



# Rapport d'impact

UCLL RESEARCH & EXPERTISE – SMART ORGANISATIONS

Eva Wuyts

Mai 2023

# Sommaire

<b>1. Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2. Théorie du changement</b>	<b>4</b>
<b>3. Collecte de données</b>	<b>8</b>
<b>4. Résultats</b>	<b>9</b>
4.1. Profil des organisations	9
4.2. Soutien reçu	12
4.3. Activités	13
4.4. Impact	17
4.5. Feedback, besoins et avenir	24
<b>5. Conclusion</b>	<b>27</b>

# 1. Introduction

Digital for Youth. Digital for Youth est la principale initiative de DNS Belgium en matière de responsabilité sociale des entreprises (RSE). L'organisation s'attache à promouvoir une société numérique accessible à chaque enfant et chaque jeune. En collaboration avec la Fondation Roi Baudouin (FRB), Digital For Youth collecte des ordinateurs portables usagés auprès des entreprises et, après remise à neuf, les distribue à des organisations de jeunes en Belgique dans le but d'améliorer l'accès et les compétences numériques des enfants et des jeunes vulnérables.

En 2022, Digital For Youth a sollicité l'assistance de l'UCLL (Hogeschool Leuven-Limburg) en vue d'inventorier son impact social. L'initiative a débouché sur la Théorie du changement (Theory of Change) de Digital For Youth conjuguée à une étude d'impact sur mesure. En plus de recenser les activités des organisations de jeunes, l'étude d'impact mesure également leur incidence sur les jeunes et sur les organisations mêmes.

Depuis la mi-2022, chaque lauréat des appels à projets de la FRB est invité à compléter l'étude d'impact à la fin d'un cycle de projet d'un an. Ce rapport d'impact publie les résultats de tous les lauréats qui ont reçu un ordinateur portable de Digital For Youth en 2021 et qui l'ont déployé en 2021 et/ou 2022.

Le rapport est structuré comme exposé ci-après : Le Chapitre 2 expose la Théorie du changement de Digital For Youth qui sous-tend l'étude d'impact. Au Chapitre 3, nous abordons brièvement la collecte de données auprès des lauréats de 2021. Le Chapitre 4 dévoile les résultats. Il passe en revue les profils des lauréats, le soutien reçu, l'affectation des ordinateurs portables donnés, l'impact sur les jeunes et les organisations mêmes (notamment) induit par les ordinateurs portables et enfin, le feedback des lauréats concernant Digital For Youth, ainsi que leurs ambitions et besoins pour l'avenir en matière d'inclusion numérique.

## 2. Théorie du changement

Pour être efficace, toute mesure d'impact débute par l'élaboration d'une Théorie du changement. La Théorie du changement de Digital For Youth montre comment DFY pense pouvoir contribuer à son objectif ultime : une société numérique accessible à chaque enfant et à chaque jeune (figure 1).

La voie du changement débute par les activités de Digital For Youth dans la **sphère de contrôle**. Digital For Youth collecte des ordinateurs portables auprès d'entreprises et d'organisations et procède à l'effacement contrôlé et sécurisé des données présentes dans l'ordinateur. Les donateurs reçoivent un certificat qui en atteste. Les ordinateurs portables sont ensuite réparés si nécessaire et équipés d'une nouvelle version légale de Windows. La Fondation Roi Baudouin organise trois appels à projet par an pour distribuer les ordinateurs portables ainsi reçus à des organisations de jeunes en Belgique. Ces mêmes organisations reçoivent parallèlement un mode d'emploi, une garantie flexible de six semaines et un soutien financier de 50 euros par ordinateur portable. Les lauréats sont sélectionnés par un jury indépendant sur la base de critères bien définis, notamment la santé financière des organisations et la présence d'une expertise TIC suffisante en interne pour garantir un soutien adéquat.

Digital For Youth recourt déjà partiellement au peer learning - apprentissage entre pairs - par le biais de témoignages sur son site web et, à l'avenir, compte consolider activement la communauté des lauréats.

Au travers de ces initiatives, Digital For Youth exerce une **influence directe** sur les organisations de jeunes qui se voient attribuer des ordinateurs portables, On distingue trois pistes de changement en fonction des modalités d'affectation des ordinateurs portables par l'organisation concernée.

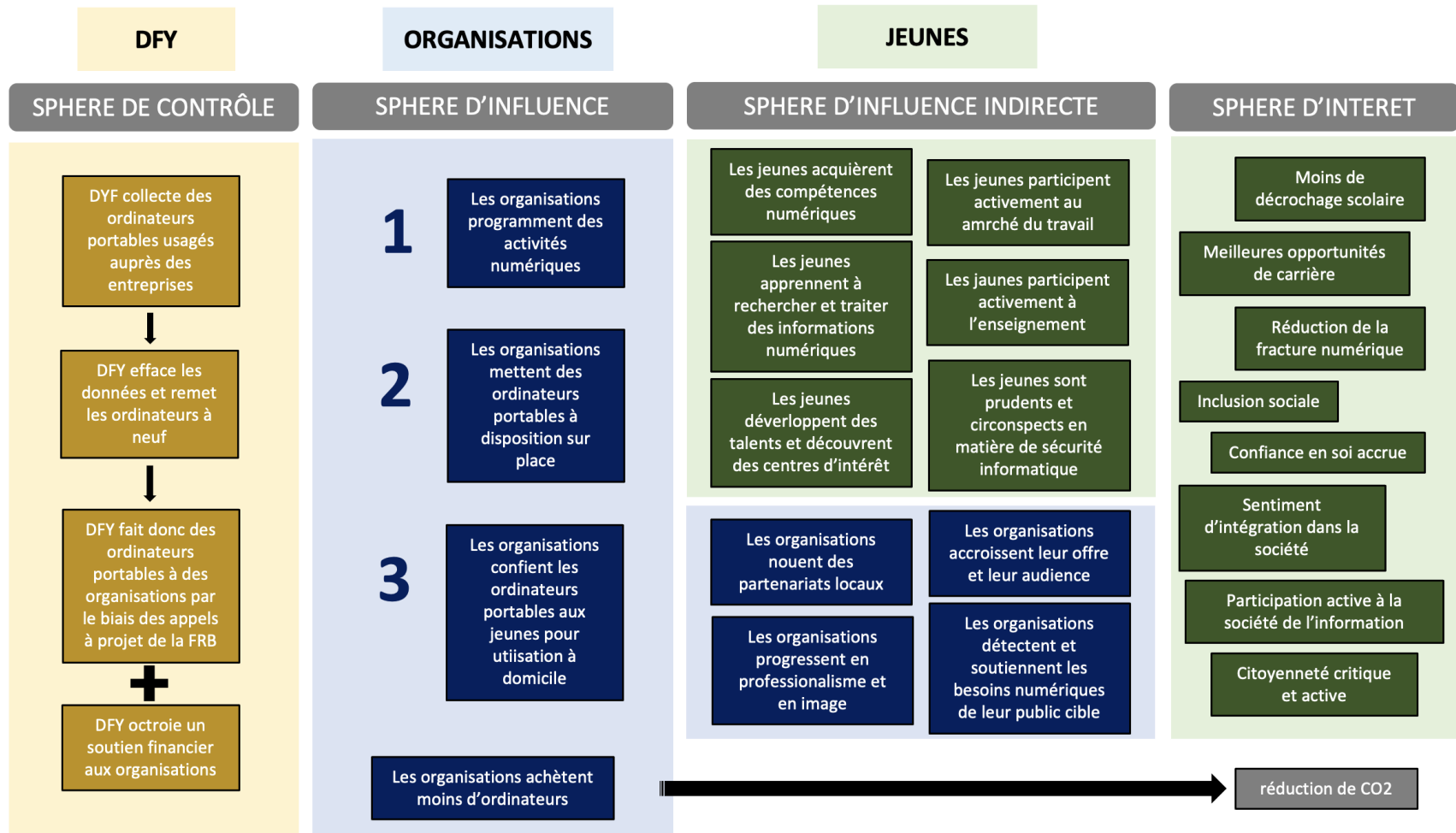
D'une part, les **organisations mènent elles-mêmes diverses activités numériques (piste 1)**. Il s'agira notamment d'aide aux devoirs, d'ateliers de compétences numériques de base, d'ateliers avancés (par exemple de programmation), de formules d'auto-expression numérique (par exemple, faire de la musique), ou encore d'initiation à la sécurité numérique et d'éducation aux médias.

D'autre part, les organisations peuvent aussi proposer les ordinateurs portables en libre accès pour les jeunes et/ou leur entourage dans un **local informatique interne** (piste 2). Dès lors, ce volet inclut souvent des technologies d'impression et de numérisation. Les ordinateurs portables peuvent être utilisés dans un contexte scolaire (cours en ligne, faire ou remettre des devoirs, suivi de la communication de l'école), dans un contexte professionnel (rédiger un CV, postuler un emploi, rechercher des stages ou des offres d'emploi...), pour l'administration numérique ou l'interaction avec des services publics numériques. Au-delà de cette utilisation pratique pour l'école, le travail ou l'administration, l'accès à l'informatique de divertissement (les jeux par exemple) joue également un rôle important.

Dans le cadre de la troisième voie de changement, enfin, les organisations confient les ordinateurs

portables à des jeunes vulnérables pour qu'ils les **utilisent à domicile (piste 3)**, notamment pour permettre à des enfants ou jeunes malades de longue durée de suivre des cours à domicile ou d'approfondir certaines compétences. Souvent, dans un tel cas, l'ordinateur portable est aussi utilisé par d'autres personnes de l'entourage (familial) de l'enfant ou du jeune.

