Impactrapport

UCLL RESEARCH & EXPERTISE – SMART ORGANISATIONS

Eva Wuyts

Mei 2023

Inhoud

1. Inleiding 3

2. Theory of Change 4

3. Dataverzameling 7

4. Resultaten 8

4.1. Profiel van de organisaties 8

4.2. Ontvangen steun 11

4.3. Activiteiten 12

4.4. Effecten 16

4.5. Feedback, noden en toekomst 23

5. Conclusie 26

1. Inleiding

Digital For Youth is het grootste initiatief voor Maatschappelijk Verantwoord Ondernemen (MVO) van DNS Belgium. De organisatie ijvert voor een digitale maatschappij die toegankelijk is voor élk kind en élke jongere. In samenwerking met de Koning Boudewijnstichting (KBS) verdeelt Digital For Youth gerefurbishte bedrijfslaptops bij jongerenorganisaties in België om zo de digitale toegang en vaardigheden van kwetsbare kinderen en jongeren te verbeteren.

In 2022 stelde Digital For Youth een vraag naar ondersteuning bij het in kaart brengen van hun maatschappelijke impact aan UCLL, de hogeschool Leuven-Limburg. In samenwerking met de organisatie werden de Theory of Change van Digital For Youth en een impactbevraging op maat ontwikkeld. De impactbevraging brengt niet enkel de activiteiten van de jongerenorganisaties in beeld, maar ook de effecten die hiermee worden bereikt bij zowel de jongeren als de bij de organisaties zelf.

Sinds midden 2022 wordt aan elke laureaat van een KBS oproep gevraagd om de impactbevraging in te vullen na afloop van de één jaar durende projectperiode. Dit impactrapport presenteert de resultaten van alle laureaten die in 2021 een laptopdonatie van Digital For Youth ontvingen en hiermee in 2021 en/of 2022 aan de slag gingen.

Het rapport is opgebouwd als volgt. Hoofdstuk 2 stelt de Theory of Change van Digital For Youth voor waarop de impactbevraging is gebaseerd. In Hoofdstuk 3 bespreken we kort de dataverzameling bij de laureaten van 2021. Hoofdstuk 4 presenteert de resultaten. We bespreken het profiel van de laureaten, de ontvangen steun, wat de organisaties met de gedoneerde laptops hebben gedaan, de effecten op jongeren en de organisaties zelf waaraan de laptops hebben bijgedragen, en tot slot de feedback van de laureaten over Digital For Youth, en hun ambities en noden voor de toekomst op vlak van digitale inclusie.

2. Theory of Change

Elke goede impactmeting begint met de ontwikkeling van een Theory of Change. De Theory of Change van Digital For Youth toont hoe de organisatie denkt te kunnen bijdragen aan haar ultieme doelstelling: een digitale maatschappij die toegankelijk is voor élk kind en élke jongere (Figuur 1).

De weg van verandering begint bij de activiteiten van Digital For Youth in de **sfeer van controle**. Digital For Youth verzamelt laptops bij bedrijven en organisaties en verwijdert de aanwezige data op gecontroleerde en veilige wijze. De donateurs krijgen hiervan een certificaat. Vervolgens worden de laptops hersteld waar nodig en uitgerust met een nieuwe legale versie van Windows. Via drie projectoproepen per jaar via de Koning Boudewijn Stichting worden de laptops gedoneerd aan jongerenorganisaties in België. De organisaties krijgen eveneens een gebruikersmanual, een soepel garantiebeleid gedurende zes weken, en een financiële ondersteuning van 50 euro per laptop. De laureaten worden gekozen door een onafhankelijke jury op basis van vaste criteria, waaronder de financiële gezondheid van organisaties en de aanwezigheid van voldoende interne ICT expertise om een goede ondersteuning te garanderen.

Digital For Youth zet reeds in beperkte mate in op peer-learning via getuigenissen op de website en wil in de toekomst nog sterker inzetten op het versterken van hun community van laureaten.

Via deze activiteiten heeft Digital For Youth **directe invloed** op de jeugdorganisaties die de laptops ontvangen. Afhankelijk van de manier(en) waarop een organisatie de laptops inzet in hun werking, onderscheiden we drie wegen van verandering.

Allereerst kunnen de **organisaties zelf allerhande digitale activiteiten organiseren (weg 1)**. Dit kan gaan om huiswerkbegeleiding, maar ook om workshops digitale basisvaardigheden, gevorderde workshops (bv. programmeren), opportuniteiten voor digitale zelfexpressie (bv. muziek maken), of educatie omtrent digitale veiligheid en mediawijsheid.

Ten tweede kunnen organisaties de laptops vrij ter beschikking stellen van jongeren en/of de bredere buurt in een **ICT lokaal bij de organisatie (weg 2)**. Vaak wordt hier dan ook print- en scantechnologie aangeboden. De laptops kunnen gebruikt worden binnen een schoolcontext (online lessen volgen, huiswerk maken of indienen, schoolcommunicatie opvolgen), binnen een werkcontext (CV schrijven, solliciteren, stage- of werkvacatures opzoeken,…), of voor digitale administratie of interactie met digitale overheidsdiensten. Naast dit functioneel gebruik voor school, werk of administratie, is ook de toegang tot ICT voor ontspanning (bv. gamen) belangrijk.

Via een derde weg van verandering geven de organisaties de laptops mee aan kwetsbare jongeren voor **thuisgebruik (weg 3)**, o.a. voor het van thuis uit bijwonen van lessen door langdurig zieke kinderen of jongeren of om bepaalde vaardigheden verder in te oefenen. In dit geval maken vaak ook anderen uit de (gezins)context van het kind of de jongere gebruik van de laptop.

Figuur 1: De Theory of Change van Digital For Youth

Via deze drie wegen van verandering kunnen de jongerenorganisaties bijdragen aan verschillende effecten bij de jongeren in de **sfeer van indirecte invloed**. Via georganiseerde activiteiten leren jongeren digitale basisvaardigheden, ze leren digitale informatie opzoeken en verwerken, en/of ze leren over cyberveiligheid en mediawijsheid. Via gevorderde workshops en digitale zelfexpressie kunnen jongeren hun interesses ontdekken en talenten ontwikkelen. Alle drie de wegen van verandering kunnen bijdragen aan de volwaardige participatie van kinderen en jongeren aan het onderwijs en de arbeidsmarkt.

Ook bij de jongerenorganisaties zelf worden indirect effecten gerealiseerd. De laptops zorgen ervoor dat organisaties kunnen groeien, op vlak van wie ze bereiken, maar ook op vlak van het aantal en soort activiteiten dat ze aanbieden en hun professionaliteit. Dit heeft een positieve invloed op de zichtbaarheid en het imago van de organisaties waardoor ze meer jongeren kunnen aantrekken. Het maakt hen ook interessante partners voor andere sociale organisaties voor gezamenlijke projecten of om cliënten naar door te verwijzen. Ten slotte krijgen organisaties door de gedoneerde laptops ook beter zicht op de digitale noden van hun doelgroep, waar ze (deels) zelf op kunnen inspelen of die ze kunnen signaleren naar (lokale) beleidsmakers.

De veranderingen in de sfeer van directe en indirecte invloed van Digital Youth dragen op hun beurt bij aan de ultieme gewenste veranderingen in de **sfeer van interesse**. Hier komen we opnieuw uit bij de missie van de organisatie: sociale inclusie van jongeren (en hun gezin) op vlak van werk en onderwijs via vermindering van de digitale kloof en volwaardige participatie aan de informatiemaatschappij. Jongeren krijgen meer (digitaal) zelfvertrouwen en hebben het gevoel deel uit te maken van de maatschappij.

Tenslotte zet Digital For Youth niet enkel in op sociale impact, maar ook op **ecologische impact**. Jongerenorganisaties die een donatie ontvangen zullen hierdoor minder nieuwe laptops aankomen, waardoor de uitstoot van CO2 wordt gereduceerd.

3. Dataverzameling

Dit rapport presenteert resultaten van de impactbevraging van de **drie projectoproepen van 2021**. De laureaten van deze oproepen kregen in de loop van 2021 of de start van 2022 hun laptops geleverd, en hebben deze gedurende een projectperiode van één jaar ingezet. Na afloop werd hen gevraagd om de impactbevraging in te vullen. Tabel 1 geeft een overzicht van de drie oproepen. Er werd data verzameld voor 75 van de 88 laureaten, dit is een respons van 85%.

Tabel 1: Overzicht van de drie projectoproepen van 2021.

