

# SHOWTABLE

Lo SMART Table che **AIUTA**, **DIVERTE** ed **INSEGNA**

IISS PACINOTTI TARANTO - PUGLIA

# UN TAVOLO PER IPOVEDENTI E NON SOLO ...

Aiutare a riconoscere il mondo che ci circonda

## Fatto

I. Persone affette da MACULOPATIA che non riescono a vivere bene la loro quotidianeta'.

II. Bambini con difficoltà di apprendimento che hanno bisogno di stimoli e strumenti dedicati per imparare.

## Dato

I. Popolazione italiana con età maggiore di 50 anni affetta da MACULOPATIA:

**> 5,3%**

Fonte: il Sole24h

II. Bambini di scuola materna con difficoltà di apprendimento:

**> 2%**

Fonte: ISTAT

## Caso

I. SHOWTABLE, un valido supporto nel riconoscere oggetti

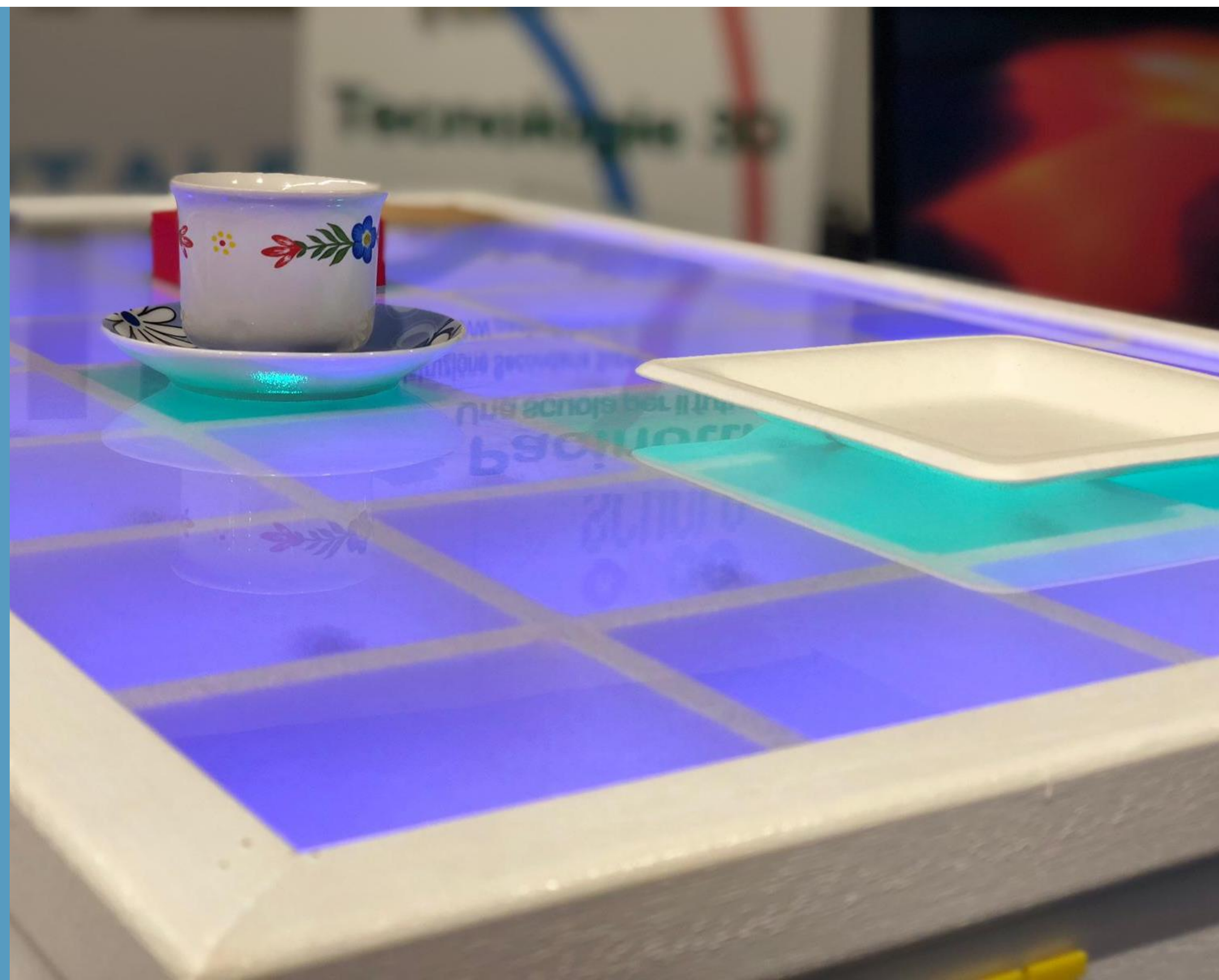
II. SHOWTABLE, un valido supporto per favorire lo sviluppo della creatività e l'apprendimento delle parole

