

# RAPPORT D'IMPACT

Mars 2024



# 1. Introduction

Digital for Youth est la principale initiative de DNS Belgium en matière de responsabilité sociétale des entreprises (RSE). L'organisation s'attache à promouvoir une société numérique accessible pour 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, en fait don 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 de cerner son impact social. L'initiative a débouché sur la 'Theory of Change' (Théorie du changement) de Digital for Youth, associée à une étude d'impact sur mesure. En plus de recenser les activités des organisations de jeunes, l'étude en mesure également l'impact 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 avec, en corollaire, la publication en avril 2023 d'un premier rapport d'impact reprenant les résultats des lauréats qui ont bénéficié d'un ordinateur portable de Digital for Youth en 2021. Le rapport d'impact expose les résultats de tous les lauréats de 2022 ayant utilisé leurs ordinateurs portables en 2022 et 2023.

Le rapport est structuré comme suit : Le Chapitre 2 commente la Theory of Change de Digital for Youth en tant que fondement de l'étude d'impact. Le Chapitre 3 évoque brièvement la collecte de données auprès des lauréats de 2022. Le Chapitre 4 expose 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 futurs en matière d'inclusion numérique. Quant au Chapitre 5, il aborde brièvement les différences entre les lauréats de 2021 et 2022.



## 2. Theory of Change

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

La piste (ou voie) de changement débute par les activités de Digital for Youth dans la **sphère de contrôle**. Après collecte des ordinateurs portables usagés auprès d'entreprises et d'organisations, Digital for Youth procède à l'effacement contrôlé et sécurisé des données présentes dans l'ordinateur, et remet un certificat d'attestation ad hoc aux donateurs. 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 projets par an pour distribuer ces ordinateurs portables auprès 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 maximum 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 interne suffisante pour garantir un soutien adéquat.

Digital for Youth recourt partiellement déjà à l'apprentissage entre pairs (peer learning) par le biais de témoignages sur son site web et entend renforcer encore sa communauté de lauréats à l'avenir.

Au travers de ces initiatives, Digital for Youth exerce une **influence directe** sur les organisations de jeunes qui bénéficient des ordinateurs portables. On distingue trois pistes ou voies de changement en fonction des formules d'affectation des ordinateurs portables par l'organisation concernée.

D'une part, les **organisations mettent elles-mêmes diverses activités numériques sur pied (piste 1)**. Il s'agira notamment d'aide aux devoirs, d'ateliers de compétences numériques de base, d'ateliers avancés (exemple: programmation), de formules d'auto-expression numérique (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 le voisinage dans un local informatique sur place (piste 2), formule qui inclut souvent des solutions d'impression et de numérisation. Les ordinateurs portables peuvent être utilisés dans le contexte scolaire (cours en ligne, exécution ou remise des devoirs, suivi de la communication de l'école), professionnel (rédiger un CV, postuler un emploi, rechercher des stages ou des offres d'emploi...), l'administration numérique ou l'interaction avec des services publics numériques. Outre l'utilisation pratique pour l'école, le travail ou l'administration, l'accès aux TIC des loisirs (comme les jeux) joue également un rôle important.



La troisième piste consiste pour les organisations à **faire don d'ordinateurs portables à des jeunes en situation de vulnérabilité pour utilisation à domicile (piste 3)**, notamment afin de permettre à des enfants ou jeunes malades de longue durée de suivre des cours à domicile ou d'approfondir certaines compétences. Souvent, dans ce cas, l'ordinateur portable est aussi utilisé par l'entourage (familial) de l'enfant ou du jeune.

