



Cofinancé par  
l'Union européenne

# MANUEL DE L'UTILISATEUR

## POUR LE SITE WEB D'EUTOPIA

EST.edu.pl





# INTRODUCTION

**Cher lecteur, chère lectrice,**

Page | 1


Nous avons rédigé ce petit manuel pour trois raisons principales :


- ✦ Vous aider à naviguer sur le site Web d'EUtopia ;
- ✦ Vous aider à mieux comprendre les « Modèles » disponibles sur notre site Web ;
- ✦ Inspirer les professionnels du domaine de la jeunesse et les jeunes partout en Europe à télécharger leurs projets sur la carte du « bon exemple » disponible sur notre site Web.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des informations détaillées concernant les principaux objectifs du projet, les organisations qui y contribuent et tous les résultats et documents produits au cours du projet disponibles sur le site Web d'EUtopia.

En outre, vous pouvez en apprendre davantage sur les « modèles » qui présentent de bons exemples de projets liés à l'éducation à la citoyenneté et à la participation active. Nous vous fournirons de plus amples informations sur les raisons pour lesquelles nous considérons que les bons exemples sont importants, sur ce qui constitue un projet inclusif et exemplaire, et sur les objectifs d'apprentissage des modèles disponibles sur la carte.

Enfin, nous vous aiderons à soumettre votre projet pour qu'il se retrouve sur la carte et qu'il serve de « modèle » pour inspirer d'autres personnes dans l'Union européenne. Nous espérons avoir répondu à toutes les questions que vous vous posez en visitant le site Web d'EUtopia. Si vous avez besoin d'aide supplémentaire, n'hésitez pas à nous contacter !





Nous sommes toujours ravis de recevoir vos commentaires sur les résultats du projet ou sur le projet EUtopia en général ! N'hésitez pas à nous envoyer un e-mail avec vos commentaires. Votre avis nous est précieux et nous sommes là pour vous écouter et améliorer les choses ensemble.

Nous attendons avec impatience d'avoir de vos nouvelles !

Cordialement,

**L'équipe EUtopia**





# NAVIGATION SUR LE SITE WEB

Dans ce chapitre, nous souhaitons expliquer comment chaque rubrique fournit des informations qui vous aideront à naviguer sur le site. Une attention particulière sera accordée aux résultats du projet, et l'accent sera mis sur leur diffusion et leur partage, ce qui est l'objectif premier de la plateforme.

## Accueil

Sur la page d'accueil, vous pouvez lire un bref résumé qui replace le projet dans son contexte et qui présente les besoins auxquels le projet répond. Vous trouverez ci-dessous une liste des résultats du projet, qui sont présentés en détail dans le sous-chapitre « Ressources ».

## À propos

Contient une brève présentation du projet EUtopia, de son contenu et de ses objectifs, des éléments qui ont abouti à ce site Web et à bien d'autres résultats.

## Partenaires

Le projet EUtopia a été mis en œuvre par un partenariat international rassemblant cinq organisations. Si vous souhaitez connaître le nom de ces organisations, vous pouvez consulter l'onglet « Partenaires » du site Web.

## Ressources

Tous les résultats du projet ont été traduits dans les langues du partenariat : anglais, français, hongrois, italien et polonais. Si vous souhaitez lire le contenu dans une autre langue, veuillez sélectionner la langue de votre choix dans le coin supérieur droit de la page d'accueil.





## Le manuel


Pour mieux comprendre les racines théoriques du projet, les perspectives historiques de l'utilisation des utopies et des dystopies dans l'éducation civique, les différents contextes culturels des pays partenaires et les objectifs pédagogiques, consultez le manuel qui fournit un résumé concis de ces aspects.

## La boîte à outils

La boîte à outils a été créée pour rassembler les pratiques et les outils que les professionnels du domaine de la jeunesse peuvent utiliser dans l'éducation à la citoyenneté active. Vous trouverez ici des méthodes et des outils pour soutenir la participation des jeunes, des outils pour développer la dynamique de groupe et pour faire du sentiment d'appartenance la base des actions locales. Vous y trouverez également des activités de débat et des activités pour que les jeunes apprennent à exprimer leurs opinions, ainsi que des outils pour vous aider à présenter les idées des jeunes aux décideurs.