Projectoproep	Aantal laureaten	Aantal geleverde laptops	Datum levering	Datum impactbevraging	Aantal respondenten
2021A	37	728	mei 2021	mei-juni 2022	30
2021B	29	470	oktober 2021	oktober-november 2022	24
2021C	22	465	januari 2022	januari-februari 2023	21

4. Resultaten

Tabel 2 geeft een overzicht van de verschillende thema's die worden besproken.

Tabel 2: Overzicht van de thema's die in de impactbevraging aan bod komen.

<table>
<tr><th colspan="2">1. PROFIEL</th><th colspan="2">2. ONTVANGEN STEUN</th></tr>
<tr><td colspan="2">• Werkingsdomein
• Regio
• Bereik (algemeen en bij jongeren)</td><td colspan="2">• Aantal laptops
• Financiële steun
• Kwaliteit materiaal</td></tr>
<tr><th colspan="4">3. ACTIVITEITEN</th></tr>
<tr><td colspan="4">• Begeleide activiteiten
• Vrij gebruik op locatie
• Thuisgebruik

Aantal laptops, gebruikersuren, unieke deelnemers. Leeftijd en geslacht van deelnemers.</td></tr>
<tr><th colspan="2">4. EFFECTEN</th><th colspan="2">5. FEEDBACK EN TOEKOMST</th></tr>
<tr><td colspan="2">• Effecten bij jongeren
• Effecten bij organisaties</td><td colspan="2">• Feedback DFY
• Ambities en noden voor de toekomst</td></tr>
</table>

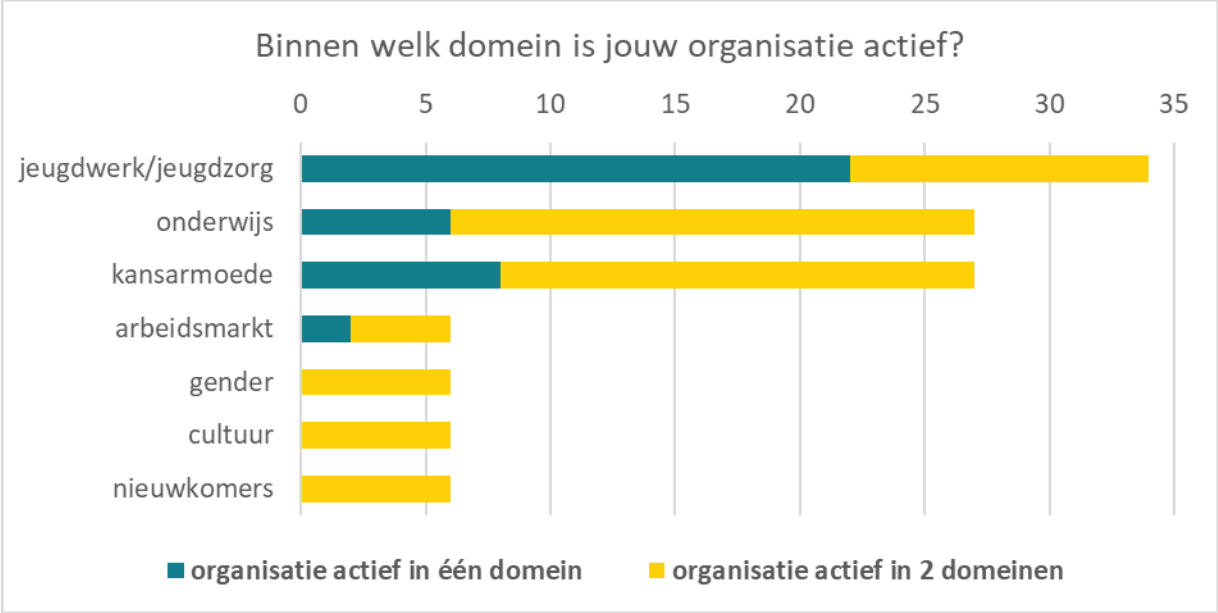
4.1. Profiel van de organisaties

A. Werkingsdomein

De jongerenorganisaties zijn actief binnen een brede waaier aan domeinen (Figuur 2). De helft van de organisaties identificeert zich met één werkingsdomein, de andere helft koos twee domeinen.

Eén derde van de organisaties is werkzaam in het brede domein jeugdwerk/jeugdzorg. Dit omvat jeugdwelzijnswerk, bijzondere jeugdzorg, gehandicaptenzorg en kinder- en jeugdpsychiatrie. Ongeveer een kwart van de organisaties identificeert zich (ook) met de werkingsdomeinen onderwijs en/of kansarmoede. De domeinen arbeidsmarkt, gender, cultuur en nieuwkomers worden elk door zes organisaties (8%) aangeduid, bijna altijd als tweede werkingsdomein.

Figuur 2: Werkingsdomein van de organisaties (n=75)

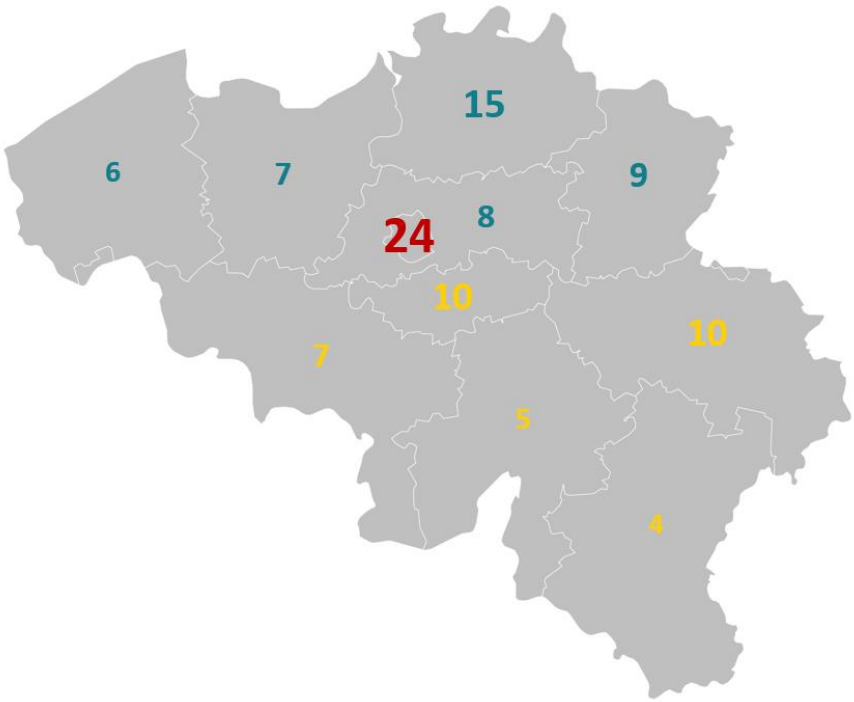


B. Regio

De organisaties zijn gelijkmatig verspreid over België (Figuur 3). Telkens ongeveer één derde van de organisaties zet de laptops in binnen de Vlaamse Gemeenschap, de Franse Gemeenschap en/of Brussel. Twee organisaties zijn werkzaam in de Duitse Gemeenschap.

In de Vlaamse Gemeenschap worden de meeste laptops ingezet in de provincie Antwerpen (n=15), daarna volgen Limburg (n=9), Vlaams-Brabant (n=8), Oost-Vlaanderen (n=7) en West-Vlaanderen (n=6). In de Waalse Gemeenschap worden de meeste laptops ingezet in de provincies Luik en Waals-Brabant (n=10) en Henegouwen (n=7). De minste laptops worden ingezet in de provincies Namen (n=5) en Luxemburg (n=4). Tien organisaties zijn werkzaam in meer dan één provincie.

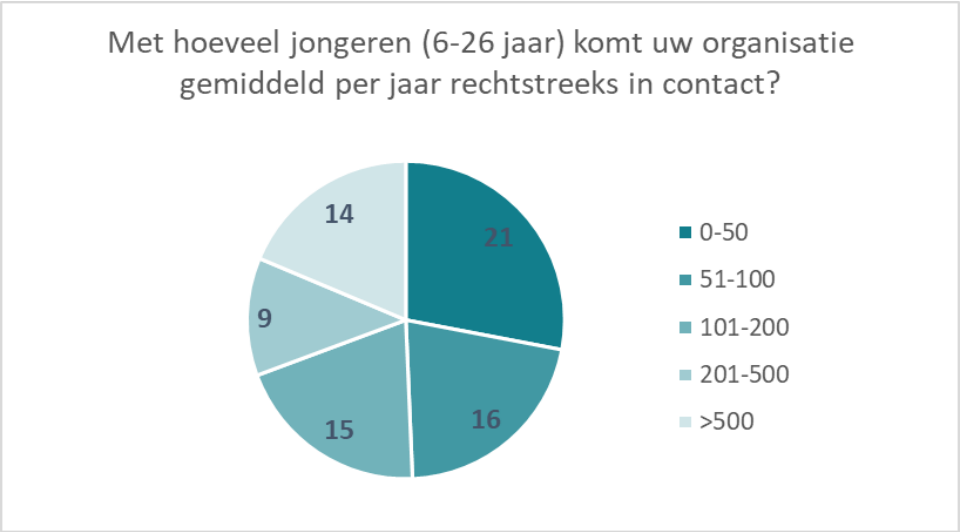
Figuur 3: Provinciale spreiding van de organisaties. Belgium Map by Vemaps.com. *(n=75)*



C. Bereik

Er is bij de organisaties een grote variatie in hoeveel jongeren (6-26 jaar) ze bereiken.