Figure 1. La Théorie du changement de Digital For Youth



Au travers de ces trois pistes de changement, les organisations impactent les jeunes à différents niveaux de la **sphère d'influence indirecte**. Par le biais des activités organisées, les jeunes acquièrent des compétences numériques de base, apprennent à rechercher et traiter des informations numériques et/ou s'initient à la cybersécurité et à l'éducation aux médias. Par le biais des ateliers avancés et l'auto-expression numérique, les jeunes découvrent leurs centres d'intérêt et développent d'éventuels talents. Ces trois pistes de changement permettent aux enfants et aux jeunes de participer activement à l'enseignement et au marché du travail.

Les organisations de jeunes sont elles aussi indirectement impactées. Les ordinateurs portables permettent aux organisations d'augmenter leur audience, le nombre et le type d'activités qu'elles proposent, et leur professionnalisme, ce qui impacte positivement leur visibilité et leur image, et leur permet d'attirer davantage de jeunes. Elles se profilent par ailleurs comme des partenaires attrayants pour d'autres organisations sociales, par exemple en vue de mettre sur pied des projets communs ou de leur adresser des clients. Enfin, grâce à ces dons d'ordinateurs portables, les organisations prennent mieux la mesure des besoins numériques de leur public cible, besoins qu'elles pourront tantôt rencontrer (en partie) par elles-mêmes, tantôt signaler aux décideurs politiques (locaux).

Les changements au sein de la sphère d'influence directe et indirecte de Digital Youth contribuent à leur tour aux changements ultimement escomptés au sein de la **sphère d'intérêt**. Nous en revenons ainsi à la mission de l'organisation : l'inclusion sociale des jeunes (et de leur famille) en matière de travail et d'enseignement par la réduction de la fracture numérique et la participation active à la société de l'information. Les jeunes acquièrent une plus grande confiance (numérique) en soi et se sentent intégrés dans la société.

Enfin, outre son impact social, Digital For Youth vise aussi un **impact écologique**. Les organisations de jeunes bénéficiaires des dons achètent moins d'ordinateurs portables neufs, ce qui contribue à réduire les émissions de CO2.

### 3. Collecte de données

Le rapport publie les résultats de l'étude d'impact des **trois appels à projets 2021**. Les lauréats de ces appels ont reçu leur ordinateur portable en 2021 ou au début de 2022, et l'ont utilisé pendant un cycle de projet d'un an. A l'issue de ce cycle, ils ont été invités à compléter l'étude d'impact. Le tableau 1 propose un récapitulatif des trois appels. Les données collectées couvrent 75 des 88 lauréats, soit un taux de réponse de 85%.

*Tableau . Récapitulatif des trois appels à projets 2021.*

Appel à projets	Nombre de lauréats	Nombre d'ordinateurs portables livrés	Date de livraison	Date étude d'impact	Nombre de répondants
2021A	37	728	mai 2021	mai-juin 2022	30
2021B	29	470	octobre 2021	octobre-novembre 2022	24
2021C	22	465	janvier 2022	janvier-février 2023	21



## 4. Résultats

Le tableau 2 reprend les différents thèmes abordés.

*Tableau. Récapitulatif des thèmes abordés dans l'étude d'impact.*

1. PROFIL	2. SOUTIEN REÇU
<ul style="list-style-type: none"><li>• Domaine d'activité</li><li>• Région</li><li>• Audience (générale et jeunes)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nombre d'ordinateurs portables</li><li>• Soutien financier</li><li>• Qualité du matériel</li></ul>
3. ACTIVITÉS	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Activités encadrées</li><li>• Utilisation en libre accès sur place</li><li>• Utilisation à domicile</li></ul> <p>Nombre d'ordinateurs portables, d'heures d'utilisation, de participants uniques. Âge et sexe des participants.</p>	
4. IMPACT	5. FEEDBACK ET FUTUR
<ul style="list-style-type: none"><li>• Impact sur les jeunes</li><li>• Impact sur les organisations</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Feedback à DFY</li><li>• Ambitions et besoins pour l'avenir</li></ul>

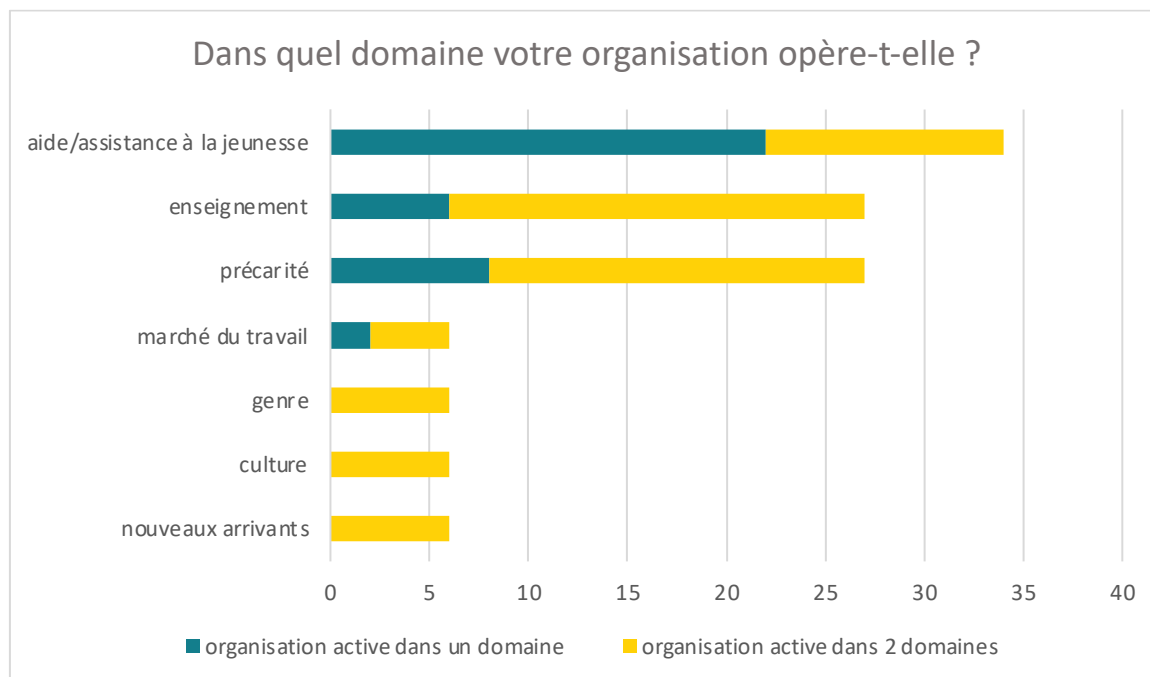
### 4.1. Profil des organisations

#### A. Domaine d'activité

Les organisations de jeunes opèrent dans un large éventail de domaines (figure 2). La moitié des organisations se consacrent à un seul domaine d'activité, et l'autre moitié a opté pour deux domaines.

Un tiers des organisations opèrent dans le vaste domaine de l'aide/assistance à la jeunesse. Il inclut notamment l'aide à la jeunesse, l'assistance spéciale à la jeunesse, l'aide aux personnes en situation de handicap, la psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent. Un quart environ des organisations couvrent (également) les domaines de l'enseignement et/ou de la précarité. Les domaines marché du travail, genre, culture et nouveaux arrivants sont couverts par six organisations (8 %), pratiquement toujours en tant que deuxième domaine d'activité.

Figure 2. *Domaine d'activité des organisations (n=75)*

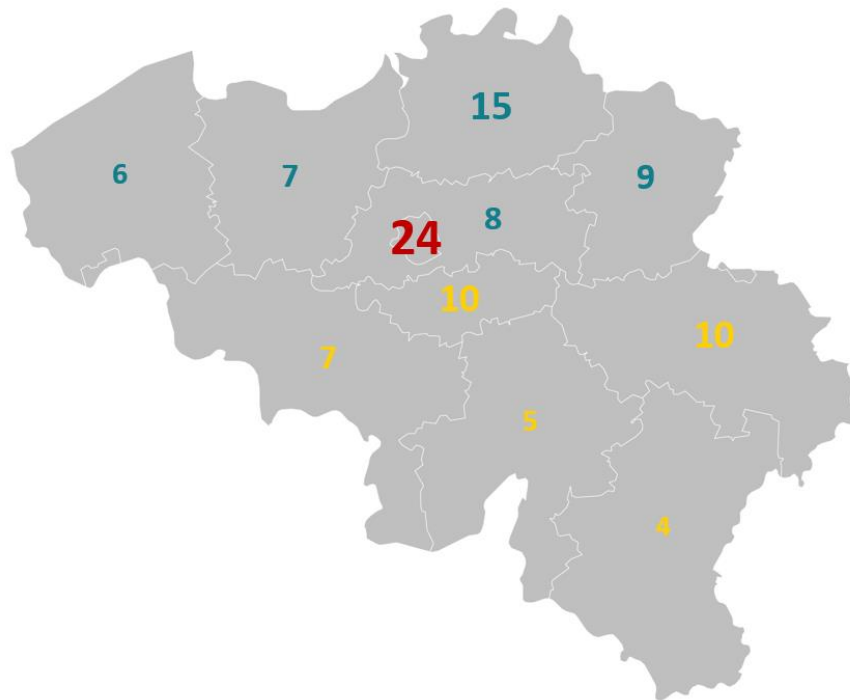


## B. Région

Les organisations sont uniformément réparties sur le territoire belge (figure 3). Le déploiement des ordinateurs portables se ventile à raison respectivement d'un tiers des organisations de la Communauté flamande, de la Communauté wallonne et/ou de Bruxelles. Deux organisations opèrent au sein de la Communauté germanophone.

En région flamande, les ordinateurs portables sont déployés principalement dans la province d'Anvers (n=15), suivie par le Limbourg (n=9), le Brabant flamand (n=8), la Flandre orientale (n=7) et la Flandre occidentale (n=6). En région wallonne, la majorité des ordinateurs portables sont déployés dans les provinces de Liège et du Brabant wallon (n=10), suivies par le Hainaut (n=7). Ce sont les provinces de Namur (n=5) et de Luxembourg (n=4) qui accueillent le plus petit nombre d'ordinateurs portables. Dix organisations opèrent dans plus d'une province.

