

**Gérer les connaissances pour maximiser l'impact :  
Mise en œuvre d'un système de gestion des connaissances en  
matière de Culture et développement (SGC-C&D)**

Atelier interrégional pour les Programmes conjoints Culture et développement  
mis en œuvre dans les Pays arabes, en Afrique et en Asie  
23-25 juin 2011  
El Jadida, Maroc

### **Contexte**

Le Volet thématique « Culture et développement » du Fonds pour la réalisation des Objectifs du Millénaire pour le développement (F-OMD) soutient 18 pays dans les domaines de l'inclusion sociale et de la réduction de la pauvreté à travers la promotion et la valorisation des ressources et atouts culturels. Cette nouvelle modalité, qui a été établie pour soutenir la Réforme des Nations Unies, est productrice d'importantes innovations et connaissances tant dans le domaine des politiques de développement, qu'au niveau organisationnel. Faisant suite à l'appel du Secrétariat du F-OMD, l'UNESCO, en tant qu'agence Coordinatrice du Volet thématique « Culture et développement », a défini une stratégie pour l'élaboration d'un Système de gestion des connaissances qui capitalisera sur les résultats des 18 Programmes conjoints portant sur « Culture et développement ». Ce système permettra le partage d'informations et d'expertise, de bonnes pratiques et de leçons apprises, ainsi que la création d'un corpus de connaissances fondé sur l'expérience des Programmes conjoints (PC).

L'atelier interrégional pour les Programmes conjoints Culture et développement mis en œuvre dans les Pays arabes, en Afrique et en Asie fait partie de cet effort.

### **Public ciblé**

L'atelier s'adresse aux personnes responsables de la mise en œuvre des Programmes conjoints du F-OMD dans le cadre du Volet thématique Culture et développement. Le Coordinateur du Programme conjoint, un représentant de l'agence chef de file, et un représentant de la principale contrepartie nationale sont invités sur la recommandation de l'équipe du Programme conjoint.

### **Objectifs principaux et résultats escomptés**

#### Objectifs :

- ❖ Partager des connaissances et expériences entre PC
- ❖ Maximiser l'impact, la visibilité et la viabilité des contributions du SGC-C&D
- ❖ Créer un corpus de connaissances
- ❖ Créer une communauté de pratiques et un réseau entre PC
- ❖ Renforcer les compétences des participants dans des domaines d'intervention spécifiques du Volet thématique « Culture et développement »

#### Résultats escomptés :

- ❖ Contenu de chaque PC partagé et connu
- ❖ Histoires de réussite de chaque PC identifiées et détaillées à l'aide du questionnaire
- ❖ Liens avec les OMD ciblés mieux identifiés

- ❖ Leçons apprises de chaque PC identifiées et détaillées à l'aide du questionnaire
- ❖ Catégories d'informations pertinentes pour le Système de gestion des connaissances identifiées et convenues
- ❖ Meilleure familiarisation avec *Teamworks*
- ❖ Meilleure compréhension des objectifs du SGC

## Contenu

Un questionnaire spécifiquement adapté aux besoins du Volet thématique « Culture et développement » a été élaboré. Ce questionnaire est envoyé par « vagues » successives aux équipes des 18 programmes conjoints (par l'intermédiaire des Coordinateurs des PC) afin que chaque PC remplisse conjointement un questionnaire, conformément à l'esprit « Unis dans l'action ». Avant la tenue de l'atelier, chaque équipe nationale devra s'efforcer de remplir ce questionnaire autant que possible. Ceci permettra, d'une part, de mieux préparer, rassembler et codifier les informations, et, d'autre part, d'effectuer des analyses plus substantielles et approfondies pendant l'atelier.

La première journée de l'atelier sera consacrée à mieux se connaître et de mieux connaître les principales lignes d'action des Programmes conjoints respectifs. Chaque équipe de PC est invitée à apporter un objet qu'elle considère comme représentatif de son PC ou d'une activité de son PC. Cet objet peut être une photographie, un objet d'artisanat, du matériel de formation, ou tout autre objet permettant une représentation visuelle d'un aspect du PC que l'équipe souhaite mettre en valeur. Les équipes de PC sont encouragées à être créatives dans le choix de leur objet et de ne pas hésiter à faire preuve d'imagination. Chaque équipe de PC devra présenter cet objet en cinq minutes, cette présentation, tout comme une « bande annonce », devant inciter les participants à en apprendre davantage sur le PC.

Chaque équipe de PC devra ensuite faire une présentation de 20 à 25 minutes sur son PC afin d'exposer brièvement les grandes lignes d'action, les objectifs et les domaines de mise en œuvre. Cette présentation devrait également inclure 1 à 2 histoires de réussites du PC. En effet, la fiche des histoires de réussite qui fait partie du questionnaire préparé pour le Volet thématique Culture et développement, pourrait aider les équipes de PC dans la préparation, l'identification et la manière de raconter leurs histoires de réussite.

La deuxième journée abordera le partage et l'échange entre les équipes de PC de manière plus détaillée à travers des exemples concrets venant de l'expérience des PC. À cette fin, des techniques de gestion de connaissances seront utilisées, telles que la rivière des connaissances et le « Knowledge Café », à travers lesquelles les équipes de PC pourront aborder des questions liées à la culture et la durabilité, au renforcement des capacités et à l'impact de leur PC sur les Objectifs du Millénaire pour le développement ciblés.

Les équipes de PC sont encouragées à être particulièrement attentives à la dimension des genres et à la valeur ajoutée de l'esprit « Unis dans l'action » dans leur effort de mise en œuvre conjointe (par exemple en termes d'accès à de nouveaux partenaires, d'approche multisectorielle, de renforcement du dialogue transversal, etc.). Ces questions transversales feront aussi partie des discussions en général.

La troisième journée sera axée sur la systématisation des données à travers le Projet de gestion des connaissances sur Culture et développement. Du temps sera consacré afin d'échanger et de rassembler les commentaires sur le questionnaire. Une discussion aura également lieu en vue de contribuer à l'architecture du Système de gestion des connaissances et, en particulier, afin de développer le contenu de *Teamworks*. Une visite guidée du site du Patrimoine mondial de l'UNESCO, la ville portugaise de Mazagan (El Jadida) aura lieu dans l'après-midi.

Enfin, les langues de l'atelier seront le français et l'anglais. L'interprétation simultanée sera assurée en plénière.

#### **Lieu de l'atelier**

L'atelier se tiendra à l'hôtel Mazagan qui se situe près de la ville portugaise de Mazagan (El Jadida), site qui a été inscrit sur la Liste du Patrimoine mondial de l'UNESCO en 2004. Les fortifications portugaises de Mazagan, qui font aujourd'hui partie de la ville d'El Jadida, à 90 km au sud-ouest de Casablanca, furent édifiées comme colonie fortifiée sur la côte atlantique au début du XVI<sup>e</sup> siècle. La colonie fut reprise par les Marocains en 1769. La ville portugaise de Mazagan, l'un des premiers établissements en Afrique occidentale des explorateurs portugais qui faisaient route vers l'Inde, offre un témoignage exceptionnel des influences croisées entre les cultures européenne et marocaine, qui apparaissent clairement dans l'architecture, la technologie et l'urbanisme.

Une visite guidée du bien inscrit sur la Liste du patrimoine mondial de l'UNESCO est proposée aux participants au cours de l'après-midi du samedi 25 juin 2011.