Figuur 4: Bereik van de organisaties bij jongeren (n=75)



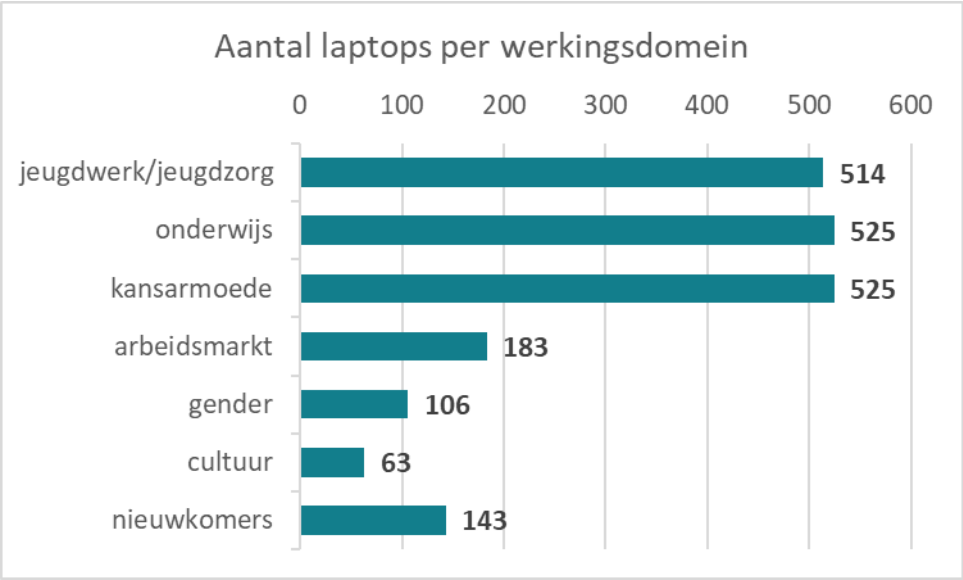
4.2. Ontvangen steun

Via de drie projectoproepen van 2021 werden er door Digital For Youth in totaal 1.663 laptops verspreid aan 88 laureaten. De 75 laureaten die hebben geantwoord op de impactbevraging ontvingen samen **1.399 laptops** en kregen voor 56.253 euro aan bijhorende financiële steun.

Er is een grote variatie in het aantal laptops dat een organisatie ontvangt van een minimum van 3 tot een maximum van 50. Er is geen duidelijke correlatie tussen het bereik van de organisatie en het aantal laptops dat ze aanvragen en/of ontvangen.

De verdeling van het aantal laptops over de werkingsdomeinen volgt grotendeels de verdeling van hoeveel organisaties werkzaam zijn in elk domein. Eén kwart van de laptops wordt telkens ingezet binnen de domeinen jeugdwerk/jeugdzorg, onderwijs en kansarmoede.

Figuur 5: Aantal laptops per werkingsdomein (n=75)



De laptops zijn van goede kwaliteit. 45% van de organisaties ondervindt slechts een paar keer per jaar technische problemen en 28% nooit. In geval van problemen kan 37% van de organisaties de problemen onmiddellijk of dezelfde dag oplossen, slechts vijf organisaties (7%) hebben hier meer dan een week voor nodig. Driekwart van de organisaties lossen technische problemen zelf op.

Organisaties dragen goed zorg voor de ontvangen laptops. Sinds de start van hun projectperiode, zijn slechts 75 laptops permanent defect (5%), 12 laptops verloren gegaan (0,8%) en 4 laptops gestolen (0,2%). Negen organisaties (12%) sloten een extra verzekering af voor de laptops.

De financiële steun wordt gebruikt voor de aankoop van aanvullende hardware (toetsenbord, muis, hoofdtelefoon, beschermende hoezen, …), software (Office, Teamviewer, anti-virus software, STEM tools, Minecraft,…) of het gebruiksklaar maken en onderhouden van de laptops.

4.3. Activiteiten

Zoals de Theory of Change aangeeft, zijn er drie manieren waarop organisaties de laptops inzetten.

De grote meerderheid van de organisaties (87%) organiseert digitale activiteiten onder begeleiding (b.v. huiswerkbegeleiding, workshops digitale vaardigheden, mediawijsheid, muziek of filmpjes leren maken, programmeren,...). **De helft van de organisaties stelt (ook) laptops vrij ter beschikking aan jongeren op hun locatie**. **Eén derde van de organisaties geeft (ook) laptops mee aan jongeren voor thuisgebruik**, waaronder het volgen van onderwijs voor langdurig zieke kinderen en jongeren.

Gendergelijkheid blijft problematisch in de aanpak van de digitale kloof, organisaties bereiken consequent minder meisjes dan jongens. Vooral bij arbeidsmarktbegeleiding en cursussen maatschappelijke integratie / NT2 (Nederlands als tweede taal) worden veel minder meisjes bereikt, respectievelijk slechts 26% en 7%.

Op vlak van leeftijd bereiken de georganiseerde activiteiten vooral de minderjarige doelgroepen, 6-11 jaar en 12-17 jaar. Jongeren van 18-22 jaar gebruiken vaker laptops op locatie of krijgen ze mee naar huis. De oudste doelgroep van 23-26 jaar wordt algemeen minder bereikt.

Tabel 3: Overzicht van de drie manieren waarop organisaties de laptops inzetten

	georganiseerde activiteiten	laptops vrij ter beschikking	thuisgebruik
aantal en percentage van de organisaties dat de laptops op deze manier inzet	65 (87%)	36 (48%)	29 (39%)
aantal ingezette laptops	1.354	366	383
bereik van de organisaties bij verschillende leeftijdsgroepen	6-11 jaar: 51% 12-17 jaar: 65% 18-22 jaar: 34% 23-26 jaar: 16%	6-11 jaar: 39% 12-17 jaar: 69% 18-22 jaar: 64% 23-26 jaar: 28%	6-11 jaar: 38% 12-17 jaar: 66% 18-22 jaar: 55% 23-26 jaar: 24%
gemiddeld percentage meisjes bereikt	44%	44%	43%

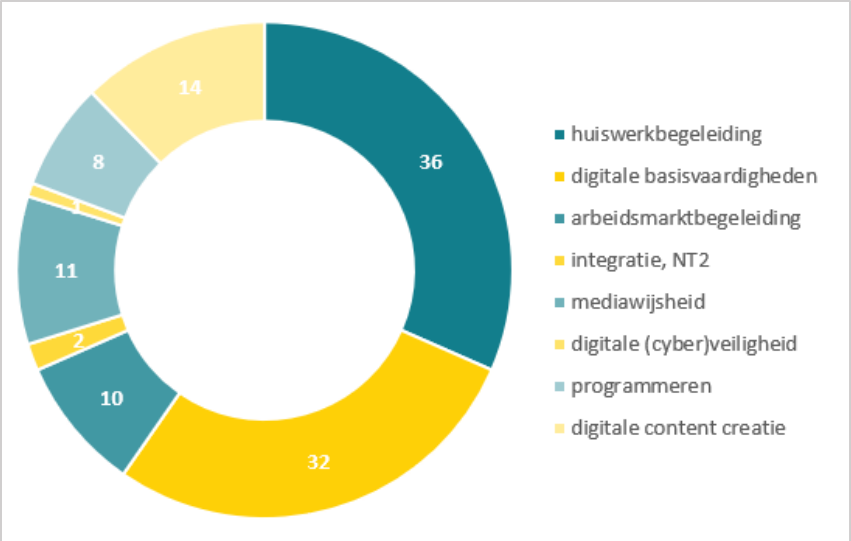
A. Georganiseerde digitale activiteiten

65 ORGANISATIES ZETTEN 1.354 LAPTOPS IN VOOR DE ORGANISATIE VAN 114 VERSCHILLENDE ACTIVITEITEN ONDER BEGELEIDING.

Organisaties organiseren een brede waaier aan digitale activiteiten onder begeleiding. **Eén derde van de activiteiten gaat om vormen van huiswerk- of schoolbegeleiding, bijlessen of een zomerschool (n=36). Eén derde gaat om cursussen / workshops digitale basisvaardigheden (n=32).**

Verder bieden organisaties cursussen digitale content creatie of zelfexpressie (n=14 of 12%, dit gaat om video, muziek, grafische vormgeving, fotografie, gamedesign,...), cursussen mediawijsheid (n=11 of 10%), arbeidsmarktbegeleiding (n=10 of 9%) of cursussen programmeren, robotica of websites bouwen (n=8 of 7%). Slechts twee organisaties bieden cursussen maatschappelijke integratie / NT2 voor anderstaligen en slechts één organisatie biedt een cursus digitale (cyber)veiligheid.