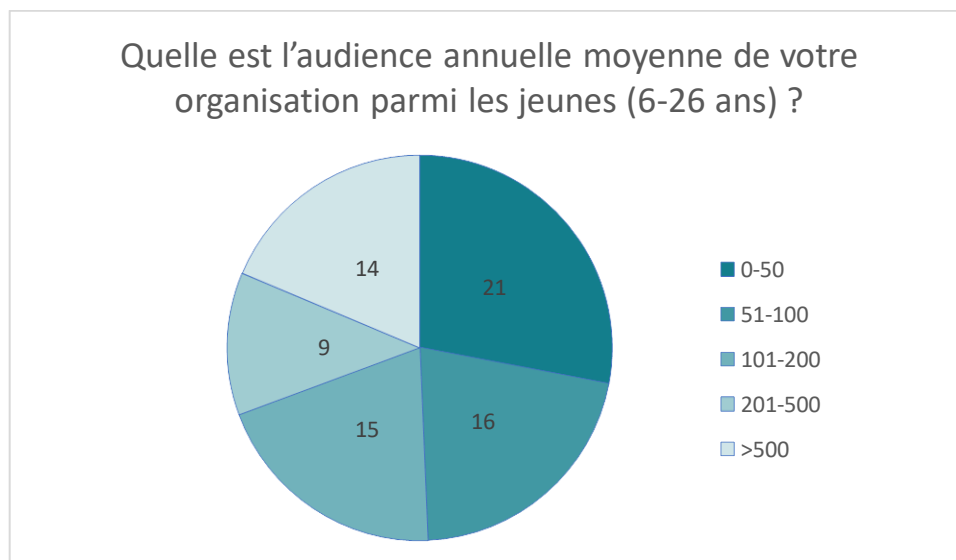
Figure 3. Ventilation des organisations par province. Belgium Map by Vemaps.com. (n=75)



### C. Audience

La taille du public de jeunes (6-26 ans) varie considérablement d'une organisation à l'autre.

Figure 4. Audience des organisations parmi les jeunes (n=75)



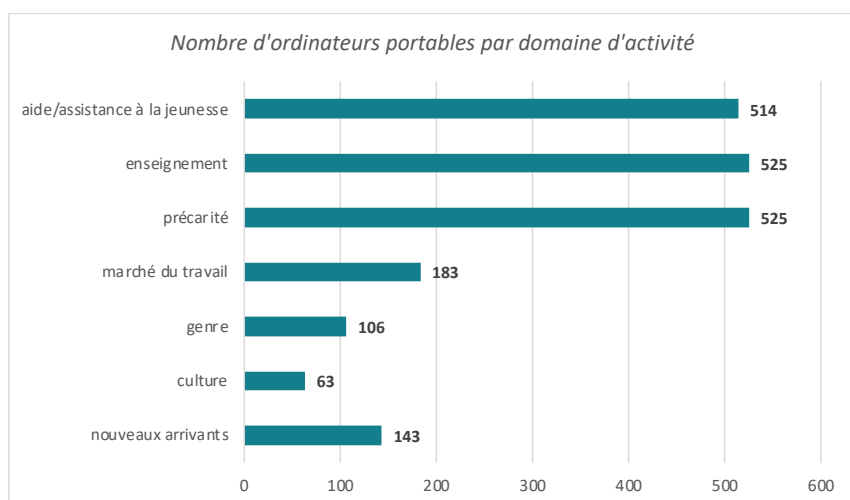
## 4.2. Soutien reçu

Dans le cadre des trois appels à projets de 2021, Digital For Youth a distribué un total de 1.663 ordinateurs portables à 88 lauréats. Les 75 lauréats qui ont répondu à l'étude d'impact ont reçu au total **1.399 ordinateurs portables** et bénéficié d'un soutien financier de 56 253 euros.

**Le nombre d'ordinateurs portables attribués à une organisation varie fortement**- d'un minimum de 3 à un maximum de 50. Il n'y a pas de corrélation apparente entre l'audience de l'organisation et le nombre d'ordinateurs portables qu'elle demande et/ou reçoit.

La ventilation du nombre d'ordinateurs portables entre les domaines d'activité suit largement la ventilation du nombre d'organisations opérant dans chaque domaine. Un quart des ordinateurs portables sont déployés dans les domaines de l'aide à la jeunesse, de l'enseignement et de la précarité.

Figure 5. Nombre d'ordinateurs portables par domaine d'activité (n=75)



**Les ordinateurs portables sont de bonne qualité.** 45% des organisations ne rencontrent pratiquement pas de problèmes techniques et 28% jamais. En cas de problème, 37% des organisations parviennent à résoudre les problèmes sur le champ ou le jour même, seules cinq organisations (7%) ont besoin de plus d'une semaine pour ce faire. Les trois quarts des organisations résolvent les problèmes techniques par leurs propres moyens.

**Les organisations prennent grand soin des ordinateurs portables reçus.** Depuis le début du projet, seuls 75 ont abouti au rebut (5 %), 12 ont été égarés (0,8 %) et 4 volés (0,2 %). Neuf organisations (12%) ont souscrit une assurance complémentaire pour les ordinateurs portables.

Le soutien financier sert à acheter du matériel supplémentaire (clavier, souris, casque, housses de protection, etc.), des logiciels (Office, Teamviewer, logiciel antivirus, outils STEM, Minecraft, etc.) ou à préparer et entretenir les ordinateurs portables.

### 4.3. Activités

Comme l'indique la Théorie du changement, les organisations recourent à trois modes d'affectation des ordinateurs portables.

La grande majorité des organisations (87%) programment des activités numériques encadrées (aide aux devoirs, ateliers de compétences numériques, éducation aux médias, création de musique ou de film, programmation...). La moitié des organisations proposent (également) des ordinateurs portables en libre accès pour les jeunes dans leurs locaux. Un tiers des organisations confient (également) des ordinateurs portables aux jeunes pour utilisation à domicile, notamment pour les cours en ligne des enfants et jeunes malades de longue durée.

L'égalité des sexes demeure problématique dans la lutte contre la fracture numérique dans la mesure où le public des organisations comprend systématiquement moins de filles que de garçons. L'accompagnement sur le marché du travail et les cours d'intégration sociale/français pour allophones attirent nettement moins de filles, respectivement 26 % et 7 %.

En termes d'âge, les activités organisées concernent principalement les groupes cibles de mineurs, 6-11 ans et 12-17 ans. Les jeunes âgés de 18 à 22 ans utilisent plus souvent les ordinateurs portables sur place ou à domicile. Le public des plus âgés (23-26 ans) est généralement moins concerné.

*Tableau 3 : Récapitulatif des trois modes d'affectation des ordinateurs portables par les organisations*

	activités organisées	ordinateurs portables en libre accès	utilisation à domicile
nombre et pourcentage d'organisations qui recourent à ce mode d'affectation des ordinateurs portables	65 87%	36 48%	29 39%
nombre d'ordinateurs portables déployés	1.354	366	383
audience des organisations parmi les différents groupes d'âge	6 à 11 ans 51% 12 à 17 ans 65% 18 à 22 ans 34% 23 à 26 ans 16%	6 à 11 ans 39% 12 à 17 ans 69% 18 à 22 ans 64% 23 à 26 ans 28%	6 à 11 ans 38% 12 à 17 ans 66% 18 à 22 ans 55% 23 à 26 ans 24%
pourcentage moyen de filles concernées	44%	44%	43%

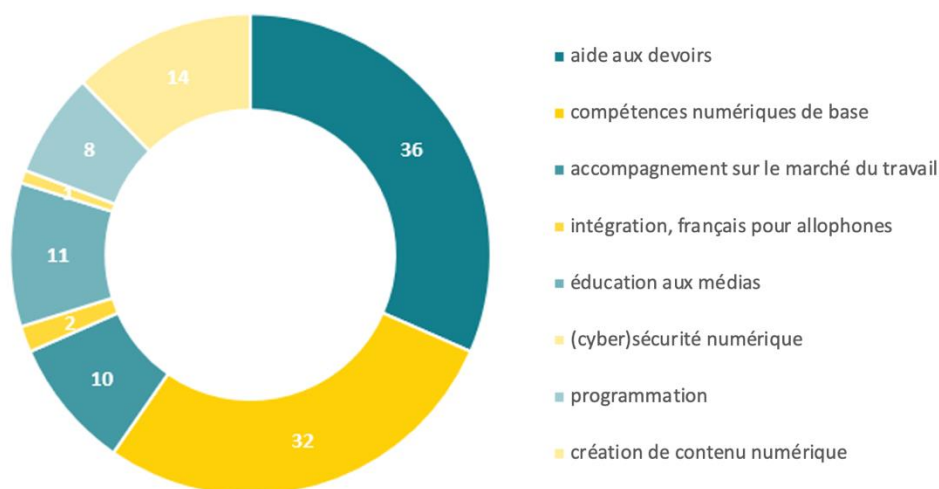
## A. Activités numériques organisées

**65 ORGANISATIONS ONT AFFECTÉ 1.354 ORDINATEURS PORTABLES À LA MISE SUR PIED DE 114 ACTIVITÉS ENCADRÉES DIFFÉRENTES.**

Les organisations programment une large palette d'activités numériques encadrées. **Un tiers des activités recouvrent des formules d'aide aux devoirs ou d'accompagnement scolaire, des cours particuliers ou des cours d'été (n=36).** Un tiers impliquent des cours/ateliers de compétences numériques de base (n=32).

Les organisations proposent par ailleurs des cours de création de contenu numérique ou d'auto-expression (n=14 ou 12%, dont vidéo, musique, graphisme, photographie, conception de jeux...), des cours d'éducation aux médias (n=11 ou 10%), l'accompagnement sur le marché du travail (n=10 ou 9%) ou des cours de programmation, de robotique ou de création de sites web (n=8 ou 7%). Seules deux organisations proposent des cours d'intégration sociale/français pour allophones et une seule organisation propose un cours de (cyber)sécurité.