## La carte

La carte soutient l'échange de bonnes pratiques, favorise le réseautage dans le domaine de la jeunesse et promeut l'éducation à la citoyenneté. Vous pouvez ajouter vos meilleures pratiques à la carte en répondant aux questions ci-dessous. Pour des instructions détaillées sur le processus, reportez-vous au chapitre intitulé « Comment télécharger votre modèle ? ». Vous pouvez déjà découvrir quelques bonnes pratiques sur la carte.





## Manuel de l'utilisateur

Le manuel de l'utilisateur vous aide à naviguer sur la plateforme, à ajouter vos bonnes pratiques et à créer des réseaux à l'international.<

Page | 5

## Le guide

Le guide vous aidera à utiliser les résultats du projet et vous fournira des conseils sur la manière d'utiliser les outils, les exercices et les ateliers avec les jeunes.

## Ateliers

Descriptions d'atelier prêtes à l'emploi qui peuvent être utilisées par des professionnels du domaine de la jeunesse locaux dans le cadre de l'éducation civique et qui peuvent être facilement adaptées à différents groupes de jeunes

## Actualités

Au cours du projet, plusieurs articles ont été rédigés par le partenariat. Ces articles couvrent un large éventail de sujets liés au projet, comme l'éducation à la citoyenneté, l'engagement civique des jeunes, les concepts d'utopie et de dystopie, ainsi que les résultats et les expériences du projet.





# MODÈLES

## À quoi servent les utopies ?


### Une question pour vous

Avant de parler des modèles que nous proposons dans le cadre du projet EUtopia, prenons un peu de recul. Nous avons une question pour vous : à quoi servent les utopies ? Y avez-vous au moins réfléchi un instant ? Parfait ! Par conséquent, vous êtes prêt à lire l'une de nos réponses préférées !

### L'une de nos réponses préférées

L'une de nos réponses préférées à cette question est celle donnée par l'écrivain uruguayen Eduardo Galeano : « Elle est à l'horizon. Je me rapproche de deux pas, elle s'éloigne de deux pas. Je fais dix pas et l'horizon s'éloigne de dix pas. J'ai beau marcher, je ne l'atteindrai jamais. À quoi sert l'utopie ? Pour ça : pour que je n'arrête jamais de marcher ! »

Platon, qui a théorisé pour la première fois le concept d'utopie dans son œuvre « La République », n'a pas écrit ce chef-d'œuvre dans l'espoir de réellement construire ce genre de ville, mais pour qu'elle puisse servir de modèle (paradeigma) pour tout le monde. Les utopies ont pour but de nous faire observer notre monde, de réfléchir à ses problèmes, de révéler ses failles. Elles servent à nous rappeler que ce n'est pas la seule réalité possible, qu'il existe d'autres modèles que les modèles actuels, et que le pari est de ne pas perdre espoir. Dans sa chanson « L'isola che non c'è », l'auteur-compositeur-interprète italien Edoardo Bennato part à la recherche d'un lieu qui semble inaccessible dans la réalité, un conte de fées, un simple fantasme. Une île où il n'y a ni voleurs, ni armes, ni violence. Un lieu où la haine est bannie : c'est le symbole d'une humanité nouvelle, très éloignée de la logique du monde d'aujourd'hui.





## Un message précieux

Le message précieux de la chanson se trouve dans les dernières strophes : « Et ils se moqueront de vous si vous continuez à la chercher, mais n'abandonnez pas, car ceux qui ont déjà abandonné et qui sont en train de le faire, n'ont pas besoin d'aide pour s'en sortir. » En réalité, il ne suffit pas de chercher le « Pays imaginaire », vous devez faire un effort pour aider à le construire. Certains ont d'ailleurs commencé à le faire. Nous avons décidé de vous en parler à travers les modèles que nous présentons sur le site ! Nous espérons qu'ils vous inciteront à croire aux utopies et à trouver chaque jour la volonté de « marcher » pour les atteindre !

