

# EUTΟΡΗ

.

**App per educare all'inclusività  
e alla cultura di genere**

**Applicativo:** piattaforma mobile gratuita

**Target:** studentə della scuola secondaria di primo e secondo grado; giovani tra i 14 e i 20 anni; NEET; comunità educante (genitori, docenti, educatorə)

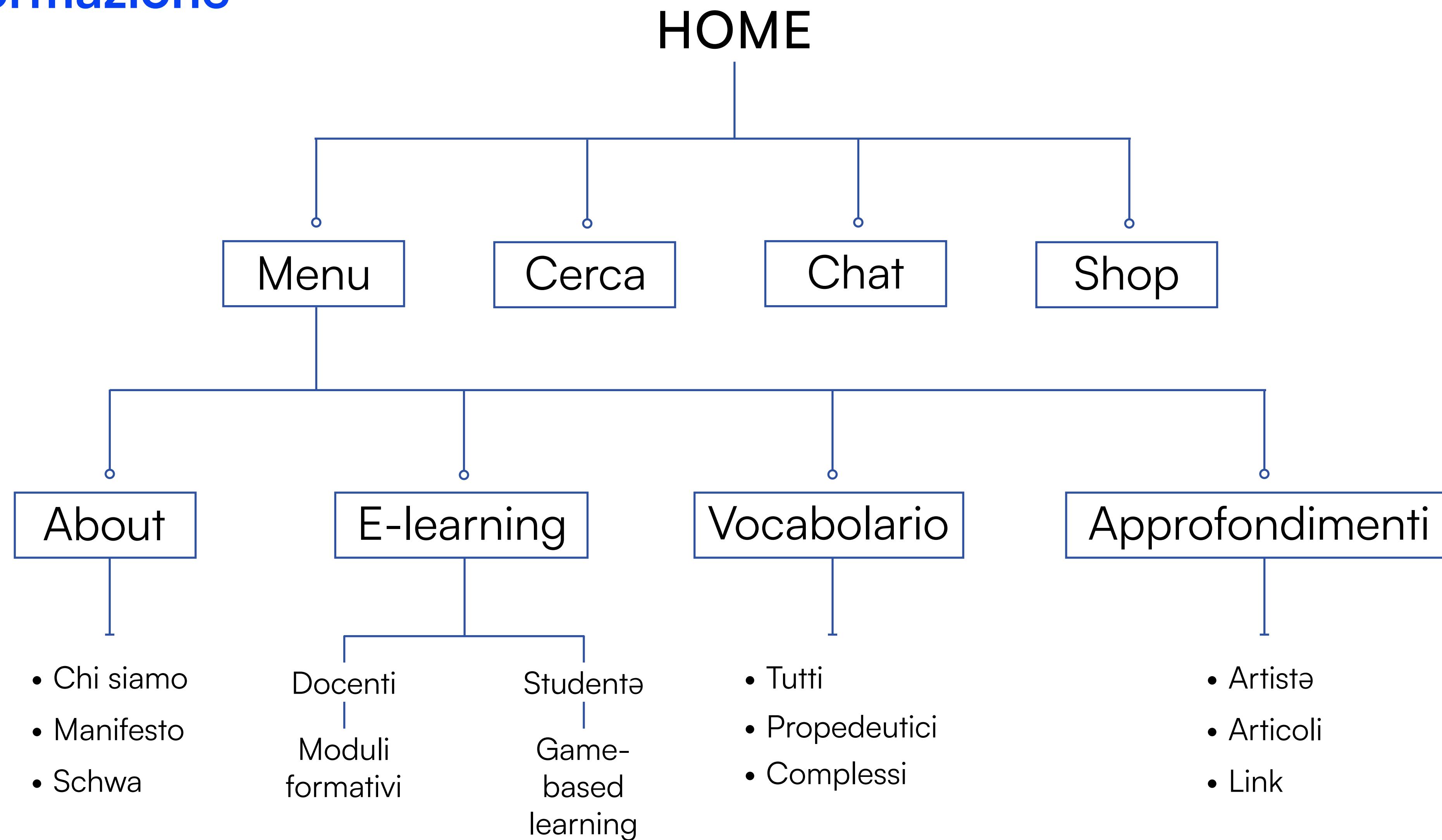
**Tematica:** piattaforma educativa dedicata alla cultura di genere. La piattaforma intende approfondire una serie di tematiche quali:

- Gender studies
- Linguaggio inclusivo
- Educazione sessuale
- Rappresentazione del corpo

**Strumenti:** la piattaforma si serve degli strumenti teorici, pratici e interattivi della media education per sensibilizzare sulla cultura di genere. Nello specifico:

- Definizioni e vocabolario visivo
- Moduli formativi e game based learning
- Divulgazione (articoli, papers, approfondimenti, video)
- Storytelling in prima persona
- Messaggistica
- Acquisti consapevoli

# Architettura dell'informazione

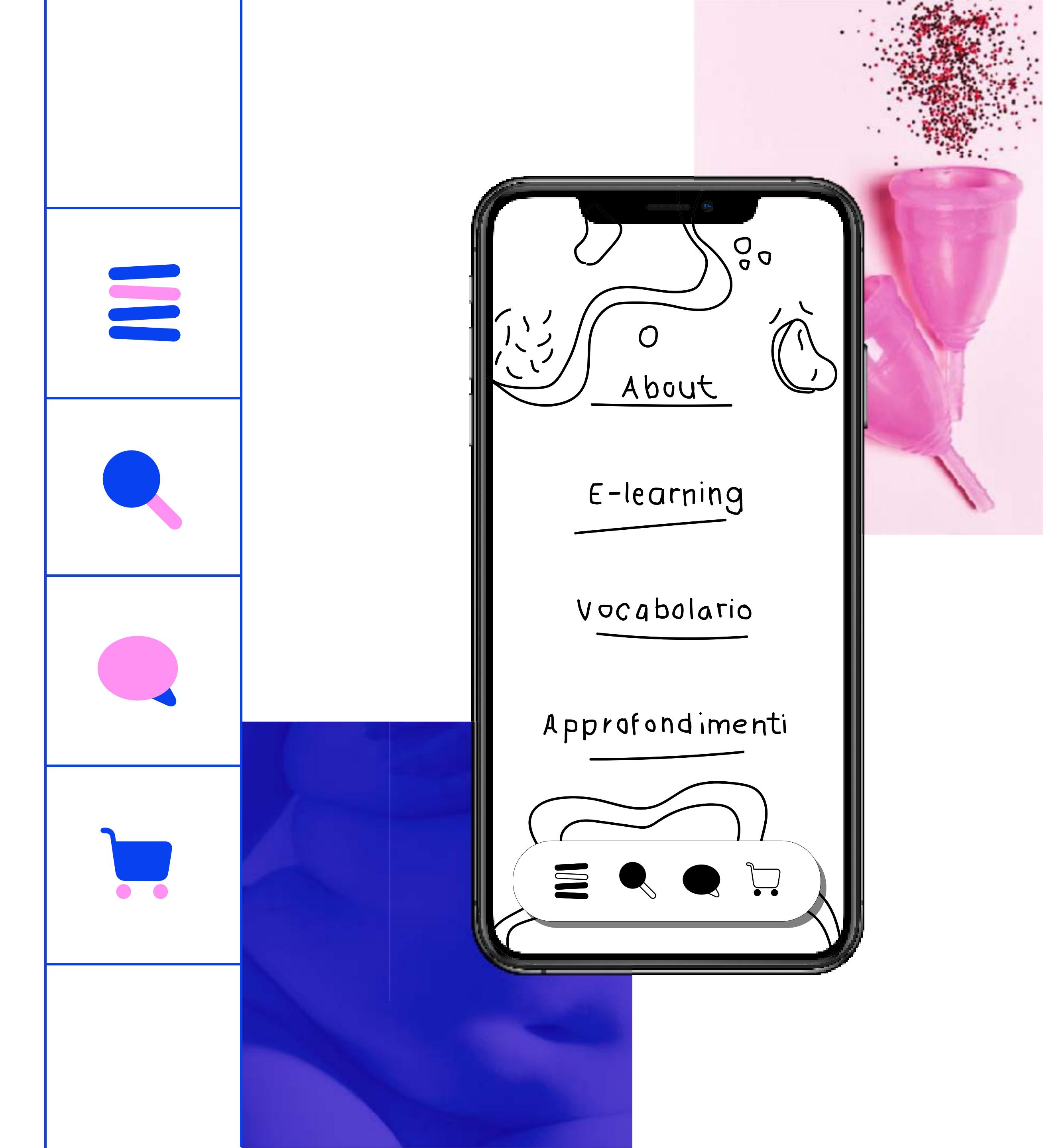
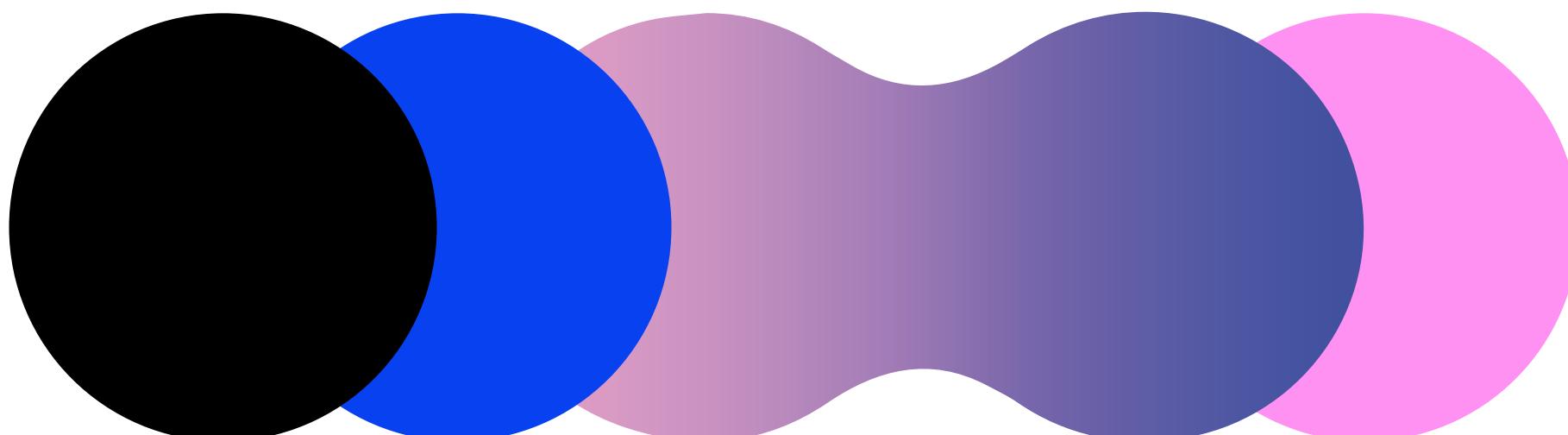


# Style tile

This is an example of Poppins Bold

This is an example of Poppins Regular

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipisciing elit, sed diam nonummy nibh euismod tinidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.  
Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat.