Figure 6. Nombre d'organisations organisant les différentes activités numériques (n=75)



Le tableau 4 indique, pour chaque type d'activité, le nombre d'ordinateurs portables qui y sont affectés, le nombre d'heures d'utilisation (total et moyenne par ordinateur portable) et le nombre de participants (total et moyenne par ordinateur portable). **Environ un tiers des ordinateurs portables sont utilisés notamment pour l'aide aux devoirs et les compétences numériques de base,** ce qui représente à chaque fois un quart environ de l'effectif total de 7.678 jeunes. Un nombre relativement important d'heures sont consacrées à l'aide aux devoirs, soit 50 % du total ou 156 heures par ordinateur portable, et un nombre relativement moindre d'heures aux compétences numériques de base, soit 12 % du total ou 52 heures par ordinateur portable.

*Tableau 3: récapitulatif du nombre d'ordinateurs portables, d'heures d'utilisation et de participants par type d'activité*

	nombre d'ordinateurs portables	nombre total d'heures d'utilisation	nombre moyen d'heures par ordinateur portable	nombre total de participants	nombre moyen de participants par ordinateur portable
aide aux devoirs	416	71.365	156	1.885	60
compétences numériques de base	405	17.036	52	1.900	28
accompagnement sur le marché du travail	97	11.028	83	375	29
intégration, français pour allophones	35	2.940	84	37	76
éducation aux médias	107	3.768	23	1.054	9
(cyber)sécurité numérique	24	330	14	22	15
programmation	159	24.970	128	1.834	54
création de contenu numérique	111	12.383	146	571	87
<b>TOTAL</b>	<b>1.354</b>	<b>143.820</b>		<b>7.678</b>	

*"NOUS AVONS ORGANISÉ DES COURS PARTICULIERS ET UTILISÉ LES ORDINATEURS PORTABLES POUR UN ATELIER DE BANDE DESSINÉE (PHOTOSHOP ET INDESIGN) ET LA PRODUCTION DE VIDÉOCLIPS À L'AIDE DU PROGRAMME ADOBE PREMIERE. NOS JEUNES ONT ÉGALEMENT UTILISÉ LES ORDINATEURS POUR DES RECHERCHES SUR DES THÈMES TELS QUE LE HARCÈLEMENT ET LA DISCRIMINATION SUR INTERNET"*

*"NOUS ESSAYONS D'ENSEIGNER AUX JEUNES EN SITUATION DE HANDICAP DES COMPÉTENCES DE BASE TELLES QUE LA RECHERCHE D'INFORMATIONS (HEURES D'OUVERTURE), L'ENVOI D'UN MAIL, LA RECHERCHE D'IMAGES OU DE CHANSONS..."*

*"LES ATELIERS ONT PERMIS D'ABORDER DIFFÉRENTS THÈMES LIÉS À LA TECHNOLOGIE NUMÉRIQUE, À SON UTILISATION ET À SON OMNIPRÉSENCE DANS LA VIE QUOTIDIENNE DES JEUNES ET DE LA SOCIÉTÉ : FAKE NEWS, HARCÈLEMENT, RÉSEAUX SOCIAUX, COMLOTISME, ESPRIT CRITIQUE, RESPECT DE LA VIE PRIVÉE ET RGPD, CONTRÔLE DE LA SÉCURITÉ NUMÉRIQUE (RECONNAISSANCE FACIALE, CAMÉRA, ETC.). DANS CHAQUE ATELIER, NOUS AVONS INTÉGRÉ DES ORDINATEURS POUR LE SUPPORT À LA CRÉATION DE NOTES OU DE LOGOS, LA MICRO-RECHERCHE THÉMATIQUE, LE VISIONNEMENT DE VIDÉO..."*

## B. Ordinateurs portables en libre accès

**36 ORGANISATIONS PROPOSENT UN TOTAL DE 366 ORDINATEURS PORTABLES EN LIBRE ACCÈS POUR LES JEUNES DANS LEURS LOCAUX.**

Les ordinateurs utilisés sur place sont affectés aux fonctions de recherche, dans le contexte scolaire, pour les cours en ligne, les devoirs ou la communication avec l'école (75 % des organisations), dans le contexte professionnel, pour rédiger des CV, rechercher des offres d'emploi ou postuler un emploi (61 % des organisations), dans le cadre des loisirs (67 % des organisations), et pour l'administration numérique (31 % des organisations).

Plus de la moitié des organisations proposent un accompagnement numérique à l'intention des jeunes qui utilisent les ordinateurs portables. Un autre tiers des organisations offrent des services d'assistance à la demande pour les jeunes qui le souhaitent.

*"LES JEUNES UTILISATEURS SONT PRINCIPALEMENT ISSUS DE FAMILLES DÉFAVORISÉES. ILS SAVENT QU'ILS BÉNÉFICIENT D'UN ACCÈS NUMÉRIQUE QUAND ILS VIENNENT À LA MAISON DES JEUNES. ILS UTILISENT LES ORDINATEURS POUR LE DESSIN NUMÉRIQUE PENDANT LES STAGES, MAIS AUSSI POUR ÉCOUTER DE LA MUSIQUE, UTILISER WORD OU ACCÉDER À INTERNET"*

## C. Utilisation à domicile

**29 ORGANISATIONS ONT MIS UN TOTAL DE 383 ORDINATEURS PORTABLES À LA DISPOSITION DES JEUNES POUR UTILISATION À DOMICILE.**

Les ordinateurs portables utilisés à domicile tendent à rester chez les jeunes pendant de longues périodes ; les deux tiers des organisations mettent les ordinateurs portables à disposition pour une période de plus de six mois.

Dans la moitié des organisations, les ordinateurs portables sont également utilisés pour l'aide à distance, par l'organisation elle-même et/ou par des tiers.

Comme pour l'utilisation en libre accès sur place, plus de la moitié des organisations (59 %) proposent une courte initiation/formation à l'intention des jeunes qui conservent les ordinateurs portables à domicile et un autre tiers des organisations proposent des services d'assistance à la demande pour les jeunes qui le souhaitent.

*"POUR LES ENFANTS MALADES DE LONGUE DURÉE, NOUS METTONS GRATUITEMENT DES ORDINATEURS PORTABLES À DISPOSITION TOUT AU LONG DE L'ANNÉE SCOLAIRE POUR L'ENSEIGNEMENT, LES CONTACTS SOCIAUX ET L'UTILISATION DOMESTIQUE"*



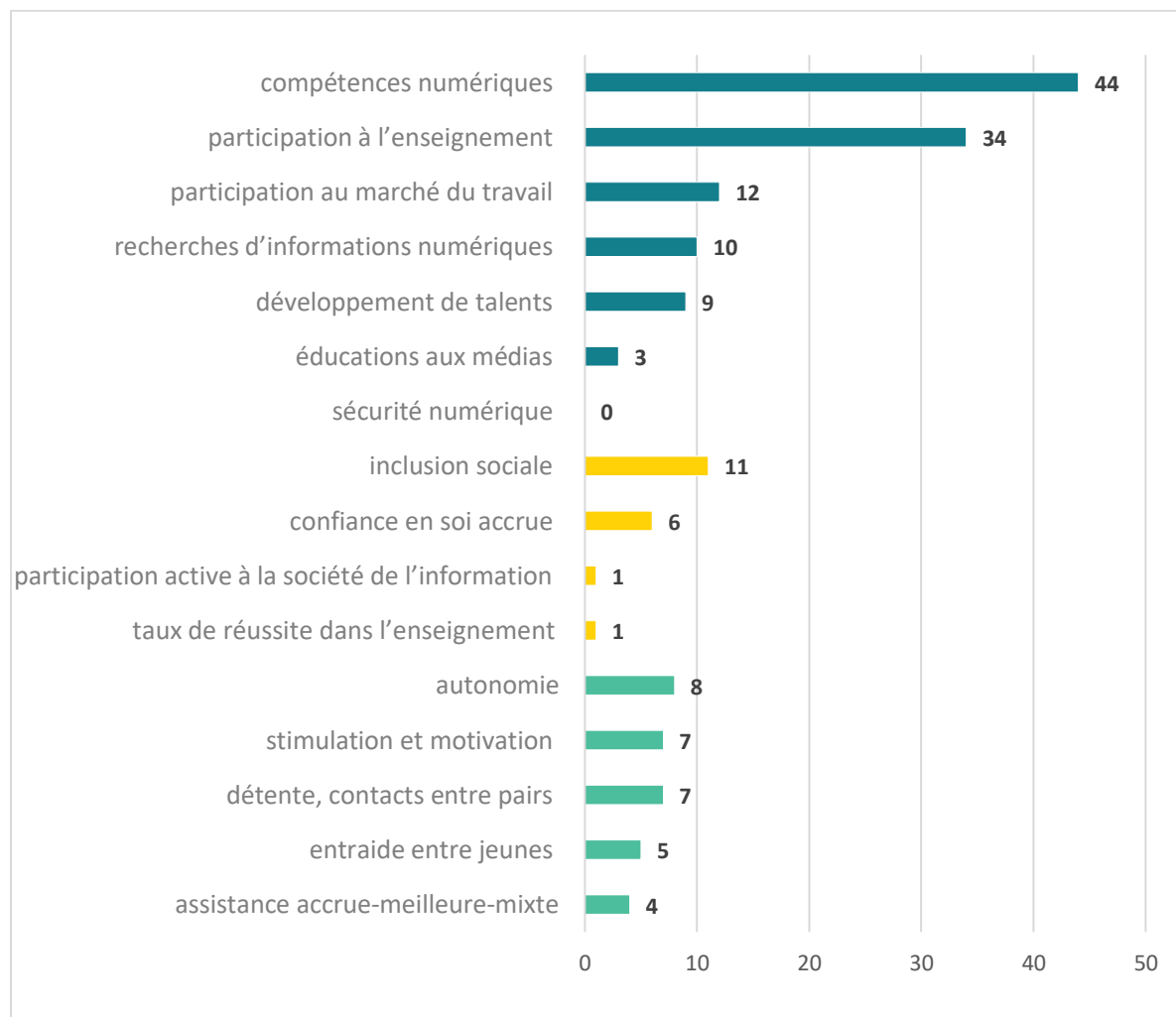
*"LES ORDINATEURS PORTABLES SONT DESTINÉS À L'ACCOMPAGNEMENT DES JEUNES SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL. LES JEUNES SONT TOUJOURS LES BIENVENUS POUR LA MISE À JOUR, LA RÉPARATION ET L'ASSISTANCE, MÊME APRÈS LA FIN DE LEUR PARCOURS."*

## 4.4. Impact

### A. Effets sur les jeunes

Les organisations de jeunes ont été invitées à rapporter un changement significatif qu'elles ont pu observer au cours de l'année écoulée auprès (d'une partie) du public cible ou d'un jeune spécifique en matière d'inclusion numérique. Les cas rapportés par les organisations ont été catégorisés et comparés aux changements tels qu'explicités dans la Théorie du changement (figure 7).