## Quels sont les modèles ?

À travers les modèles, nous entendons proposer aux destinataires du projet des cas d'utopies concrets : ce sont des projets en quelque sorte « révolutionnaires », qui, grâce à l'engagement de communautés locales, d'organisations formelles ou informelles, d'associations et d'organismes publics ou privés, ont permis de déclencher un changement positif dans la vie d'un groupe spécifique de personnes. Ces projets peuvent concerner les aspects sociaux, l'environnement, la gestion de l'espace, la culture, l'accès aux opportunités, les outils innovants, etc. Il s'agit donc d'exemples concrets de la manière dont les choses peuvent être changées.







## Quels sont les objectifs d'apprentissage des modèles ?

### Nous tirons des enseignements des utopies concrètes réalisées en Europe et dans le monde

Nous avons effectué des recherches sur les utopies réalisées en Europe. Nous essayons de vous les présenter dans les modèles de manière à ce qu'elles puissent vous inspirer pour vos propres projets ou simplement pour répandre l'optimisme et la confiance.


Concrètement, nous pensons qu'elles peuvent inspirer quelques petites actions qui peuvent immédiatement nous aider à changer notre approche des utopies, mais aussi à changer un peu notre mentalité vis-à-vis du « changement possible » et du rôle que chacun d'entre nous peut jouer dans ce processus.

Les fiches d'information présentes sur le site sont conçues pour transmettre des expériences, des solutions et des connaissances, afin de rapprocher les bonnes idées d'un avenir durable et les bonnes pratiques quotidiennes partagées.

### Le point commun des modèles : inverser le cours de choses !

La leçon éthique, sociale et environnementale à tirer de la lecture de ces modèles est que l'esprit de solidarité et de coopération a la force de renverser le cours des choses et de proposer une révolution par rapport à ce qui semble à première vue être des « impasses », des « situations inévitablement insatisfaisantes », des « méthodologies et des modèles trop consolidés pour changer ». Mais pour cela, il faut de la confiance, de l'optimisme, le désir de s'impliquer, de s'ouvrir aux autres, de collaborer. Il faut de l'énergie créative, de l'imagination et du courage pour enflammer les esprits et éveiller les consciences endormies. Ce sont toutes des ressources que les jeunes ont par nature. C'est précisément pour cette raison que les jeunes sont les principaux protagonistes du





changement. C'est précisément pour cette raison que nous les avons choisis comme les destinataires de nos modèles.

## Comment interpréter les fiches de présentation des modèles ?

### Les jeunes sont également des protagonistes du changement grâce à des modèles de rôle appropriés

En présentant les modèles, nous nous sommes concentrés sur les jeunes : en pensant à eux et aux praticiens qui interagissent avec eux, nous avons imaginé les possibilités que les


modèles peuvent générer chez les jeunes générations, à la fois comme inspirations pour des projets au niveau local et comme diffusion de bonnes pratiques répandues.

Cependant, il est indéniable que les modèles ont des barrières : dans les fiches, nous avons essayé d'analyser à la fois les difficultés que l'on peut trouver dans le processus de mise en œuvre de ces bonnes pratiques dans le secteur de la jeunesse et les besoins que l'on peut rencontrer dans la reproduction de ces projets au niveau local.

### Collaboration avec les professionnels du domaine de la jeunesse

La section « Modèles » est donc conçue pour être un espace de réflexion pour les professionnels du domaine de la jeunesse qui ont l'intention d'utiliser ces ressources : des questions et des pistes de réflexion sont posées, ainsi que des suggestions et des contributions qui les incitent à envisager les possibilités et les avantages qu'ils peuvent générer.





## Pourquoi pensons-nous qu'il est important de diffuser les modèles auprès des jeunes ?

### La grande leçon de Bloch : apprenons à espérer !

Découvrir ces expériences nous permet à tous de faire place à l' espoir et à avoir confiance en l'avenir ! Ces expériences montrent que le « principe espérance » dont parlait Ernst Bloch au début du XX<sup>e</sup> siècle est encore riche de suggestions pour l'avenir. En effet, Bloch n'entend pas nier la réalité, mais s'oppose fermement à l'acceptation passive d'une réalité « déjà donnée » et immuable, en supposant que l'ouverture au changement est quelque chose d'inhérent à l'être humain. « L'important, c'est d'apprendre à espérer. L'œuvre d'espérance n'est pas un renoncement parce qu'elle désire en elle-même réussir plutôt qu'échouer. »

Les modèles que nous proposons trouvent toujours leur origine dans des personnes qui, inspirées par des droits, des valeurs et des idéaux de justice et de durabilité, ne se sont pas résignées, mais ont réagi, rêvant d'un avenir meilleur, osant et donnant vie à la culture de la résilience, du non-conformisme et des alternatives possibles.