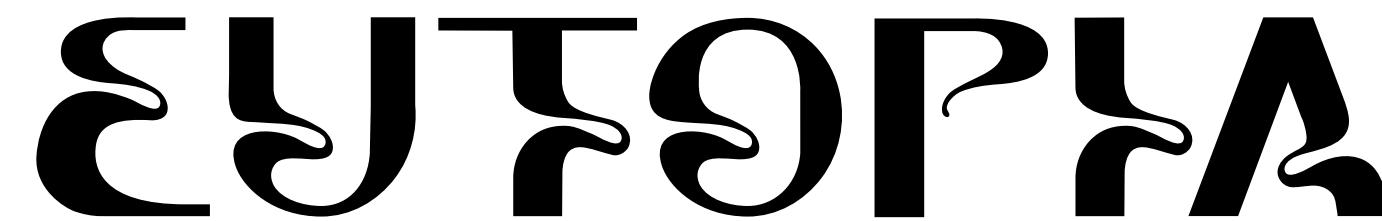
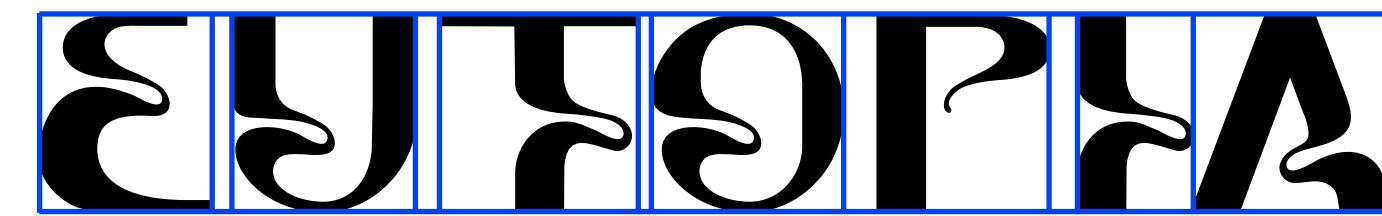
## Studio del logo

Il logo di eutopia è stato creato da Martina Ugolini. Le curvature di ogni lettera rievocano l'immaginario queer, rivendicando la libertà di autodeterminare il proprio orientamento sessuale e la propria identità di genere. La font è l'abito con cui vestire un contenuto, è il codice verbo-visivo, è la ricongiunzione di significante e significato.

Quella di eutopia veicola simbolicamente la metafora della liquidità per affermare che, quando la forma esce dai tradizionali binari di conformità, non esiste sbavatura o deviazione ma solo la libera manifestazione del proprio essere.

**Eutopia, il luogo dei buoni incontri.**

Deriva dal greco antico εὖ, eû («buono o bene») e τόπος, tópos («luogo»), che significa quindi “buon luogo”.