Figuur 6: Aantal organisaties dat de verschillende digitale activiteiten organiseert (n=75)



Tabel 4 toont voor elk type activiteit het aantal laptops dat hiervoor wordt gebruikt, het aantal gebruikersuren (totaal en gemiddeld per laptop), en het aantal deelnemers (totaal en gemiddeld per laptop). **Ongeveer één derde van de laptops wordt o.a. ingezet voor huiswerkbegeleiding en digitale basisvaardigheden**, hiermee wordt telkens ongeveer een kwart van het totale aantal van 7.678 jongeren bereikt. Aan huiswerkbegeleiding worden relatief veel uren besteed, 50% van het totaal of 156 uren per laptop, aan digitale basisvaardigheden worden relatief minder uren besteed, 12% van het totaal of 52 uur per laptop.

Tabel 3: overzicht van het aantal laptops, gebruikersuren en deelnemers per type activiteit

	aantal laptops	totale aantal gebruikersuren	gemiddeld aantal uren per laptop	totale aantal deelnemers	gemiddeld aantal deelnemers per laptop
huiswerkbegeleiding	416	71.365	156	1.885	60
digitale basisvaardigheden	405	17.036	52	1.900	28
arbeidsmarktbegeleiding	97	11.028	83	375	29
integratie, NT2	35	2.940	84	37	76
mediawijsheid	107	3.768	23	1.054	9
digitale (cyber)veiligheid	24	330	14	22	15
programmeren	159	24.970	128	1.834	54
digitale content creatie	111	12.383	146	571	87
TOTAAL	1.354	143.820		7.678	

"We gaven bijles en gebruikten de laptops voor een stripworkshop (Photoshop en InDesign) en de productie van videoclips met het programma Adobe Premiere. Onze jongeren gebruikten de computers ook voor onderzoek naar onderwerpen als intimidatie en discriminatie via internet."

"We proberen onze jongeren met een beperking basisvaardigheden aan te leren als iets opzoeken (openingsuren), een mail sturen, afbeeldingen of liedjes opzoeken, ..."

"De workshops waren een gelegenheid om verschillende onderwerpen te behandelen die verband houden met digitale technologie, het gebruik ervan en de alomtegenwoordigheid ervan in het dagelijks leven van jongeren en de samenleving: nepnieuws, intimidatie, sociale netwerken, samenzwering, kritisch denken, respect voor privacy & GDPR, digitale veiligheidstoezicht (gezichtsherkenning, camera, ...). In elke workshop integreerden we computers als ondersteuning om notities of logo's te maken, voor micro-onderzoek over het onderwerp, om video's te bekijken, ..."

B. Laptops vrij ter beschikking

36 ORGANISATIES STELLEN IN TOTAAL 366 LAPTOPS VRIJ TER BESCHIKKING VAN JONGEREN OP HUN LOCATIE.

De laptops op locatie worden ingezet voor een brede waaier aan opzoekwerk binnen de schoolcontext voor online lessen, huiswerk of communicatie met de school (bij 75% van de organisaties), binnen de werkcontext om CV's te schrijven, vacatures te zoeken of te solliciteren (bij 61% van de organisaties), binnen de vrije tijd (bij 67% van de organisaties), en voor digitale administratie (bij 31% van de organisaties).

Meer dan de helft van de organisaties maakt de jongeren die gebruik maken van de laptops digitaal wegwijs. Nog eens één derde van de organisaties is beschikbaar voor ondersteuning als de jongeren hen een vraag stellen.

"JONGE GEBRUIKERS ZIJN VOORAL JONGEREN UIT KANSARME GEZINNEN. DOOR NAAR HET MAISON DES JEUNES TE KOMEN, WETEN ZE DAT ZE DIGITALE TOEGANG HEBBEN. ZE GEBRUIKEN COMPUTERS VOOR DIGITAAL TEKENEN TIJDENS STAGES, MAAR OOK OM NAAR MUZIEK TE LUISTEREN, WORD TE GEBRUIKEN OF TOEGANG TE HEBBEN TOT HET INTERNET."

C. Thuisgebruik

29 ORGANISATIES HEBBEN IN TOTAAL 383 LAPTOPS MEEGEGEVEN AAN JONGEREN VOOR THUISGEBRUIK.

De laptops voor thuisgebruik blijven meestal langdurig bij de jongeren, twee derde van de organisaties geeft de laptops mee voor een periode van meer dan zes maanden.

Bij de helft van de organisaties worden de laptops ook gebruikt voor zorg op afstand, door de organisatie zelf en/of door anderen.

Net zoals bij vrij gebruik op locatie **geeft meer dan de helft van de organisaties (59%) de jongeren die de laptops mee naar huis krijgen een korte introductie / opleiding** en is nog eens een derde van de organisaties bereikbaar voor ondersteuning als de jongeren hen een vraag stellen.

"LANGDURIG ZIEKE KINDEREN VOORZIEN WE HET HELE SCHOOLJAAR GRATIS VAN LAPTOPS VOOR ONDERWIJS, HET ONDERHOUDEN VAN SOCIALE CONTACTEN EN HUISHOUDELIJK GEBRUIK."

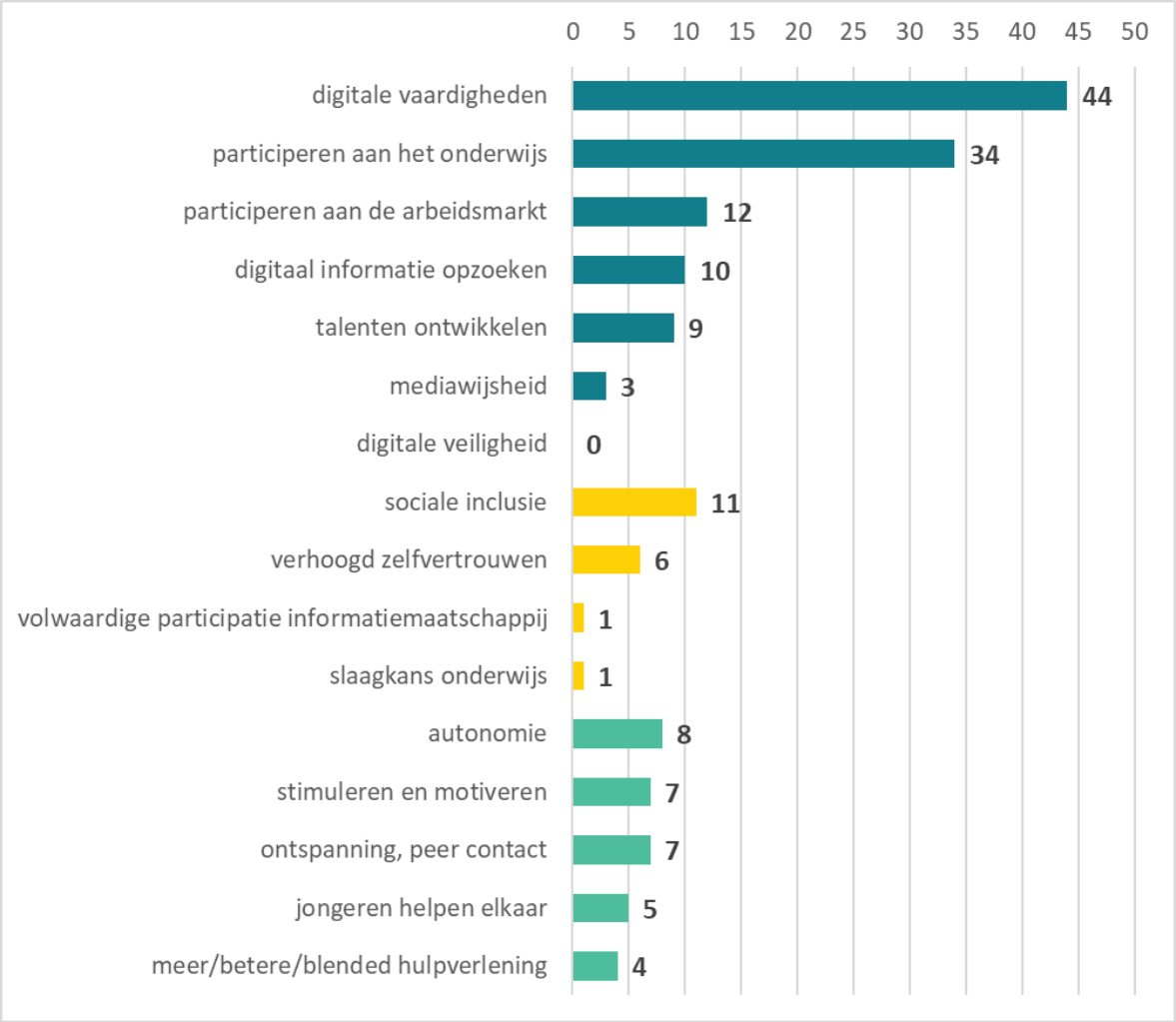
"De laptops zijn bestemd voor jongeren in begeleiding richting werk. Ze zijn steeds welkom voor updates, herstelling en ondersteuning, ook na afloop van hun traject."