## Comment les modèles peuvent-ils influencer notre vie quotidienne ?

Il s'agit d'apporter des idées dans la vie quotidienne des gens pour un avenir meilleur. Les projets sélectionnés sont des projets qui, bien que révolutionnaires, ne sont pas irréalisables. Ils permettent également de diffuser des bonnes pratiques qui peuvent être utilisées pour façonner un avenir plus équitable, durable et beau pour tous.





## Quels sujets les modèles couvrent-ils ?

Dans la section des modèles, vous pouvez trouver de l'inspiration sur des sujets tels que :

- ✦ L'environnement et l'économie circulaire ;
- ✦ L'éducation ;
- ✦ Les cultures ;
- ✦ La citoyenneté ;
- ✦ La biodiversité ;
- ✦ L'inclusion et l'accessibilité ;
- ✦ Les nouvelles communautés et l'économie sociale ;
- ✦ L'agriculture et l'alimentation.

### L'environnement et l'économie circulaire

Il s'agit de tout projet ou bonne pratique qui éduque les jeunes sur la durabilité de manière pratique ou les encourage à être conscients de leur impact sur l'environnement, dans l'intérêt d'une Europe plus verte.

### L'éducation

Nous recherchons des bonnes pratiques qui peuvent être liées à une éducation de qualité pour les jeunes, qu'elle soit formelle, non formelle ou informelle. Cela permet aux jeunes d'acquérir des connaissances et des compétences qui les aideront à développer leur esprit critique, à prendre conscience de leur rôle, de leur environnement, de leur communauté et d'autres sujets.





## Les cultures

Ce thème comprend toutes les bonnes pratiques qui montrent la diversité des cultures en aidant les jeunes à en apprendre davantage sur leur propre culture nationale ou les cultures d'autres pays, et en les aidant à comprendre ce que cela signifie d'être un jeune citoyen en Europe.

Page | 12

## La citoyenneté

Ce thème couvre toutes les pratiques qui ont réussi à éduquer les jeunes à la citoyenneté active. Il s'agit de projets qui ont aidé les jeunes à comprendre l'importance de la participation, qu'elle soit politique ou communautaire, à faire valoir leurs intérêts et à faire entendre leur voix, en particulier au niveau local.

## La biodiversité

Il peut s'agir de tout projet ou de toute bonne pratique ayant permis d'obtenir des résultats en matière de préservation de la biodiversité et de sensibilisation des jeunes. Il peut s'agir d'un projet ou d'une activité qui vise à préserver notre environnement, voire à lutter contre le changement climatique.

## L'inclusion et l'accessibilité

Il s'agit notamment de projets et d'activités qui soulignent l'importance de l'inclusion et de l'accessibilité. Cela met les jeunes dans une situation d'apprentissage où ils peuvent comprendre l'importance de ces éléments, les aider à faire preuve d'empathie ou à être ouverts à la diversité. Il s'agit de projets qui rendent les programmes et les espaces communautaires plus ouverts et inclusifs, afin que les jeunes ayant des besoins spécifiques puissent y participer de manière réellement active.





## Les nouvelles communautés et l'économie sociale

Il peut s'agir de tout projet ayant obtenu des résultats pour les jeunes en termes d'appartenance à une communauté ou en termes de compétences sociales, et qui les a aidés à agir pour leurs communautés, à y participer activement.

Page | 13

## L'agriculture et l'alimentation

Tout projet lié à l'agriculture et à l'alimentation qui aide les jeunes à comprendre l'agriculture consciente et respectueuse de l'environnement ainsi que l'élevage et la transformation du bétail.





## Exemples de modèles

Sur le site Web, vous pouvez découvrir les projets déjà mis en œuvre, notamment :

Page | 14


### Bridging the Intergenerational Gap

Il s'agit d'un projet qui crée des possibilités de rapprochement entre les personnes de toutes les générations en développant des liens intergénérationnels plus forts entre les enfants, les jeunes et les personnes âgées.