# OBIETTIVI DEL PROGETTO

✓ **Aiutare**  
le persone affette da maculopatia e i bambini con difficoltà di apprendimento

✓ **Insegnare**  
attraverso il divertimento anche tematiche di utilità sociale

✓ **Industrializzare**  
rendere lo strumento accessibile a tutti



# IL PROGETTO



## Vision

Aiutiamo a conoscere il mondo che ci circonda



## Strategia

Realizzazione di uno strumento che:

- ✓ Permette di riconoscere gli oggetti e di supportare l'apprendimento didattico
- ✓ Sfrutta l'aspetto ludico per insegnare e per sensibilizzare
- ✓ Si possa sviluppare su larga scala e con basso impatto economico



## Utilizzo tecnologie innovative

IoT, Stampa 3D, Bluetooth, RFID, App per dispositivi mobili

# COSA PROPONIAMO

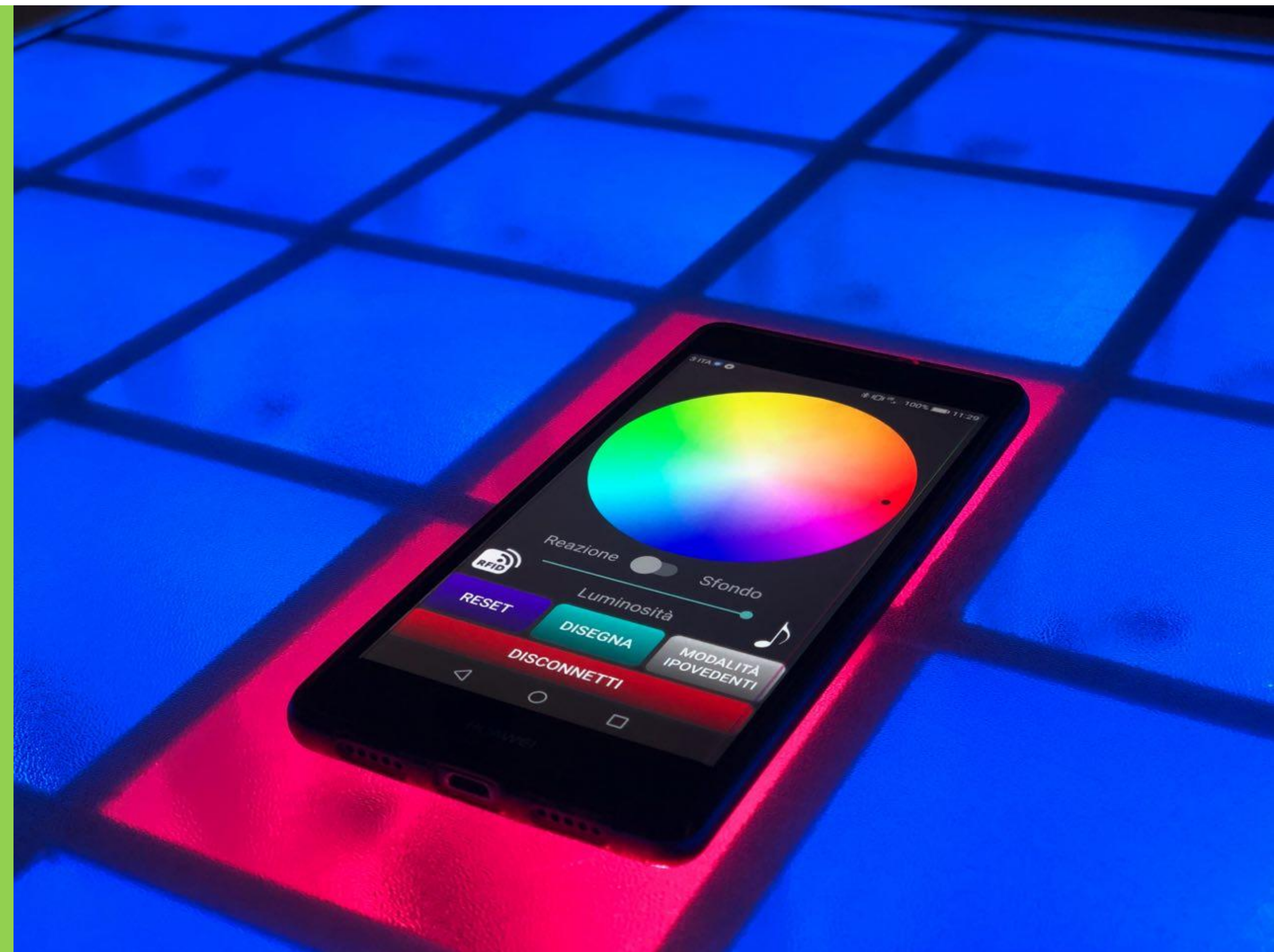
Il Tavolo del FUTURO

## ✓ Tavolo interattivo

Un tavolo dalle 1000 funzioni

## ✓ APP dedicata

App per la gestione delle funzioni di SHOWTABLE



# COME FUNZIONA SHOWTABLE?

1

## Reagisce

cambiando colore al passaggio degli oggetti

2

## Riconosce gli oggetti

attraverso la tecnologia RFID, Showtable pronuncia il nome dell'oggetto appoggiato

3

## Disegna e Scrive

mediante la nostra APP, visualizza disegni e testi

4

## Musica

SHOWTABLE si trasforma in tastiera musicale a sfioramento

# CHE IMPATTO PUÒ AVERE IL PROGETTO?

## RILEVANZA NEL SETTORE DI RIFERIMENTO

Supporto a enti e organizzazioni che si occupano di queste tematiche

Supporto per i docenti nell'ambito scolastico



## VANTAGGI PER IL TARGET

Miglioramento della qualità della vita

Stimolo per l'apprendimento e la creatività dei bambini



## INNOVATIVITÀ DELLA SOLUZIONE

Prodotto unico nel settore



# SOSTENIBILITÀ

## Sostenibilità economica

---

Costo sviluppo prototipo  
realizzato nella scuola: 350 €

Costo sviluppo su larga scala  
stimato: 290 €

## Sostenibilità temporale

---

In continuo sviluppo...