4.4. Effecten

A. Effecten bij jongeren

Jongerenorganisaties werd gevraagd om een belangrijke verandering te beschrijven die ze het voorbije jaar hebben kunnen observeren bij (een deel van) de doelgroep of bij een specifieke jongere op vlak van digitale inclusie. De verhalen van de organisaties werden gecategoriseerd en vergeleken met de bedoelde veranderingen zoals geëxpliciteerd in de Theory of Change (Figuur 7).

Figuur 7: Categorisering van de veranderingen bij (een deel van) de doelgroep of bij een specifieke jongere zoals benoemd door de organisaties (n=75)



De meeste effecten uit de sfeer van indirecte invloed in de Theory of Change (zie Figuur 1) komen ook aan bod in de verhalen van de organisaties. "Digitale vaardigheden" komt samen met "participatie aan het onderwijs" met voorsprong het vaakst aan bod. “Digitale veiligheid" komt niet voor in de verhalen, wat ook niet verwonderlijk is aangezien slechts één organisatie hier specifieke activiteiten rond heeft georganiseerd.

De organisaties benoemen ook drie effecten uit de sfeer van interesse als een verandering die ze hebben kunnen observeren bij de doelgroep: sociale inclusie, een verhoogd zelfvertrouwen en volwaardige participatie aan de (informatie)maatschappij. Zoals verwacht worden effecten uit de sfeer van interesse veel minder frequent benoemd dan de concretere effecten uit de sfeer van indirecte invloed die ook op kortere termijn zichtbaar worden.

Uit de verhalen van organisaties over belangrijke veranderingen kwamen nog vijf extra categorieën naar boven die niet expliciet worden benoemd in de Theory of Change: de laptops geven jongeren autonomie, ze zorgen voor stimulatie en motivatie van jongeren, ze bieden de mogelijkheid tot ontspanning en peer contact, organisaties merken dat jongeren elkaar spontaan helpen bij gebruik van de technologie, en de laptops kunnen bijdragen aan meer/betere toegang tot kwaliteitsvolle ondersteuning en hulpverlening.

Hieronder delen we graag enkele mooie verhalen.

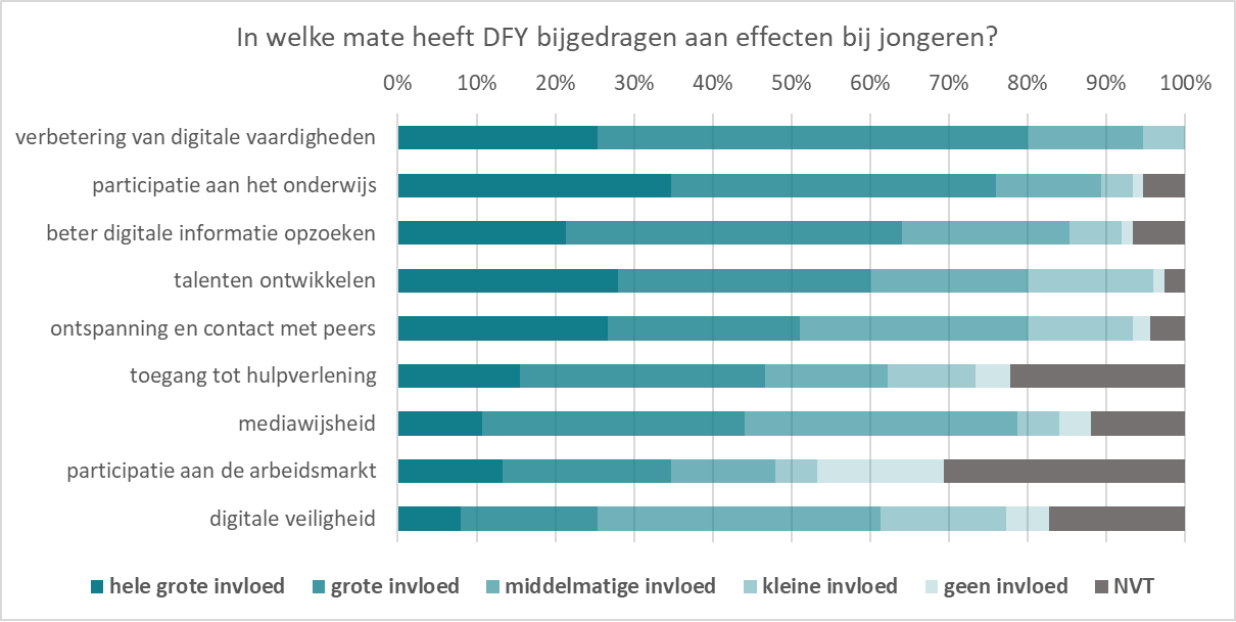
VERBETEREN VAN DIGITALE VAARDIGHEDEN	*“VOOR DIT PROJECT HEBBEN WE SPECIFIEK INGETEKEND IN FUNCTIE VAN KWETSBARE JONGEREN MET EEN MIGRATIE EN/OF VLUCHTELINGENACHTERGROND. HET GEBREK AAN DIGITALE KENNIS EN VAARDIGHEDEN VAN DEZE DOELGROEP KAN NIET ONDERSCHAT WORDEN. VAAK KOMEN ZIJ UIT STRENG TRADITIONELE CONFLICTGEBIEDEN ZOALS AFGHANISTAN, SYRIË, IRAK EN KOERDISTAN. VIA DIT PROJECT LEERDEN WE VELEN VAN HEN VOOR HET EERST MET EEN LAPTOP EN SOFTWAREPAKKETTEN (MICROSOFT OFFICE, CV, MOTIVATIEBRIEF, MIJN LOOPBAAN, MAILBOX, TAALREGISTERS, SOCIAL MEDIA…) WERKEN, WANT IN HUN THUISLAND WAS DIT GEEN OPTIE EN IN BELGIË STAAN ZE ER ALLEEN VOOR, ZONDER BUDGET. DE VAARDIGHEDEN EN TOOLS DIE ZE IN ONZE WERKING ONTWIKKELDEN ZIJN DUS VAN HEEL GROTE WAARDE VOOR HUN VERDERE LEVENSLOOP, HETZIJ IN ONDERWIJS HETZIJ OP DE ARBEIDSMARKT. HET IS HAAST LETTERLIJK EEN POORT DIE VOOR HEN OPENGAAT EN DE JONGEREN WAREN HIER HEEL DANKBAAR VOOR.”*
PARTICIPATIE AAN HET ONDERWIJS	*“WE ZAGEN EEN GROTE LEERWINST BIJ ONZE JONGEREN DOORDAT ZE OVER NIEUWE MIDDELEN BESCHIKTEN WAARMEE ZE ONLINE EXTRA OEFENINGEN KONDEN DOEN EN ZAKEN KONDEN OPZOEKEN, EN ALTIJD TOEGANG HADDEN TOT ONLINE SYLLABI. JONGEREN ZIJN OOK BETER GEORIËNTEERD OMDAT ZE*