### Sættedammen

Il s'agit de la première communauté de cohabitation au monde, fondée au Danemark en 1972. Elle compte environ 60 adultes et 20 enfants, soit un total de 35 familles.

Sættedammen est une communauté ouverte, basée sur des activités sociales (différents groupes d'intérêts, un dîner quotidien commun, la célébration commune de fêtes et d'événements culturels, etc.). Le concept d'habit groupé est né au Danemark. Les communautés de cohabitation sont un collectif de personnes regroupées autour d'espaces ouverts et d'installations communes. Une maison commune comprend généralement une buanderie, une cuisine et une salle à manger, un salon, une salle de jeux pour les enfants et des chambres. Les résidents sont activement impliqués dans le processus de planification et de conception afin que le quartier reflète leurs besoins et leurs priorités.





## République des Hyper Voisins

Il s'agit d'un laboratoire d'innovation sociale se trouvant dans le 14<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Il a pour but d'expérimenter, sur une période donnée, la stimulation de la convivialité entre voisins, d'évaluer les richesses produites et de mesurer les effets sur :

- ✦ La vie quotidienne des personnes impliquées ;
- ✦ L'économie locale ;
- ✦ La participation des citoyens ;
- ✦ La stratégie de résilience de la zone.

## La Ruche qui dit Oui !

Il s'agit d'un réseau de communautés de consommateurs qui permet d'acheter des produits locaux et saisonniers en circuit court, à un prix équitable pour les producteurs.







# PROJETS INCLUSIFS

## Qu'est-ce que l'inclusion ?

Vous savez probablement qu'une idée fausse très répandue veut que l'inclusion se concentre uniquement sur les besoins spécifiques, les troubles spécifiques de l'apprentissage ou les handicaps physiques et mentaux.


En réalité, l'objectif est de promouvoir la réussite scolaire, sociale, émotionnelle et comportementale des jeunes et de leur offrir des chances égales de participer à la vie civique, indépendamment de leur ethnie, de leur genre, de leur religion, de leur handicap, de leur contexte social et économique, de leur état de santé ou de tout autre besoin.

## Pourquoi est-il important de prêter attention à l'inclusivité ?

Vous serez peut-être d'accord sur le fait que les prochaines générations sont les garantes de notre avenir. Par conséquent, nous devons leur enseigner des valeurs fondamentales telles que l'égalité, l'équité et l'inclusion pour vivre dans un monde plus utopique.

## Qu'est-ce qui fait qu'un projet est inclusif ?

En ce qui concerne l'inclusion, il est important de se rappeler que tous les jeunes sont membres de la société et ont leurs propres besoins et compétences. Par conséquent, un projet inclusif repose sur l'idée que tous les jeunes peuvent apprendre et agir. De plus, l'inclusion veille à ce que tout le monde reçoive l'assistance dont il a besoin pour participer de manière égale au projet.





## Quels sont les grands principes d'un projet inclusif ?

La création d'un environnement inclusif et favorable implique plusieurs aspects clés :

Page | 17

- ✦ **Soyez une source de soutien** : commencez par vous impliquer ouvertement en faveur de l'acceptation et de l'inclusion en assurant la protection des élèves contre la discrimination.
- ✦ **Créez une atmosphère positive** : favorisez un espace convivial et accessible pour les jeunes en étant un exemple positif.
- ✦ **Mettez l'accent sur le partenariat** : traitez les jeunes comme des partenaires, encouragez-les à faire part de leurs besoins et de leurs doutes, faites-leur confiance pour formuler leurs exigences.
- ✦ **Faites attention à la communication** : favorisez une communication ouverte, honnête et affirmée en veillant à ce que tout le monde se sente entendu et accepté. Utilisez un langage inclusif et un vocabulaire sensible.
- ✦ **Soyez flexible** : adoptez un programme et un flux de travail flexibles permettant à différents outils et méthodes d'impliquer efficacement les jeunes.
- ✦ **Utilisez des approches multisensorielles** : prenez en compte les différents styles d'apprentissage et utilisez différents outils, notamment les TIC (technologies de l'information et de la communication) et les méthodes d'éducation non formelle pour renforcer l'implication des jeunes. Les visuels peuvent être utiles.
- ✦ **Assurez la personnalisation de l'enseignement** : portez attention aux processus d'apprentissage individuels et fournissez un soutien personnalisé pour l'égalité des chances.
- ✦ **N'oubliez jamais de fournir un feedback pertinent** : fournissez un feedback personnel et axé sur les solutions pour aider les jeunes à comprendre leur situation actuelle, leur potentiel et le chemin à suivre pour atteindre leurs objectifs, et pour maintenir une grande motivation.