Figure 7. Catégorisation des changements au sein (d'une partie) du public cible ou d'un jeune spécifique tels que rapportés par les organisations (n=75)



La plupart des effets relevant de la **sphère d'influence indirecte** de la Théorie du changement (voir Figure 1) se retrouvent également dans les cas rapportés par les organisations. Les "compétences numériques" ainsi que la "participation à l'enseignement" sont de loin les thèmes les plus souvent mentionnés. La "sécurité numérique" ne figure pas parmi les cas rapportés, ce qui n'est pas étonnant puisqu'une seule organisation a programmé des activités spécifiques dans ce domaine.

Les organisations citent également trois effets relevant de la **sphère d'intérêt** parmi les changements observés au sein du public cible : l'inclusion sociale, une confiance en soi accrue et la participation active à la société (de l'information). Comme on pouvait s'y attendre, les effets relevant de la sphère d'intérêt sont cités sensiblement moins souvent que les effets plus concrets à l'échelon de la sphère d'influence indirecte, lesquels se manifestent aussi à plus court terme.

Les cas rapportés par les organisations mentionnent cinq **catégories supplémentaires** de changements importants qui ne sont pas explicitement dans la Théorie du changement : les ordinateurs portables sont source d'autonomie pour les jeunes, ils stimulent et motivent les jeunes, ils offrent des possibilités de détente et de contacts entre pairs (jeunes de même âge) ; les organisations constatent que les jeunes s'entraident spontanément dans l'utilisation de la technologie ; les ordinateurs portables améliorent l'accès à un soutien et une assistance de qualité.

Nous proposons ci-dessous quelques cas intéressants.

<p><b>AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES</b></p>	<p><i>"POUR CE PROJET, NOUS VISIONS SPÉCIFIQUEMENT LES JEUNES VULNÉRABLES ISSUS DE L'IMMIGRATION ET/OU DES RÉFUGIÉS. LE MANQUE DE CONNAISSANCES ET DE COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DE CE PUBLIC CIBLE N'EST PAS À SOUS-ESTIMER. ILS VIENNENT SOUVENT DE ZONES DE CONFLIT TRÈS TRADITIONNELLES TELLES QUE L'AFGHANISTAN, LA SYRIE, L'IRAK ET LE KURDISTAN. DANS LE CADRE DE CE PROJET, NOUS AVONS INITIÉ NOMBRE D'ENTRE EUX À L'UTILISATION D'UN ORDINATEUR PORTABLE ET DE LOGICIELS (MICROSOFT OFFICE, CV, LETTRE DE MOTIVATION, MY CAREER, BOÎTE AUX LETTRES, REGISTRES LINGUISTIQUES, MÉDIAS SOCIAUX...), CE QUI NE LEUR ÉTAIT PAS POSSIBLE DANS LEUR PAYS D'ORIGINE ALORS QU'EN BELGIQUE ILS SE RETROUVENT LIVRÉS À EUX-MÊMES, SANS BUDGET. LES COMPÉTENCES ET LES OUTILS QU'ILS ONT DÉVELOPPÉS DANS LE CADRE DE NOTRE ACTIVITÉ SONT DONC TRÈS PRÉCIEUX POUR LEUR FUTUR PARCOURS DE VIE, QUE CE SOIT DANS L'ENSEIGNEMENT OU SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL. C'EST POUR AINSI DIRE UNE PORTE QUI S'OUVRE POUR CES JEUNES, QUI EN SONT TRÈS RECONNAISSANTS"</i></p>
<p><b>PARTICIPATION À L'ENSEIGNEMENT</b></p>	<p><i>"NOUS AVONS OBSERVÉ UN GAIN D'APPRENTISSAGE IMPORTANT PARMI NOS JEUNES DU FAIT QU'ILS DISPOSaient DE NOUVELLES RESSOURCES LEUR PERMETTANT DE FAIRE DES EXERCICES SUPPLÉMENTAIRES ET DE RECHERCHER DES INFORMATIONS EN LIGNE, ET QU'ILS AVAIENT TOUJOURS ACCÈS À DES SYLLABUS EN LIGNE. LES JEUNES BÉNÉFICIENT</i></p>

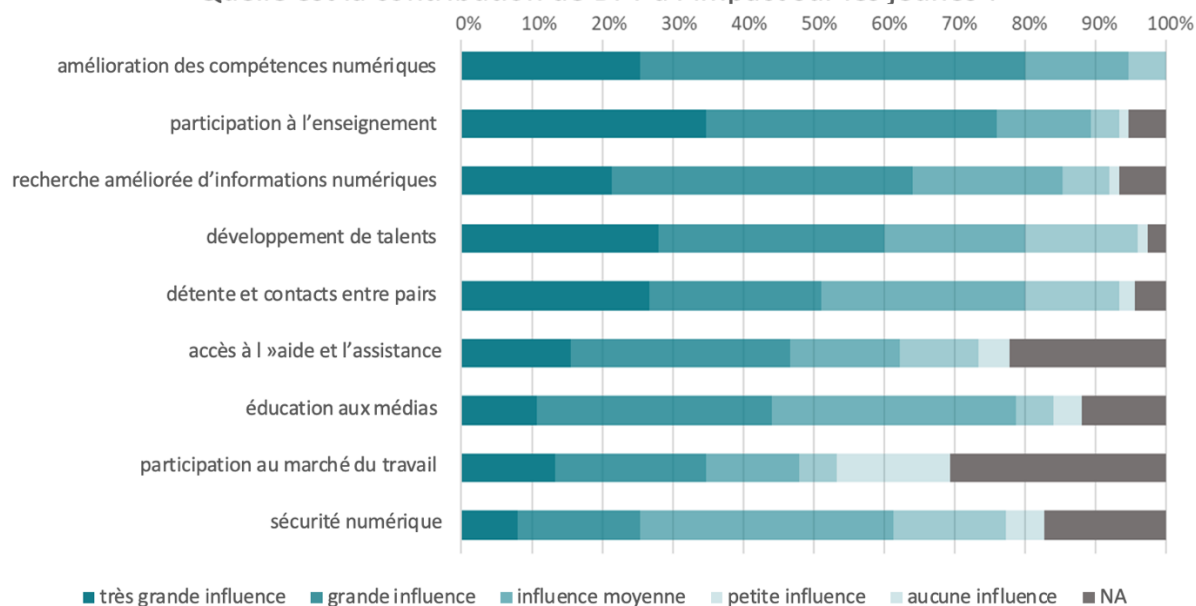
	<p>PAR AILLEURS D'UNE GUIDANCE PLUS EFFICACE DU FAIT QU'ILS ONT PU FAIRE DES RECHERCHES SUR LES DIFFÉRENTS TYPES D'ORIENTATION SCOLAIRE ET PROFESSIONS"</p>
<p>PARTICIPATION AU MARCHÉ DU TRAVAIL</p>	<p>"LES JEUNES PARTICIPENT CHEZ NOUS AU PROJET SPOORZOEKER AXÉ SUR LES ÉTAPES DE LA RECHERCHE D'UN EMPLOI DURABLE. L'UTILISATION D'ORDINATEURS PORTABLES LEUR OUVRE DE NOUVELLES PERSPECTIVES D'APPRENTISSAGE ET CONTRIBUE GRANDEMENT À LEUR PARTICIPATION ACTIVE À LA SOCIÉTÉ. L'ORDINATEUR PORTABLE QU'ILS PEUVENT GARDER CHEZ EUX AU BOUT D'UN TEMPS S'AVÈRE CRUCIAL POUR ACCROÎTRE LEUR AUTONOMIE. L'ORDINATEUR PORTABLE LEUR PERMET DE GÉRER PLUS ACTIVEMENT LEUR PROPRE PARCOURS D'APPRENTISSAGE. NOUS ENCADRONS L'INITIATION AUX NOUVEAUX SYSTÈMES (CARRIÈRE VDAB, EXERCICES DE NÉERLANDAIS EN LIGNE, MODULES DE FORMATION EN LIGNE AUX COMPÉTENCES NUMÉRIQUES ET AUTRES, PERMIS DE CONDUIRE THÉORIQUE, PROGRAMMES BUREAUTIQUES DE BASE, OUTILS GRAPHIQUES COMME CANVA POUR RÉDIGER UN CV ATTRAYANT OU AFFICHER LEUR TRAJECTOIRE DE CROISSANCE...). LORSQUE NOUS METTONS LES JEUNES EN CONTACT AVEC DES EMPLOYEURS POTENTIELS, NOUS CONSTATONS QUE LEURS PROGRÈS EN MATIÈRE DE COMPÉTENCES NUMÉRIQUES AMÉLIORENT CONSIDÉRABLEMENT LEURS PERSPECTIVES D'EMPLOI."</p>
<p>RECHERCHE D'INFORMATIONS NUMÉRIQUES</p>	<p>"DANS LE CADRE DE L'AIDE AUX DEVOIRS, NOUS AVONS REMARQUÉ QUE LES ENFANTS ÉTAIENT PLUS À L'AISE AVEC L'ORDINATEUR (BRANCHER, DÉMARRER, UTILISER LA SOURIS). ILS COMMENCENT À ACQUÉRIR LE RÉFLEXE DE DEMANDER L'ORDINATEUR POUR RÉDIGER UN TEXTE OU RECHERCHER DE LA DOCUMENTATION. DEUX ENFANTS DU GROUPE 5 DEVAIENT FAIRE UNE PRÉSENTATION SUR UN PAYS EUROPÉEN ET DEVAIENT TROUVER DES IMAGES POUR LEUR POSTER. ENSEMBLE, NOUS LEUR AVONS EXPLIQUÉ COMMENT EFFECTUER UNE RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ET COMMENT COPIER ET COLLER DES IMAGES DANS UN DOCUMENT WORD OUVERT. "</p>
<p>DÉVELOPPEMENT DE TALENTS</p>	<p>"NOS JEUNES ONT DÉCOUVERT DES COMPÉTENCES, NOTAMMENT DANS LA CRÉATION DE MUSIQUE OU D'UN BOUT DE DESSIN ANIMÉ, LA RETOUCHE DE LEURS PHOTOS."</p>
<p>INCLUSION SOCIALE ET CONTACT ENTRE PAIRS</p>	<p>"L'INTERNET CONSTITUE UN MOYEN DE COMMUNICATION MODERNE POUR NOS JEUNES. CEUX QUI SONT VENUS CHEZ NOUS DANS LE CADRE DE CE PROJET SUR LA FRACTURE NUMÉRIQUE VOULAIENT RESTER AUSSI LONGTEMPS QUE POSSIBLE DANS NOS LOCAUX. ILS AVAIENT ENFIN ACCÈS À UN OUTIL INFORMATIQUE. ILS AVAIENT ENFIN LE SENTIMENT D'AVOIR ATTEINT UN NIVEAU COMPARABLE À CELUI DE LEURS "COPAINS". CES JEUNES SE SENTENT SOUVENT INFÉRIEURS PARCE QU'ILS N'ONT PAS ACCÈS À L'UNIVERS NUMÉRIQUE. LES ORDINATEURS PORTABLES LEUR DONNENT L'IMPRESSION DE FAIRE PARTIE DE LA SOCIÉTÉ."</p>