	onderzoek hebben kunnen doen naar de verschillende soorten schoolorientaties en beroepen."
Participatie aan de arbeidsmarkt	*"De jongeren zijn bij ons binnen het project Spoorzoeker om stappen te zetten richting een duurzame job. Het gebruik van de laptops opent nieuwe werelden vol leerkansen voor hen en draagt enorm bij tot het actief participeren in de samenleving. De laptop die ze na een tijd mee naar huis krijgen (permanent) speelt een cruciale rol in het verhogen van hun zelfredzaamheid. Dankzij de laptop kunnen ze nog meer hun eigen leertraject in handen nemen. We begeleiden de opstart in nieuwe systemen (VDAB-loopbaan, online oefenkansen Nederlands, online opleidingsmodules digitale en andere vaardigheden, rijbewijs theorie, basis office programma's, grafische tools als Canva om bijvoorbeeld een mooie CV te maken of hun groeitraject weer te geven, ...). Wanneer we de jongeren in contact brengen met potentiële werkgevers, merken we dat hun groeisprongen op vlak van digitale vaardigheden hun kansen op een job sterk vergroten."*
Digitale informatie opzoeken	*"Bij onze huiswerkbegeleiding merkten we dat de kinderen comfortabeler omgaan met de computer (aansluiten, aanzetten, muis gebruiken). Ze beginnen de reflex te krijgen om de computer te vragen wanneer ze een tekst moeten schrijven of documentatieonderzoek moeten doen. Twee kinderen van groep 5 moesten een presentatie maken over een Europees land en moesten afbeeldingen zoeken voor hun poster. Samen hebben we ze uitgelegd hoe ze op trefwoord kunnen zoeken en hoe ze afbeeldingen kunnen kopiëren en plakken in een geopend Word document."*
Talenten ontwikkelen	*"Onze jongeren hebben vaardigheden ontdekt in bijvoorbeeld het maken van muziek, het maken van een klein stukje tekenfilm of het retoucheren van hun foto's."*
Sociale inclusie & contact met peers	*"Het internet is voor onze jongeren een modern communicatiemiddel. Degenen die naar onze locatie kwamen in het kader van dit project rond de digitale kloof, wilden zo lang mogelijk in onze gebouwen blijven. Ze hadden eindelijk toegang tot een computertool. Ze hadden eindelijk het gevoel dat ze een niveau hadden bereikt dat vergelijkbaar was met dat van hun 'maatjes'. Deze jongeren voelden zich vaak minderwaardig omdat ze geen toegang hadden tot de digitale wereld. Door de laptops voelen ze zich lid van de samenleving."*

Verhoogd zelfvertrouwen & autonomie	*"Onze jongeren hebben de computer geïntegreerd in hun manier van doen. Een van hen, 10 jaar oud, had een klasopdracht gekregen waarin ze werd gevraagd een presentatie te geven over een sportactiviteit. Aan hen werd de keuze gelaten om een bord te laten zien of een PowerPointpresentatie te maken. Ze koos ervoor om het met PowerPoint te doen, ook al wist ze nog niet hoe ze Powerpoint moest gebruiken."*
Stimuleren en motiveren	*"Ons vormingsaanbod had een prikkelend en activerend effect. Het stimuleerde bij heel wat jongeren de idee dat ze zelf hun leven voor een stukje in handen kunnen nemen. Sommigen zochten gepaste hulp en ondersteuning, anderen zochten werk, kozen een nieuwe studie of pakten familiale problemen aan. Dit zijn jongeren die moeilijk te activeren zijn, en hen gemotiveerd krijgen om zaken aan te pakken is een grote stap in het hervinden van maatschappelijke verbinding."*
Jongeren helpen elkaar	*"Rond digitale hulpmiddelen zijn er sterke verschillen in vaardigheden en individuele gewoonten, afhankelijk van de context van ieders leven. In het kader van de workshops heeft iedereen precies dezelfde machine als zijn buren en zien we wederzijdse hulp, advies en een gezamenlijke groeiproces in plaats van competitie."*
Meer/betere / blended hulpverlening	*"Waar voorheen laptops eigenlijk enkel werden ingezet contacten met peers en recreatie, zijn ze nu veel meer aanwezig in begeleidingstrajecten. Niet enkel voor onderwijs maar ook voor het inzetten, contacteren en uitwisselen met hulpverleners zijn laptops een belangrijke tool. Zo kan een jongere vanuit zijn thuissituatie vlot facetimen met de begeleider om te laten weten hoe het met hem gaat. Ze laten letterlijk de begeleider toe in hun wereld op een veilige manier."*

Na de open vraag om een verandering te delen die jongerenorganisaties konden observeren bij hun doelgroep, werden hen ook expliciet gevraagd naar hun mening over de mate waarin DFY heeft bijgedragen aan effecten in de sfeer van indirecte invloed.

Figuur 8: Mate waarin Digital For Youth heeft bijgedragen aan de effecten bij jongeren. "NVT" betekent dat een bepaald effect zich volgens de organisatie niet heeft voorgedaan. (n=75)

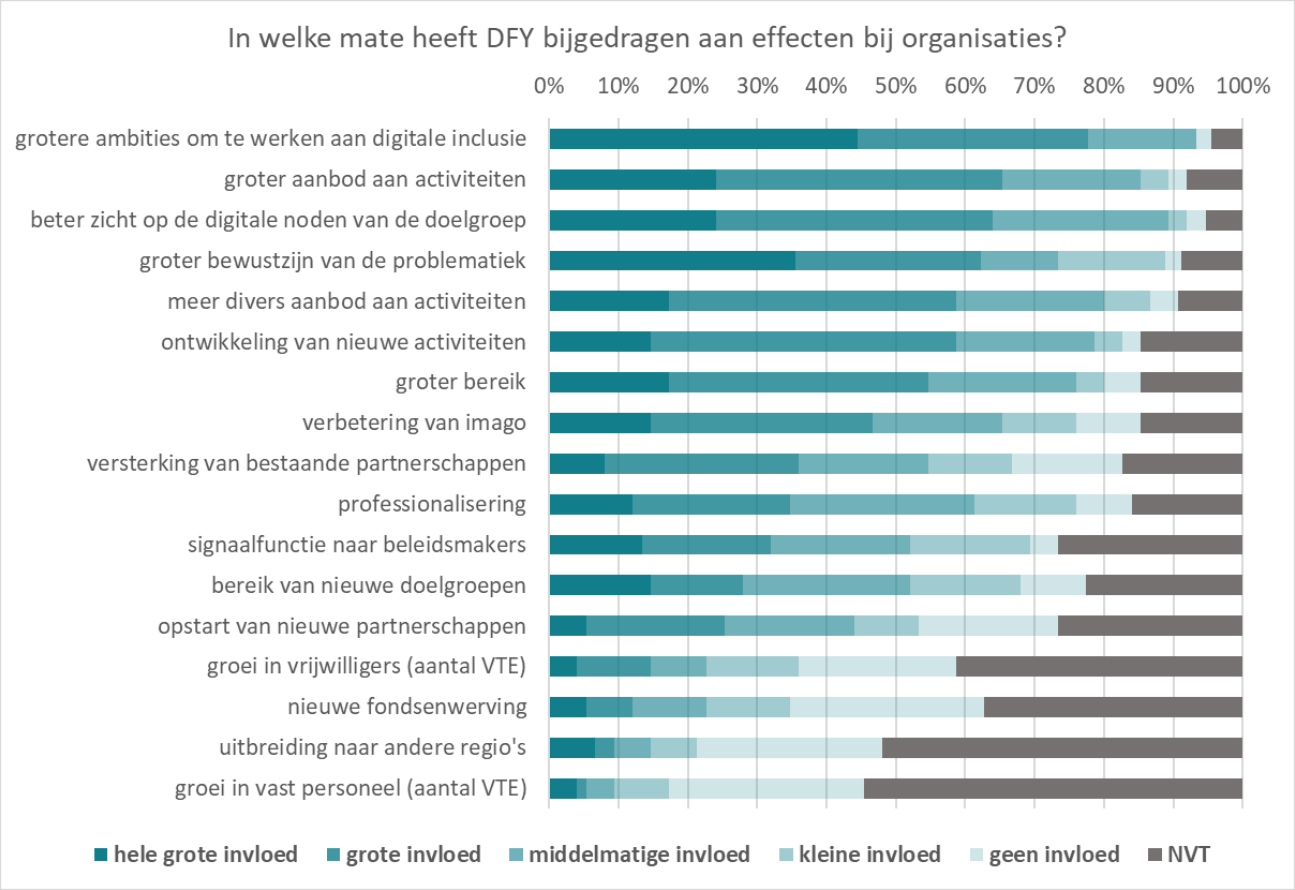


De contributie van Digital for Youth wordt het grootst geacht voor het "verbeteren van digitale vaardigheden" en "participatie aan het onderwijs". Deze veranderingen werden ook door de organisaties zelf veruit het vaakst benoemd. Ook voor "digitale informatie opzoeken", de mogelijkheid om "interesses te ontdekken en talenten te ontwikkelen", en "ontspanning en contact met peers" ziet meer dan de helft van de organisaties een (hele) grote invloed van Digital for Youth. Veranderingen op vlak van "toegang tot hulpverlening", "mediawijsheid", "participatie aan de arbeidsmarkt" en digitale veiligheid" vinden ofwel niet plaats (12-30% van de organisaties geeft "NVT" aan) of de invloed van Digital for Youth wordt beperkter ingeschat.