# Prototipo app



Clicca qui 

Home > Menù





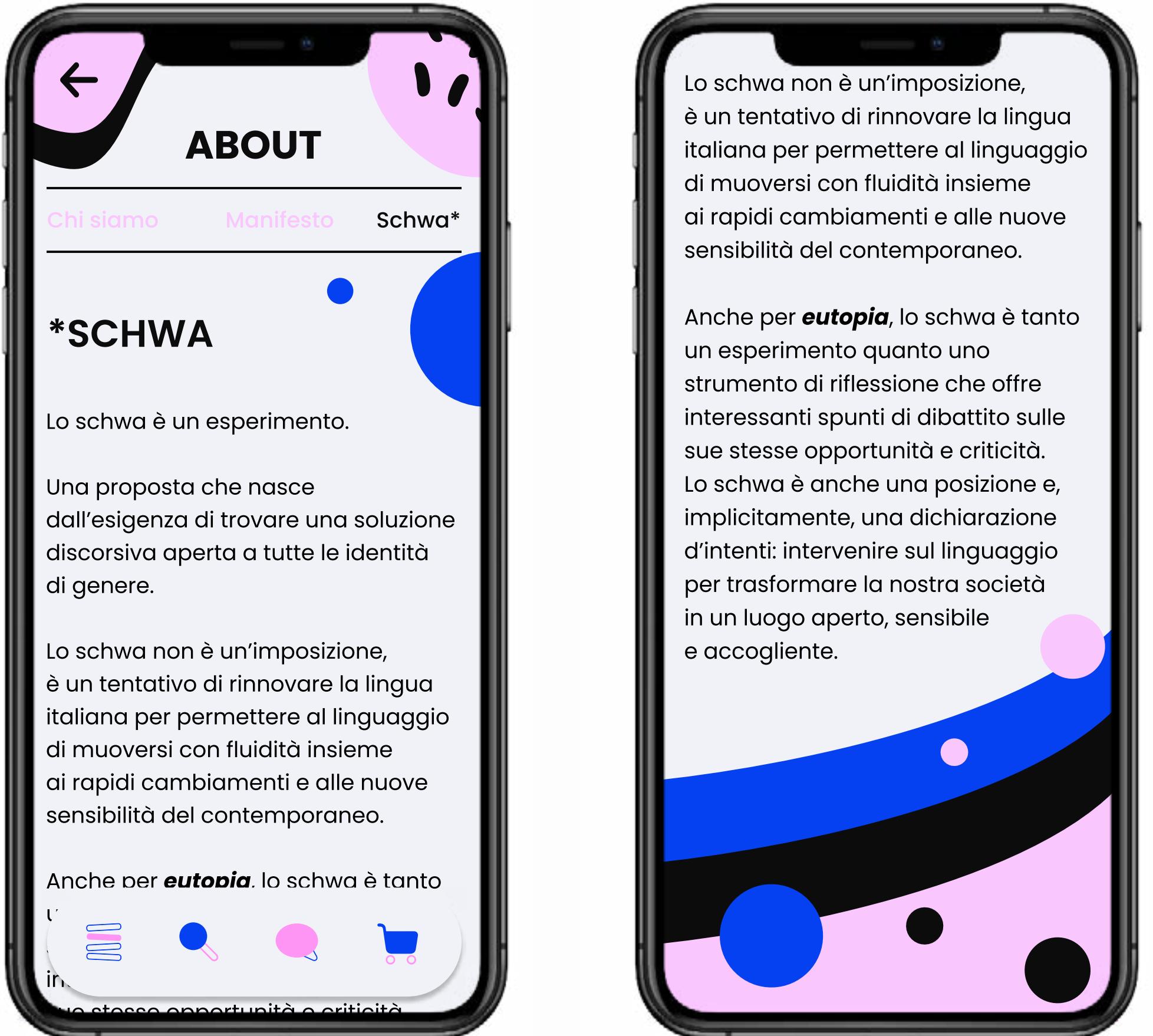
## About > Chi siamo

Un contenuto dedicato alle fondatrici dell'applicazione per permettere all'utente di conoscere chi, dall'altra parte dello schermo, si impegna nell'attività di sensibilizzazione e divulgazione. Il chi siamo svolge un importante ruolo nel ricordare che, anche nell'ambiente virtuale, sono le persone a plasmare, creare e difendere i contenuti.



## About > Manifesto

Un testo redatto dalle fondatrici di eutopia per introdurre l'utente alla cultura di genere con delle dichiarazioni accattivanti, degli slogan di engagement, dei claim che giocano con le parole per riscoprirne e rileggerne il significato. Il manifesto presenta inoltre una breve introduzione al significato di eutopia, il luogo dei buoni incontri.



## About > Schwa

Un approfondimento sulla scelta di utilizzare la ə che possa fornire ulteriori strumenti allə utenti al fine di maturare una maggiore coscienza critica sul modo in cui l'identità di genere viene comunicata da attorə mediatici, politici, sociali. Lo schwa viene utilizzato da eutopia solo per i contenuti fruibili online; le proposte didattiche sono invece declinate al femminile e maschile in conformità con la comunicazione istituzionale.



## E-learning > Docente > Moduli formativi

Una proposta didattica articolata in tre diverse attività dalla durata di circa due ore ciascuna che i docenti potranno svolgere in classe con i studenti e le formatorie. Il modulo dedicato al contrasto al bullismo omofobico e transfobico si rivolge alle studente delle scuole secondarie di secondo grado e prevede un approccio formativo di tipo partecipativo e informale.