<p>CONFIANCE EN SOI ET AUTONOMIE ACCRUES</p>	<p>"NOS JEUNES ONT INTÉGRÉ L'ORDINATEUR DANS LEUR FAÇON DE FAIRE."          " L'UNE D'ENTRE EUX, ÂGÉE DE 10 ANS, AVAIT POUR DEVOIR DE PRÉPARER UN EXPOSÉ SUR UNE ACTIVITÉ SPORTIVE. LE CHOIX LEUR A ÉTÉ LAISSÉ DE PROPOSER UN TABLEAU OU DE FAIRE UNE PRÉSENTATION POWERPOINT. ELLE A CHOISI DE LE FAIRE EN POWERPOINT, ALORS MÊME QU'ELLE NE SAVAIT PAS ENCORE COMMENT UTILISER POWERPOINT."</p>
<p>STIMULATION ET MOTIVATION</p>	<p>"NOTRE PROGRAMME DE FORMATION A EU UN EFFET STIMULANT ET MOBILISATEUR. IL A ENCOURAGÉ AUPRÈS DE NOMBREUX JEUNES L'IDÉE QU'ILS POUVAIENT PRENDRE UNE PART DE LEUR PROPRE VIE EN MAIN. CERTAINS ONT CHERCHÉ DE L'AIDE ET DU SOUTIEN, D'AUTRES ONT CHERCHÉ DU TRAVAIL, ONT CHOISI DE NOUVELLES ÉTUDES OU SE SONT ATTELÉS À DES PROBLÈMES FAMILIAUX. CE SONT DES JEUNES DIFFICILES À FAIRE BOUGER, ET ARRIVER À LES MOTIVER POUR PRENDRE LES CHOSES EN MAINS EST UN GRAND PAS DANS LE RÉTABLISSEMENT DU LIEN SOCIAL."</p>
<p>LES JEUNES S'ENTRAIDENT</p>	<p>"EN MATIÈRE D'OUTILS NUMÉRIQUES, IL EXISTE DE GRANDES DIFFÉRENCES DE COMPÉTENCES ET D'HABITUDES INDIVIDUELLES LIÉES AU CONTEXTE DE VIE DE CHACUN. DANS LE CADRE DES ATELIERS, CHACUN DISPOSE EXACTEMENT DE LA MÊME MACHINE QUE SON VOISIN ET FORCE EST DE CONSTATER QUE L'ENTRAIDE, LES CONSEILS ET UN PROCESSUS DE CROISSANCE COMMUN PRENNENT LE PAS SUR LA COMPÉTITION."</p>
<p>ASSISTANCE AC-CRUE/MEILLEURE/MIXTE</p>	<p>"ALORS QU'AUPARAVANT LES ORDINATEURS PORTABLES N'ÉTAIENT UTILISÉS QUE POUR LES CONTACTS ENTRE PAIRS ET LES LOISIRS, ILS SONT AUJOURD'HUI BEAUCOUP PLUS PRÉSENTS DANS LES PARCOURS D'ACCOMPAGNEMENT. LES ORDINATEURS PORTABLES SONT UN OUTIL IMPORTANT POUR L'ENSEIGNEMENT MAIS AUSSI POUR L'ENGAGEMENT, LES CONTACTS ET LES ÉCHANGES AVEC LES CONSEILLERS UN JEUNE PEUT PAR EXEMPLE ÉCHANGER PAR FACETIME AVEC SON ACCOMPAGNATEUR DEPUIS SON DOMICILE POUR LE TENIR INFORMÉ DE SA SITUATION. ILS ACCUEILLEN LITTÉRALEMENT L'ACCOMPAGNATEUR DANS LEUR UNIVERS, EN TOUTE SÉCURITÉ."</p>

Après la demande de rapporter un changement observé au sein de leur public cible, les organisations de jeunes ont été explicitement invitées à évaluer l'importance de la contribution de DFY aux effets au sein de la sphère d'influence indirecte.

Figure 8. Importance de la contribution de Digital For Youth aux effets sur les jeunes. "NA" signifie que l'organisation n'a pas enregistré d'incidence particulière. (n=75)

## Quelle est la contribution de DFY à l'impact sur les jeunes ?

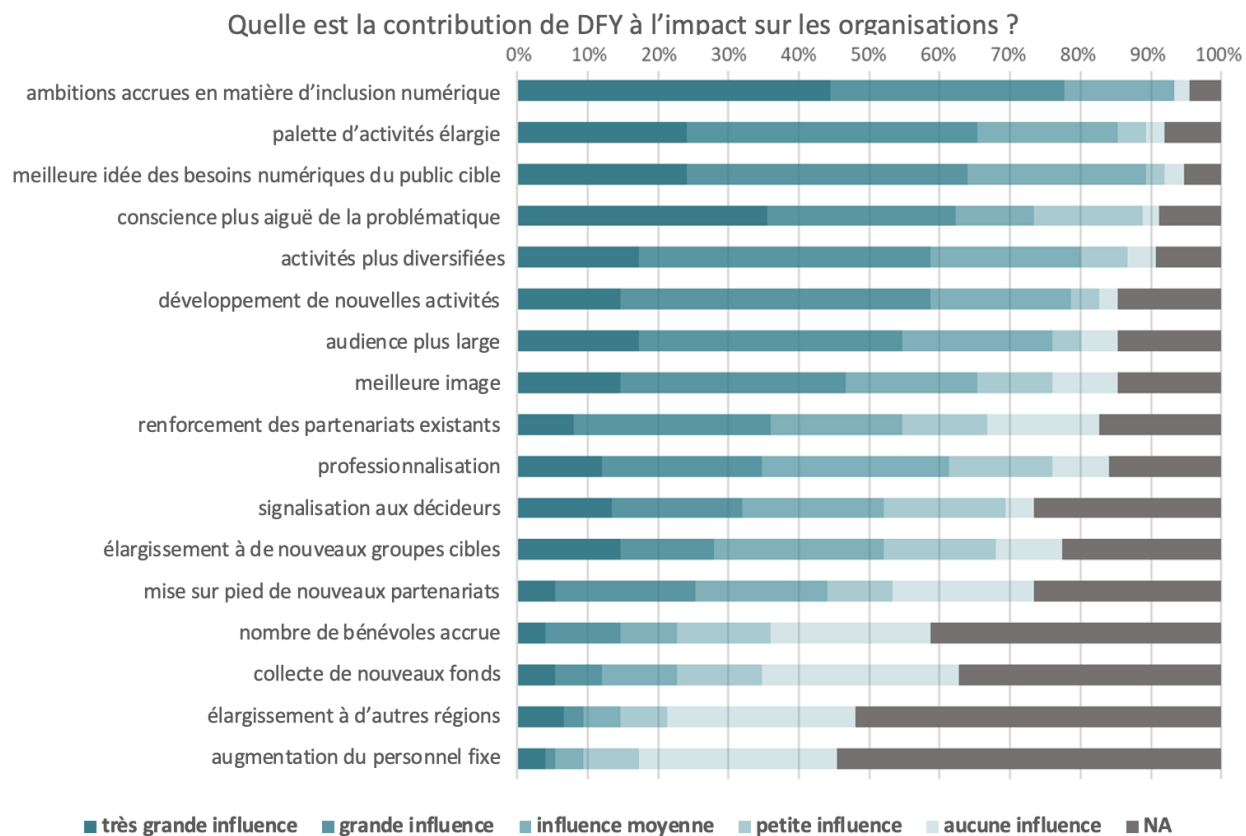


La contribution de Digital for Youth est jugée prépondérante pour "l'amélioration des compétences numériques" et "la participation à l'enseignement". Ces changements sont également, et de loin, les plus fréquemment cités par les organisations mêmes. Concernant la "recherche d'informations numériques", la possibilité de "découvrir des centres d'intérêt et de développer des talents" ainsi que la "détente et les contacts entre pairs", plus de la moitié des organisations y observent une (très) grande influence de Digital for Youth. Concernant "l'accès à l'assistance", "l'éducation aux médias", "la participation au marché du travail" et "la sécurité numérique", les changements sont inexistants (12-30% des organisations répondent "NA") ou l'impact de Digital for Youth est jugé limité.