B. Effecten bij organisaties

Naast effecten op de jongeren, kunnen de laptops ook bijdragen aan effecten voor de organisaties zelf. Jongerenorganisaties werden ook hier gevraagd naar hun mening over de mate waarin Digital for Youth heeft bijgedragen aan 17 mogelijke effecten.

Figuur 9: Mate waarin Digital For Youth heeft bijgedragen aan de effecten bij de organisaties zelf (n=75)



Veruit de grootste invloed wordt toegewezen aan het vergroten van de ambities van organisaties om te werken aan digitale inclusie. Verder wijst meer dan de helft van de organisaties een (hele) grote invloed toe aan Digital for Youth voor effecten die zich situeren op het **aanbod van activiteiten** (meer activiteiten aanbieden, nieuwe activiteiten ontwikkelen en een grotere diversiteit aan activiteiten) en het bereik. Organisaties krijgen ook een beter zicht op de digitale noden van de doelgroep en zijn zich meer bewust van de problematiek. Aan de stap om deze noden dan ook te signaleren naar (lokale) beleidsmakers wordt de bijdrage van Digital for Youth beperkter ingeschat.

Bijna de helft van de organisaties ziet een (hele) grote invloed op verbetering van hun imago en geloofwaardigheid naar subsidiegevers en partners, één derde ook op vlak van professionalisering.

Effecten die minder vaak voorkomen en/of waar de bijdrage van Digital for Youth kleiner wordt ingeschat zijn groei van de organisatie in personeel, vrijwilligers, fondsen, werkingsgebied, nieuwe partnerschappen of nieuwe doelgroepen. Minder dan één op vier organisaties ziet op deze domeinen een (hele) grote invloed.

C. Ecologische impact

De donaties van Digital For Youth hebben de **aankoop van minstens 178 laptops vermeden**.[1] Dit komt overeen met een **besparing van minstens 45 ton CO2**.

Figuur 9: Ecologische impact door besparing van nieuw aangekochte laptops (n=75)

Zonder de steun van Digital for Youth zouden er soms **andere meerkosten of milieu-impact** geweest zijn om laptops te huren of vaker te transporteren, hogere kosten voor onderhoud, of hogere verplaatsingskosten voor deelnemers als workshops op minder locaties kunnen worden georganiseerd.

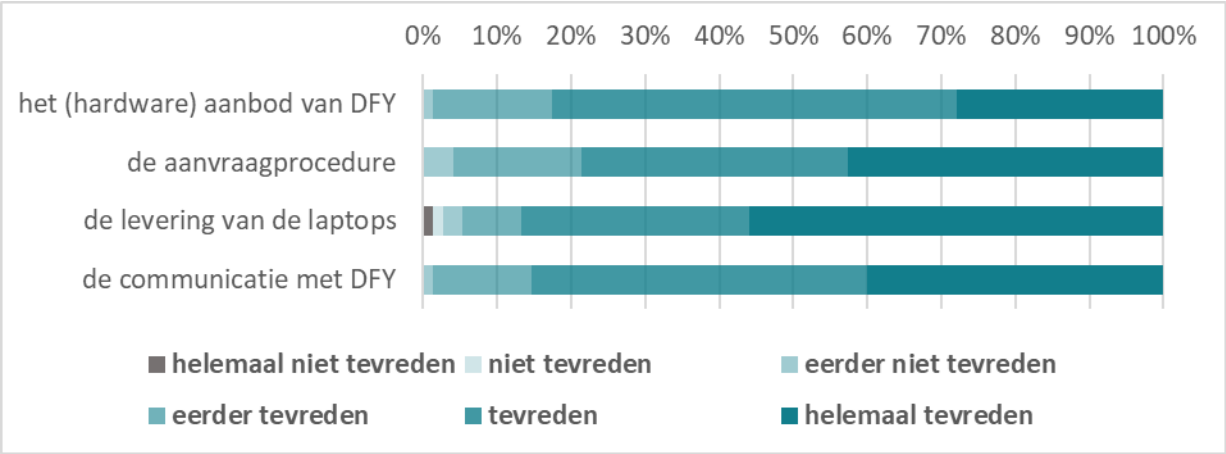
[1] Voor de 3 organisaties die evenveel laptops zouden aangekocht hebben, rekenen we de volledige donatie. Voor de 6 organisaties die meer dan de helft van wat ze gekregen hebben zouden aangekocht hebben, rekenen we de helft van de donatie. Voor de 23 organisaties die minder dan de helft van wat ze gekregen hebben zouden aangekocht hebben, rekenen we een kwart van de donatie.

4.5. Feedback, noden en toekomst

A. Feedback

De dienstverlening van Digital For Youth word heel positief geëvalueerd door de jongerenorganisaties. Meer dan 80% is (helemaal) tevreden met het aanbod, de procedure, de levering en de communicatie.

Figuur 10: Feedback op de dienstverlening van Digital For Youth (n=75)



B. Toekomst

De helft van de organisaties zal hun huidige activiteiten in het kader van dit project verderzetten, één derde wil hun activiteiten nog uitbreiden.

Organisaties werd ook gevraagd welke rol ze in de toekomst willen opnemen omtrent digitale uitsluiting en wat ze daarvoor nodig hebben. De ambities van de 52 organisaties die hierop antwoordden zijn erg divers.

Meer dan de helft van de organisaties (n=30 of 58%) wil zich in de toekomst inzetten voor het verbeteren van de digitale vaardigheden van kinderen en jongeren. De meeste organisaties spreken in algemene termen over digitale vaardigheden. Sommige organisaties willen zich inzetten voor een specifiek thema, o.a. mediawijsheid (n=5), digitale veiligheid (n=2), of kunst en zelfexpressie (n=2).

Bijna de helft van de organisaties (n=23 of 44%) wil (ook) bijdragen aan de toegang van kinderen en jongeren tot de digitale wereld door materiaal ter beschikking te stellen of mee naar huis te geven. Twee organisaties willen zich specifiek inzetten voor het opstarten of mee organiseren van

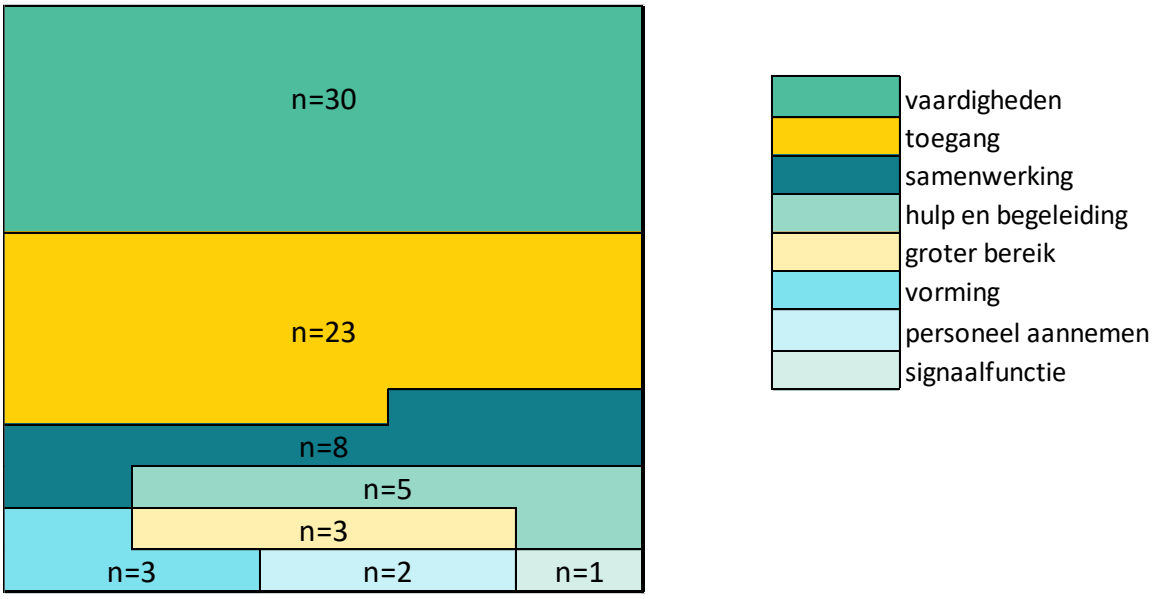
digipoints. Vijf organisaties spreken over **hulp en begeleiding** van kinderen en jongeren, bij gebruik van ICT op de locatie van de organisatie, maar voor één organisatie ook proactief door het informeren en sensibiliseren.