## E-learning > Studente > Game-based learning

Una sezione dedicata a un gioco interattivo che giovani e studente potranno sperimentare per verificare le proprie conoscenze senza alcun tipo di giudizio o valutazione. Il game-based learning rappresenta uno strumento fondamentale per avvicinare le studente a tematiche complesse che, per essere comprese, necessitano di essere sperimentate e simulate in modo interattivo. Per questo motivo, eutopia presenta un trivial con delle domande semplici e veloci!

# E-learning > Studentə > Game-based learning > Livello 1

The image displays four mobile phone screens arranged horizontally, illustrating a game-based learning application. Each screen has a blue header bar with three circular icons: a heart labeled '3 Pieno', a pie chart, and a crossed-out circle labeled '800'. The screens represent different stages of a game:

- Livello 1:** Shows three pink rounded rectangles labeled 'Livello 1', 'Livello 2', and 'Livello 3' from top to bottom.
- #DOMANDA 1:** Shows a question: "Qual è la definizione di genderqueer?". Below it is an answer: "Termine che si riferisce ad una persona che non si identifica esclusivamente come uomo o donna".
- #DOMANDA 2:** Shows a question: "Perché il 17 maggio è una data simbolica?". Below it are two answers: "Perché è la giornata internazionale contro l'omofobia, la bifobia e la transfobia" and "Perché si celebra la nascita di Harvey Milk, il primo politico apertamente omosessuale eletto negli Stati Uniti".
- #DOMANDA 3:** Shows a question: "Che differenza c'è tra persona transgender e persona transessuale?". Below it are two answers: "La prima riguarda la riattribuzione del sesso maschile a una donna, la seconda quello femminile a un uomo." and "Transgender significa che esiste una discrepanza tra sesso biologico e genere; transessuale significa travestirsi come il sesso opposto".



## Vocabolario > Vocaboli propedeutici

Una sezione dedicata ai fondamentali terminologici della cultura di genere per promuovere un linguaggio inclusivo, aperto e sensibile. Per comprendere le questioni inerenti al corpo, al genere, all'orientamento sessuale, è necessario acquisire un vocabolario capace di rifletterne la complessità.



## Vocabolario > Vocaboli complessi

La sezione dedicata ai vocaboli complessi rappresenta un secondo momento di apprendimento. Alcuni termini della sezione vocaboli rimarranno inattivi fino a quando l'utente non avrà letto - dunque cliccato - i lemmi della sottosezione vocaboli propedeutici. Questo meccanismo è funzionale a evitare che l'utente proceda in modo caotico e illogico, sottolineando come l'apprendimento necessiti di percorsi accompagnati capaci di guidare le persone all'acquisizione di informazioni e conoscenze in modo graduale e processuale.



## Approfondimenti > Articoli

Una serie di approfondimenti testuali - articoli, libri, riviste, fanzine e altro - per conoscere in profondità alcune questioni e dare la possibilità allè utenti interessati a uno specifico argomento di essere guidatè alla scoperta di tale tematica.



## Approfondimenti > Artistə

---

Una serie di approfondimenti dedicati allə artistə che accompagneranno le sezioni dell'applicazione per permettere all'utente più curiosə di scoprire la dimensione creativa e artistica legata alla cultura di genere.



## Approfondimenti > Consigliati

Una lista di profili social consigliati da seguire per innescare un ciclo virtuoso che suggerisca un utilizzo dei social network positivo, stimolando l'approfondimento di contenuti informativi legati alla cultura di genere.



## Shop

---

Una sezione dedicata agli acquisti suggeriti: libri, riviste, poster, diari, giochi da tavolo.



## Chat

---

Un servizio attivo 24h per rispondere alle domande dell'e utenti e per ricevere feedback sui contenuti dell'applicazione, risolvendone le criticità in modo celere.

Tania Corbascio | Sofia Massaccesi | Ludovcia Mosconi | Asia Neri | Martina Ugolini