce inizialmente per aiutare le persone affette da maculopatia) a riconoscere gli oggetti. SHOWTABLE è un tavolo suddiviso in 35 celle, ciascuna con un rilevamento degli oggetti e led RGB che si accendono di colori diversi. Il tavolo risulta spento, ma nel momento in cui una persona interessata si illumina di una luce bianca facendola vedere. Durante il corso e non solo, i ragazzi spinti a scoprire le funzioni del tavolo. Questo mi ha portato con orgoglio sull'acceleratore". Infatti a SHOWTABLE sono presenti 10 bambini, tra cui: Funzione DISEGNA e SCANSIONE. I ragazzi, che si connette via BLUETOOTH con un computer, riproducono un disegno realizzato con lo SMARTPHONE visualizzandole lettera per lettera.

una tastiera musicale a sfioramento riproducendo il suono di 3 scale con 3 ottave diverse. Funzione RICONOSCIMENTO OGGETTI: SHOWTABLE attraverso la tecnologia RFID riconosce gli oggetti appoggiati su di esso pronunciando il nome dell'oggetto stesso. Funzione TELEFONO: SHOWTABLE si trasforma in un telefono GSM per dare la possibilità a persone anziane di rispondere facilmente e di parlare con i propri cari attraverso il tavolo stesso. Con questo progetto abbiamo partecipato al concorso PremioScuolaDigitale 2018/19 organizzato dal MIUR, vincendo la fase provinciale, la fase regionale e posizionandoci al 4° posto alla finale nazionale. Per i miei studenti questo ha contribuito a far capir loro che l'impegno ed il sacrificio viene sempre ripagato spingendoli a fare sicuramente di più.

**Allegati:**  [PhotoStory del corso e del progetto](#) [1]

 [Showtable in termine di Vision, Impatto e Strategie di mercato](#) [2]

### **Disciplina/e Insegnata:**

Laboratorio di Informatica

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

---

**Source URL:** <https://www.gjc.it/en/content/showtable>

### **Links**

[1] [https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/fotostory\\_0.pdf](https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/fotostory_0.pdf)

[2] [https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/showtable\\_0.pdf](https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/showtable_0.pdf)