In hun antwoord specifiëren de organisaties die willen inzetten op vaardigheden, toegang en/of hulp en begeleiding vaak het doelpubliek niet, ze verwijzen impliciet naar het doelpubliek van hun organisatie. Enkele organisaties benoemen concreet jongeren met een afstand tot de arbeidsmarkt (n=3), langdurig zieke kinderen en jongeren (n=2), ouders (n=2) en nieuwkomers (n=1).

Acht organisaties (15%) willen in de toekomst inzetten op **samenwerking**: o.a. andere organisaties inspireren om workshops aan te bieden om zo een groter publiek te bereiken (n=1), samen workshops aanbieden (n=1), medewerkers of vrijwilligers van andere organisaties opleiden en expertise over digitale activiteiten delen (n=2), en samenwerking met de gemeente (n=1).

De toekomstambitie van twee organisaties ligt in het **aannemen van een (halftijdse) vaste kracht** om digitale activiteiten te organiseren. Drie organisaties willen inzetten op **vorming**, respectievelijk van hun eigen medewerkers, van vrijwilligers van andere organisaties, of van leerkrachten.

Figuur 11: Toekomstambities van jongerenorganisaties in de strijd tegen digitale inclusie (n=52)



De noden van jongerenorganisaties om hun toekomstambities te realiseren en hoe Digital for Youth hen hierbij kan ondersteunen zijn eveneens divers. Van de 55 respondenten **heeft de helft nood aan (meer) laptops**. Twee organisaties geven een specifieke nood aan voor laptops die up-to-date zijn, één organisatie heeft nood aan vervangingstoestellen. Zeven organisaties hebben nood aan **andere hardware**, o.a. tablets of smartphones, maar ook muizen, toetsenborden, printers, digitale camera's, wifi access points, etc. Drie organisaties geven een nood aan software aan.

Elf organisaties (20%) hebben nood aan **financiële ondersteuning**. Bij zes organisaties gaat het om loonkost van een vaste medewerker die de digitale activiteiten kan organiseren. De andere organisaties benoemen de basiskost van hun werking (n=1), budget voor lesgevers (n=2), budget voor vorming (n=1), en budget om de doelgroep meer gespecialiseerde workshops op verplaatsing te kunnen bieden (n=1).

Drie organisaties vragen **vorming** om de digitale vaardigheden van medewerkers en/of vrijwilligers te versterken, o.a. op vlak van digitale veiligheid. Eén organisatie heeft nood aan educatief materiaal.

Vier organisaties benoemen een nood aan **erkenning en zichtbaarheid**. Erkenning van Digital For Youth, eventueel in de vorm van een label, kan hen helpen om fondsen te werven en partnerschappen te starten. Twee organisaties vragen ook om na een eerste donatie op een snelle en eenvoudige manier extra laptops te kunnen aanvragen, zonder de hele aanvraagprocedure opnieuw te moeten doorlopen.

Tenslotte hebben vijf organisaties geen verdere noden om hun toekomstambities te realiseren, of wensen geen verdere ondersteuning van Digital for Youth hierbij.

C. Community

Twee derde van de organisaties heeft interesse in een community van laureaten om goede praktijken van digitale activiteiten uit te wisselen. De helft wil graag partnerschappen opstarten en/of met een gezamenlijke stem de digitale noden van de doelgroep signaleren aan (lokale) beleidsmakers. Dit sluit aan bij hun toekomstambities op vlak van de strijd tegen digitale uitsluiting (zie hierboven). Slechts vijf organisaties (7%) hebben op geen enkele manier interesse in een community.

5. Conclusie

In samenwerking met Digital For Youth ontwikkelde hogeschool Leuven-Limburg (UCLL) in 2022 een impactbevraging om de maatschappelijke impact van de laptop donaties van Digital For Youth in kaart te brengen. Alle laureaten van de projectoproepen via de Koning Boudewijnstichting vullen de bevraging in na afloop van de projectperiode van één jaar. **Dit impactrapport presenteert de resultaten van 75 laureaten** die in 2021 een donatie van Digital For Youth ontvingen en hiermee in 2021 en/of 2022 aan de slag gingen (respons van 85%).

De laureaten zijn vooral actief binnen de domeinen jeugdwerk/jeugdzorg, onderwijs en kansarmoede. De organisaties zijn verspreid over heel België. Er is een mix van kleine en grote organisaties.

In totaal ontvingen de 75 laureaten 1.399 laptops van DFY. De laptops zijn van goede kwaliteit, er zijn weinig technische problemen.

De grote meerderheid van de laureaten zet de laptops in voor de **organisatie van digitale activiteiten**, vooral huiswerkbegeleiding en workshops digitale vaardigheden. Andere activiteiten zijn workshops digitale veiligheid, mediawijsheid, digitale zelfexpressie of programmeren, arbeidsmarktbegeleiding, en cursussen maatschappelijke integratie. De helft van de laureaten stelt (ook) **laptops vrij ter beschikking op hun locatie** voor gebruik binnen de context van school, zoektocht naar werk, digitale administratie of vrije tijd. Tenslotte geeft een derde van de laureaten (ook) laptops mee met jongeren voor **thuisgebruik**, meestal over een langere periode (een schooljaar of permanent). De organisaties bereiken kinderen en jongeren van alle leeftijden (6 tem 26 jaar), de georganiseerde activiteiten bereiken vooral minderjarigen. Gendergelijkheid is problematisch, gemiddeld bereiken de organisaties slechts 44% meisjes.

Naast een duidelijk overzicht van de activiteiten die de laureaten organiseren met de laptops, peilt de impactbevraging ook naar de gerealiseerde veranderingen. De laptops dragen bij aan effecten bij de jongeren, maar ook bij de organisaties zelf. De impactbevraging bevestigt dat alle effecten bij jongeren die door Digital For Youth zelf werden vooropgesteld in hun Theory of Change worden bereikt. **De belangrijkste bijdrage wordt geleverd aan het verbeteren van digitale vaardigheden en participatie aan het onderwijs**. De impactbevraging bracht ook enkele aanvullende effecten naar boven die niet expliciet worden benoemd in de Theory of Change: de laptops geven jongeren autonomie, ze zorgen voor stimulatie en motivatie van jongeren, ze bieden de mogelijkheid tot ontspanning en peer contact, organisaties merken dat jongeren elkaar spontaan helpen bij gebruik van de technologie, en de laptops kunnen bijdragen aan meer/betere toegang tot kwaliteitsvolle hulpverlening. Voor de organisaties dragen de laptops vooral bij aan het vergroten van hun ambities om te werken aan digitale inclusie, het kunnen aanbieden van meer en/of nieuwe activiteiten aan een grotere groep jongeren. Organisaties krijgen ook een beter zicht op de digitale noden van de doelgroep worden zich meer bewust van de problematiek van digitale uitsluiting.

Naast sociale impact heeft Digital for Youth voor **ecologische impact**. De gedoneerde laptops voorkomen de aankoop van minstens 178 nieuwe laptops, wat overeenkomt met een besparing van minstens 45 ton CO2.

Tenslotte bevraagt de impactbevraging ook de **toekomstambities van jongerenorganisaties in de strijd tegen digitale uitsluiting** en wat ze daarvoor nodig hebben. Dit biedt Digital for Youth zeer relevante informatie om hun eigen toekomststrategie uit te werken. Mogelijks kan Digital for Youth inspelen op de nood aan vorming of educatief materiaal, specifiek rond digitale veiligheid waar nu slechts één jongerenorganisatie zelf mee aan de slag ging. Ook het idee van een zekere erkenning of label om organisaties te ondersteunen bij andere partnerschappen of subsidieaanvragen is de moeite om verder te bekijken. Een community van laureaten om goede parktijken uit te wisselen of partnerschappen op te starten wordt door de laureaten met veel enthousiasme onthaald.

Digital for Youth heeft de impactbevraging geïntegreerd in de vaste procedure van alle projectoproepen via de KBS. Dit biedt hen de mogelijkheid om hun impact continu op te volgen en bij te sturen waar nodig. Over de jaren heen zal het effect van veranderingen in de maatschappelijke context (bv. Covid of de migratiecrisis) of in hun eigen strategie op de maatschappelijke impact die wordt gerealiseerd duidelijk worden. Het geplande dashboard om alle data eenvoudig visueel voor te stellen en te delen met stakeholders kan deze impactgerichte manier van werken sterk faciliteren.