Si vous souhaitez en savoir plus sur l'inclusion, consultez les autres résultats produits dans le cadre du projet EUtopia.



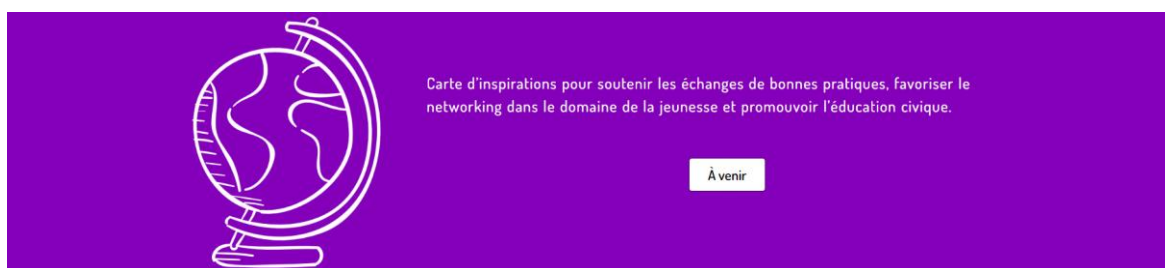
# COMMENT TÉLÉCHARGER VOTRE MODÈLE ?

## Où dois-je ajouter mon modèle ?

Page | 18

Vous devez vous rendre sur le site Web du projet : <https://eutopia-project.eu/>.

De là, vous pouvez accéder à l'onglet « Ressources » que vous trouverez dans le menu violet en haut à droite de la page principale. Vous trouverez là toutes les ressources développées par notre partenariat pour le projet EUtopia. Le troisième onglet est la « Carte des inspirations » (voir la capture d'écran ci-dessous). Vous pouvez cliquer sur le bouton « Disponible ici » situé sous le texte descriptif.



Vous serez redirigé vers la « Carte des inspirations », où vous pourrez ajouter votre projet.


Lorsque vous faites défiler la page vers le bas, vous verrez un formulaire à remplir pour ajouter les informations de votre projet.

## Comment dois-je remplir le formulaire ?

**Étape 1 :** Indiquez le nom de votre projet.

**Étape 2 :** Sélectionnez de quel type de projet il s'agit. Il s'agit du sujet auquel votre projet est lié.

**Étape 3 :** Sélectionnez l'étendue de votre projet. Cela correspond au niveau auquel votre projet peut avoir une influence. Votre public est-il local, régional, national, etc. ?



**Étape 4 :** Sélectionnez le type d'organisation à laquelle vous appartenez. Il s'agit de la nature de votre organisation (association, entreprise, groupe de discussion, groupe informel, etc.)

**Étape 5 :** Présentez votre projet et indiquez vos objectifs, votre mode de fonctionnement et votre impact.

**Étape 6 :** Ajoutez une image correspondant à votre projet (votre logo, par exemple).

**Étape 7 :** Ajoutez un extrait de ce que vous faites dans votre projet. Il peut s'agir d'un exemple d'une action que vous avez mise en place.

**Étape 8 :** Ajoutez votre adresse e-mail afin que les gens puissent vous contacter s'ils ont besoin de plus d'informations.

**Étape 9 :** Ajoutez l'adresse de votre site Web afin que les gens puissent consulter le site Web de votre projet et obtenir plus d'informations sur ce que vous faites.

**Étape 10 :** Localisez votre organisation sur Google Maps. Vous devez saisir votre adresse dans le petit champ de recherche en haut à droite de la carte et appuyer sur « Enter » pour que Google Maps trouve votre adresse.