## B. Effets sur les organisations

Outre l'impact sur les jeunes, les ordinateurs portables peuvent également produire des effets sur les organisations mêmes. Là encore, les organisations de jeunes ont été invitées à évaluer l'importance de la contribution éventuelle de DFY à 17 effets possibles.

Figure 9. Importance de la contribution de Digital For Youth à l'impact sur les organisations mêmes (n=75)



L'impact de loin le plus important est imputé aux ambitions accrues des organisations en matière d'inclusion numérique. De l'avis de la moitié des organisations, par ailleurs, Digital for Youth exerce une (très) grande influence quant aux effets sur l'offre d'activités (proposition d'activités plus nombreuses, développement de nouvelles activités et plus grande diversité d'activités) et l'audience. Les organisations se font une idée plus précise des besoins numériques de leur public cible ainsi que de la problématique y afférente. S'agissant de la signalisation de ces besoins aux décideurs politiques (locaux), la contribution de Digital for Youth s'avère plus restreinte.

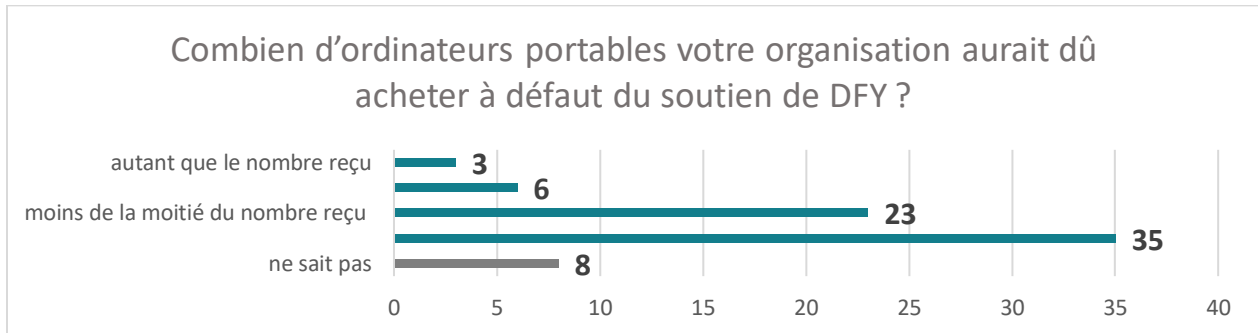
Près de la moitié des organisations relèvent une (très) forte influence sur l'amélioration de leur image et de leur crédibilité auprès des bailleurs de fonds et des partenaires et, pour un tiers des organisations, sur la professionnalisation.

C'est au niveau de la croissance de l'organisation en termes de personnel, de bénévoles, de fonds, de domaine d'activité, de nouveaux partenariats ou de nouveaux publics cibles que l'impact s'avère moins fréquent et/ou l'influence de Digital for Youth plus limitée. Moins d'une organisation sur quatre estime l'impact (très) élevé dans ces domaines.

## C. Impact écologique

Les dons de Digital For Youth ont permis d'éviter l'achat d'au moins 178 ordinateurs portables.<sup>1</sup> ce qui équivaut à une économie d'au moins 45 tonnes de CO2.

Figure 9. Impact écologique résultant des économies réalisées par rapport à l'achat de nouveaux ordinateurs portables (n=75)



Sans le soutien de Digital for Youth, **d'autres coûts ou impacts environnementaux** seraient intervenus par suite de la location ou du transport plus fréquent d'ordinateurs portables, des frais de maintenance plus élevés ou des frais de déplacement plus importants pour les participants quand les ateliers sont organisés sur moins de sites.

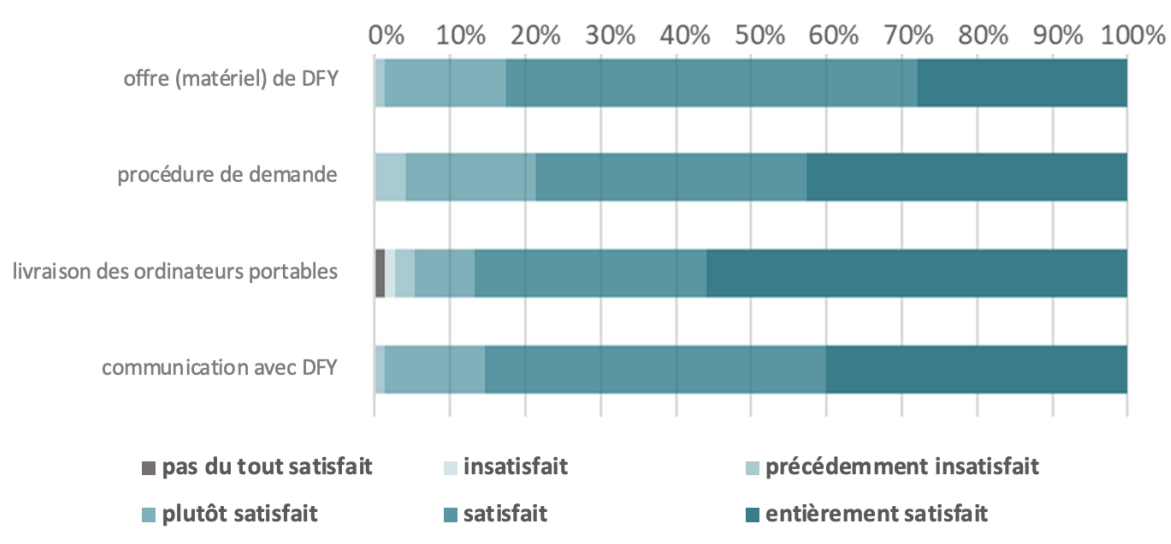
<sup>1</sup> Pour les 3 organisations qui auraient acheté le même nombre d'ordinateurs portables, il est tenu compte de la totalité du don. Pour les 6 organisations qui auraient acheté plus de la moitié de ce qu'elles ont reçu, il est tenu compte de la moitié du don. Pour les 23 organisations qui auraient acheté moins de la moitié de ce qu'elles ont reçu, il est tenu compte d'un quart du don.

## 4.5. Feedback, besoins et avenir

### A. Feedback

Les services de Digital For Youth sont très largement appréciés par les organisations de jeunes. Plus de 80 % sont (totalement) satisfaites de l'offre, de la procédure, de la livraison et de la communication.

Figure 10. Feedback sur les services de Digital For Youth (n=75)



### B. L'avenir

La moitié des organisations comptent poursuivre leurs activités actuelles dans le cadre de ce projet, et un tiers d'entre elles souhaitent les étoffer.

Les organisations ont également été interrogées sur le rôle qu'elles souhaitent jouer à l'avenir en matière d'exclusion numérique et sur leurs besoins à cet effet. Les ambitions des 52 organisations qui ont répondu sont très disparates.

A l'avenir, plus de la moitié des organisations (n=30 ou 58%) comptent s'atteler à améliorer les compétences numériques des enfants et des jeunes. La plupart des organisations évoquent la notion de compétences numériques en termes généraux. Certaines organisations souhaitent s'engager sur un thème spécifique, notamment l'éducation aux médias (n=5), la sécurité numérique (n=2) ou l'art et l'auto-expression (n=2).

Près de la moitié des organisations (n=23 ou 44%) souhaitent contribuer (également) à l'accès des



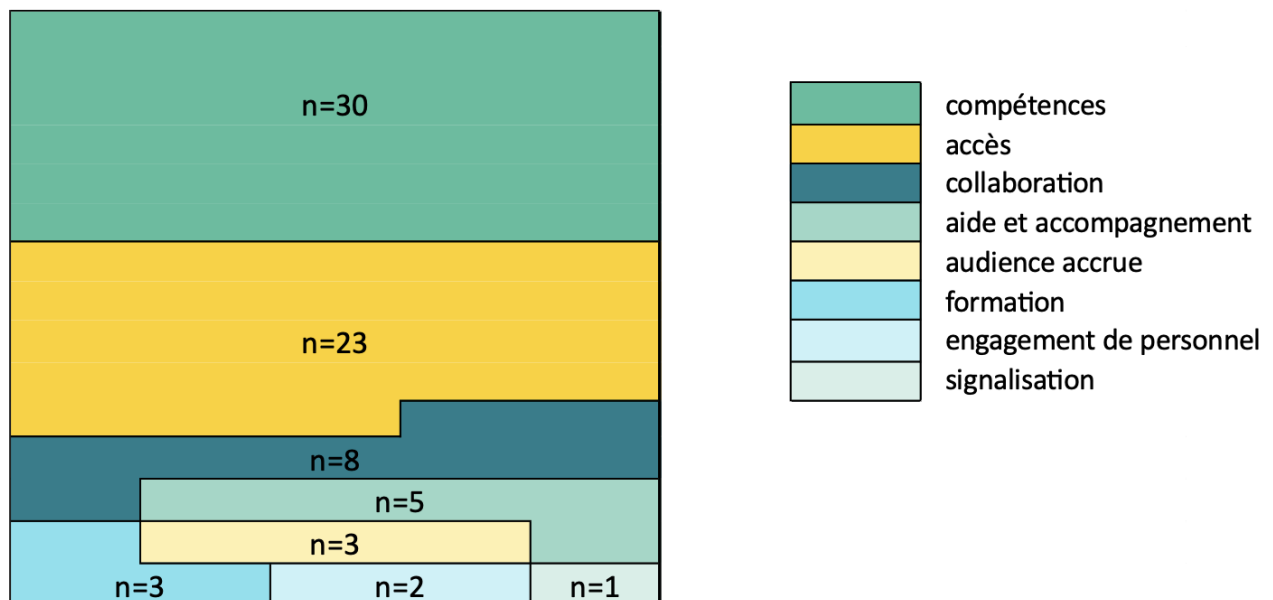
enfants et des jeunes au monde numérique en mettant du matériel à leur disposition sur place ou à leur domicile. Deux organisations comptent spécifiquement lancer ou co-organiser des digipoints. Cinq organisations envisagent d'**aider et d'accompagner** les enfants et les jeunes dans l'utilisation des TIC dans leurs locaux, en y associant également, pour l'une d'entre elles, une formule proactive d'information et de sensibilisation.