Possibilità di implementare  
altre funzioni

## Sostenibilità organizzativa (management)

---

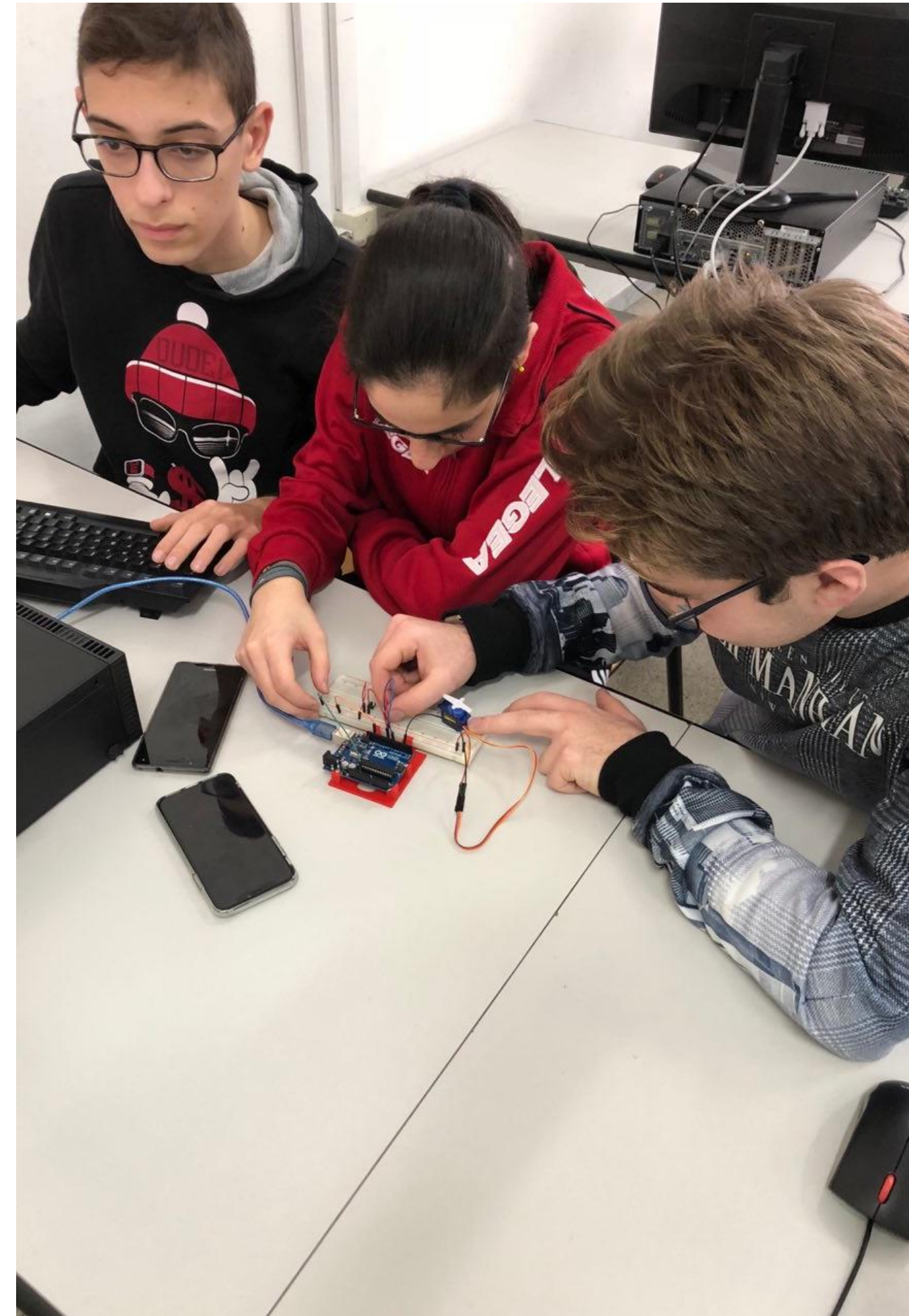
Creazione di un network di partner e  
sponsor pubblici e privati finalizzato  
alla ricerca di fondi per lo sviluppo e  
alla diffusione dello strumento a livello  
scolastico e sociale



# PIANO DI CONDIVISIONE

## Coding e Pensiero computazionale

Problem Solving attraverso la programmazione



## Making e Stampa 3D

Dalla progettazione teorica alla realizzazione pratica



# GRAZIE

Amendola Daniela	/	<a href="mailto:amendola.dan9@gmail.com">amendola.dan9@gmail.com</a>
Carbone Massimo	/	<a href="mailto:maxcarbone00@gmail.com">maxcarbone00@gmail.com</a>
Ingusci Matteo	/	<a href="mailto:matteoingusci@virgilio.it">matteoingusci@virgilio.it</a>
Inverni Roberto	/	<a href="mailto:robertoinvernitaranto@gmail.com">robertoinvernitaranto@gmail.com</a>
Prof. Giuseppe Piepoli	/	<a href="mailto:giuseppepiepoli@libero.it">giuseppepiepoli@libero.it</a>

Per info:  
[showtable.info@gmail.com](mailto:showtable.info@gmail.com)