**Étape 11 :** Pour vérifier que vous n'êtes pas un robot, nous vous demandons de saisir l'opération mathématique que vous voyez à côté de l'inscription « Captcha mathématique ».

**Étape 12 :** Cliquez sur « Soumettre le projet ». Votre projet sera ajouté à notre carte des inspirations et sera visible par les visiteurs de notre site Web.

## Quelle doit être la longueur de la description de mon projet ?

La description de votre projet doit être aussi longue que nécessaire. Cependant, si vous écrivez un texte très long, il n'est pas certain que les gens liront tout. Vous pouvez ajouter les idées principales de votre projet et indiquer pourquoi et quand vous l'avez développé, les principaux objectifs et le public cible. Les utilisateurs seront redirigés vers votre site Web s'ils veulent plus d'informations.





## Quelle est la différence entre la description et l'extrait ?

La description de votre projet présente votre modèle. L'extrait montre une partie de votre projet, comme un exemple de ce que vous faites, pour montrer plus concrètement aux jeunes votre motivation et vos objectifs.

## Pourquoi ajouter mon adresse e-mail ?

Pour permettre aux jeunes et à d'autres professionnels de vous contacter s'ils souhaitent vous poser des questions, obtenir plus d'informations ou pour expliquer qu'ils sont intéressés par votre projet.

## Quelle image dois-je choisir ?

Vous devez ajouter une image ou une photo qui illustre votre projet. Il peut s'agir du logo de votre organisation ou d'une image qui correspond à ce que vous faites ou à vos valeurs. Veillez à ne pas utiliser une image ou une photo qui ne vous appartient pas. Utilisez votre propre image ou une image libre de droits.

## Comment puis-je contacter votre équipe si j'ai des doutes ?

Vous pouvez contacter notre équipe en utilisant cette adresse e-mail :

[erasmusproject.eutopia@gmail.com](mailto:erasmusproject.eutopia@gmail.com).

Essayez d'être le plus précis possible afin que nous puissions vous donner une réponse efficace.

Nous ferons de notre mieux pour vous répondre 😊





## CONCLUSION

Nous espérons que ce guide vous donnera une idée de la manière dont vous pouvez améliorer la société, et qu'il encouragera les gens à devenir des citoyens actifs. Il s'agit d'un guide convivial qui vous aide à comprendre le projet et à naviguer sur son site Web. Il partage des informations clés sur les objectifs du projet, les partenaires et les résultats innovants disponibles.


Page | 21


Le cœur du guide réside dans l'exploration de la section « Modèles », où les idéaux utopiques se traduisent par des projets tangibles qui ont déclenché des révolutions dans divers aspects de la société. Ces modèles, enracinés dans l'espoir et la résilience, illustrent le pouvoir transformateur de l'action collective. Ils invitent les lecteurs à réfléchir à la question profonde : à quoi servent les utopies ?

À travers les exemples de projets, le guide démontre que les utopies ne sont pas des rêves lointains, mais bien des actions concrètes qui façonnent un avenir meilleur et plus inclusif.

De plus, le guide souligne l'importance de l'inclusivité dans ces projets en allant au-delà des perceptions traditionnelles et en favorisant des environnements où tous les jeunes peuvent s'épanouir.

Il a pour but d'inviter les lecteurs à contribuer activement à l'initiative EUtopia. Le guide, expliquant étape par étape comment télécharger votre modèle sur la carte, devient un appel à l'action qui encourage les individus et les organisations à partager leurs projets, enrichissant ainsi le bassin collectif d'inspiration.





Dans l'esprit d'EUtopia, le dernier message du guide résonne : le voyage vers un monde meilleur n'est pas solitaire, mais collectif. Les expériences, idées et réflexions partagées par le guide visent à favoriser une communauté d'acteurs du changement où l'espoir, l'optimisme et la volonté d'agir guident la voie à suivre.

Alors, à la fin de votre lecture, réfléchissez à la façon dont vous pouvez contribuer. Prenons tous des mesures, grandes ou petites, pour créer un monde meilleur, le monde que nous voulons voir. Ensemble, nous pouvons faire du voyage vers l'utopie une réalité.



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'agence ne peuvent en être tenues responsables.