Dans leur réponse, les organisations qui comptent mettre l'accent sur les compétences, l'accès et/ou l'aide et l'accompagnement souvent ne précisent pas le public cible, se référant en fait implicitement à leur propre public cible. Certaines organisations citent spécifiquement les jeunes exclus du marché du travail (n=3), les enfants et jeunes malades de longue durée (n=2), les parents (n=2) et les nouveaux arrivants (n=1).

Huit organisations (15 %) comptent miser sur la **collaboration** à l'avenir, notamment en incitant d'autres organisations à proposer des ateliers pour ainsi toucher un public plus large (n=1), en proposant conjointement des ateliers (n=1), en formant du personnel ou des bénévoles d'autres organisations, en partageant leur expertise en matière d'activités numériques (n=2), et en collaborant avec la commune (n=1).

Les ambitions futures de deux organisations se portent sur l'**engagement d'un collaborateur fixe (à mi-temps)** pour l'organisation d'activités numériques. Trois organisations souhaitent se concentrer sur la **formation** respective de leur propre personnel, de bénévoles d'autres organisations ou d'enseignants.

Figure 11. Ambitions futures des organisations de jeunes dans la lutte contre l'inclusion numérique (n=52)



Les besoins des organisations de jeunes en vue de la réalisation de leurs ambitions futures et le soutien que Digital for Youth est susceptible de leur apporter à cet effet apparaissent très disparates également. Sur les 55 répondants, **la moitié déclare avoir besoin d'ordinateurs portables (supplémentaires)**. Deux organisations mentionnent un besoin spécifique d'ordinateurs portables récents, une organisation a besoin d'appareils de remplacement. Sept organisations ont besoin d'**autre matériel**, notamment des tablettes ou des smartphones, ainsi que des souris, des claviers, des imprimantes, des appareils photo numériques, des points d'accès Wi-Fi, etc. Trois organisations font état d'un besoin en logiciels.

Onze organisations (20 %) ont besoin de **soutien financier**. Six organisations évoquent les coûts salariaux d'un collaborateur fixe capable d'organiser les activités numériques. Les autres organisations évoquent leurs coûts de fonctionnement (n=1), le budget enseignants/instructeurs (n=2), le formation (n=1) et le budget destiné à offrir des ateliers plus spécialisés sur place au public cible (n=1).

Trois organisations sollicitent une **formation** afin de renforcer les compétences numériques du personnel et/ou des bénévoles, notamment en matière de sécurité numérique. Une organisation a besoin de matériel pédagogique.

Quatre organisations indiquent un besoin de **reconnaissance et de visibilité**. La reconnaissance de Digital For Youth, éventuellement sous la forme d'un label, pourrait les aider à collecter des fonds et à nouer des partenariats. Deux organisations appellent à la mise en place d'une formule simple et rapide qui permette de demander des ordinateurs portables supplémentaires après un premier don sans avoir à répéter toute la procédure de demande.

Enfin, cinq organisations ne mentionnent pas d'autres besoins pour réaliser leurs ambitions futures, ou ne souhaitent pas d'autre soutien de Digital for Youth pour y parvenir.

## C. Communauté

Deux tiers des organisations sont intéressées par la mise sur pied d'une communauté de lauréats en vue d'un partage des bonnes pratiques en matière d'activités numériques. La moitié souhaite créer des partenariats et/ou combiner leurs voix pour signaler les besoins numériques du public cible aux décideurs politiques (locaux). Cette demande s'inscrit dans le cadre de leurs ambitions futures en matière de lutte contre l'exclusion numérique (voir ci-dessus). Seules cinq organisations (7%) ne sont pas du tout intéressées par une telle communauté.

## 5. Conclusion

En collaboration avec Digital For Youth, l'UCLL a élaboré en 2022 une étude d'impact en vue d'inventorier l'impact social des dons d'ordinateurs portables de Digital For Youth. Tous les lauréats des appels à projets lancés par la Fondation Roi Baudouin sont invités à compléter cette étude à l'issue d'un cycle de projet d'un an. **Ce rapport d'impact publie les résultats de 75 lauréats** qui ont reçu un don de Digital For Youth en 2021 et en ont entamé le déploiement en 2021 et/ou 2022 (taux de réponse de 85 %).

Les lauréats sont principalement actifs dans les domaines de l'aide/assistance aux jeunes, de l'enseignement et de la précarité. Les organisations sont réparties dans toute la Belgique. Elles représentent un mix de petites et grandes organisations.

**Au total, les 75 lauréats ont reçu 1.399 ordinateurs portables de Digital for Youth.** Les ordinateurs portables sont de bonne qualité, et les problèmes techniques peu nombreux.

La grande majorité des lauréats utilisent les ordinateurs portables pour **organiser des activités numériques**, en particulier l'aide aux devoirs et les ateliers de compétences numériques. D'autres activités comprennent des ateliers sur la sécurité numérique, l'éducation aux médias, l'auto-expression numérique ou la programmation, l'orientation sur le marché du travail et des cours d'inclusion sociale. La moitié des lauréats proposent (également) **des ordinateurs portables en libre accès dans leurs locaux** pour utilisation dans le cadre scolaire, de la recherche d'emploi, de l'administration numérique ou des loisirs. Enfin, un tiers des lauréats confient (également) des ordinateurs portables aux jeunes pour **utilisation à domicile**, généralement pour une période plus longue (une année scolaire ou à titre permanent). Si les organisations touchent des enfants et des jeunes de tous âges (6 à 26 ans), les activités organisées concernent principalement les mineurs. Un problème se pose en matière d'égalité des sexes dans la mesure où les organisations ne touchent que 44 % de filles en moyenne.

**En plus d'un récapitulatif complet des activités organisées par les lauréats avec le concours des ordinateurs portables, l'étude d'impact propose également une évaluation des changements effectifs.** Les ordinateurs portables ont un impact sur les jeunes, mais aussi sur les organisations mêmes. L'étude d'impact confirme que toutes les formes d'impact sur les jeunes postulées par Digital For Youth dans sa Théorie du changement se réalisent effectivement. **La contribution majeure embrasse l'amélioration des compétences numériques et la participation à l'enseignement.** L'étude d'impact a également révélé d'autres effets qui ne sont pas explicitement mentionnés dans la Théorie du changement : les ordinateurs portables sont source d'autonomie pour les jeunes, les stimulent et les motivent, leur offrent des possibilités de détente et de contacts entre pairs ; les organisations observent que les jeunes s'entraident spontanément dans l'utilisation de la technologie ; les ordinateurs portables contribuent à élargir ou améliorer l'accès à des formules d'aide ou d'assistance de qualité. A l'échelon des organisations mêmes, les ordinateurs portables

contribuent singulièrement à renforcer leurs ambitions en matière d'inclusion numérique en leur permettant de proposer des activités plus nombreuses et/ou nouvelles à un plus grand nombre de jeunes. Les organisations comprennent mieux les besoins numériques du public cible ainsi que la problématique y afférente.

Outre l'impact social, Digital for Youth a aussi un **impact écologique**. Les dons d'ordinateurs portables ont permis d'éviter l'achat d'au moins 178 ordinateurs portables neufs, ce qui équivaut à une économie d'au moins 45 tonnes de CO2.

Enfin, l'étude d'impact sonde également les **ambitions futures des organisations de jeunes dans la lutte contre l'exclusion numérique** et leurs besoins à cet effet. Digital for Youth dispose ainsi d'informations très pertinentes pour élaborer sa propre stratégie future. Digital for Youth pourrait éventuellement répondre au besoin de formation ou de matériel éducatif, en particulier en matière de sécurité numérique, thème qu'une seule organisation de jeunes a abordé de sa propre initiative. L'idée d'une forme de reconnaissance ou de label pour soutenir les organisations dans le cadre d'autres partenariats ou demandes de subventions mérite également d'être considérée. Les lauréats accueillent avec enthousiasme l'idée de la création d'une communauté de lauréats en vue d'échanges de bonnes pratiques ou de la mise en place de partenariats.

**Digital for Youth a intégré l'étude d'impact au sein de la procédure normale de tous les appels à projet** sous l'égide de la FRB, et se voit ainsi offrir la possibilité d'un suivi continu de leur impact et - le cas échéant - d'une correction de cap. Au fil des années, l'influence effective des changements - dans le contexte social (Covid ou crise migratoire) ou au sein de leur propre stratégie - sur l'impact social se manifesterait de plus en plus clairement. Le tableau de bord destiné à visualiser et partager toutes les données avec les parties prenantes devrait grandement faciliter cette méthodologie fondée sur l'impact.