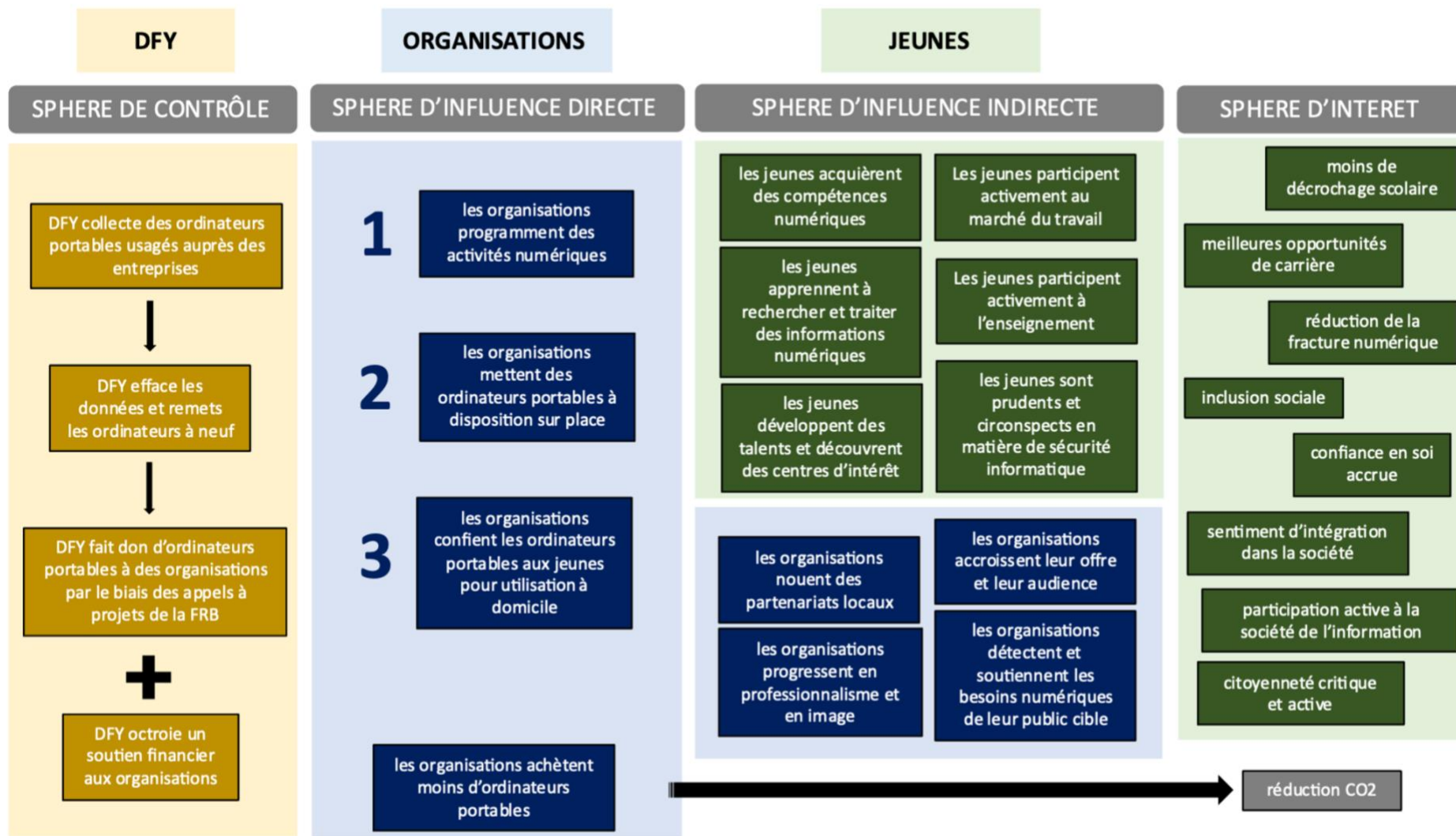


Figure 1. La Théorie du changement de Digital for Youth

Ces trois pistes ou voies de changement permettent aux organisations d'impacter les jeunes à différents niveaux de **la sphère d'influence indirecte**. Chaque piste vise au premier chef à favoriser l'accès numérique. Par le biais d'activités organisées, les jeunes acquièrent des compétences numériques (de base), apprennent à rechercher et traiter des informations numériques et/ou s'initient à la (cyber)sécurité numérique et à l'éducation aux médias. Les ateliers avancés et l'auto-expression numérique permettent aux jeunes de cerner leurs centres d'intérêt et de développer d'éventuels talents. Ces trois pistes permettent aux enfants et aux jeunes de participer pleinement et 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, ainsi que leur professionnalisme, ce qui influence positivement leur visibilité et leur image, et leur permet d'attirer davantage de jeunes. Elles se profilent par ailleurs comme des partenaires attractifs pour d'autres organisations sociales, par exemple en vue de mettre sur pied des projets communs ou de leur adresser des clients. Enfin, grâce aux ordinateurs portables reçus, les organisations cernent mieux les besoins numériques de leur public cible, besoins qu'elles peuvent rencontrer (en partie) par elles-mêmes, ou signaler aux décideurs politiques (locaux).

Par ailleurs, les changements au sein de la sphère d'influence directe et indirecte de Digital for Youth contribuent à leur tour aux changements ultimes souhaités au sein de **la sphère d'intérêt**. On en revient 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 pleine participation à la société de l'information. Les jeunes acquièrent davantage d'autonomie (numérique) et de confiance en soi et se sentent intégrés dans la société.

Enfin, au-delà de l'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 présent rapport présente les résultats de l'étude d'impact des **trois appels à projets de 2022**. Les lauréats de ces appels ont reçu leurs ordinateurs portables en 2022 ou au début de 2023, et les ont utilisés 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 63 des 70 lauréats (2 réponses sont incomplètes), soit un taux de réponse de 90%.

*Tableau 1. Récapitulatif des trois appels à projets de 2022*

Appel à projet	Nombre de lauréats	Nombre d'ordinateurs portables	Date de livraison	Date de l'étude d'impact	Nombre de répondants
<b>2022A</b>	26	505	Mai 2022	mai-juin 2023	23
<b>2022B</b>	25	551	octobre 2022	octobre-novembre 2023	23 1 incomplet
<b>2022C</b>	19	265	janvier 2023	janvier-février 2024	17 1 incomplet





## 4. Résultats

Le tableau 2 présente un récapitulatif des différents thèmes abordés.

*Tableau 2 : 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 auprès des 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>• Libre accès sur site</li> <li>• Utilisation à domicile</li> </ul> <p>Nombre d'ordinateurs portables, heures utilisateur, participants uniques. Âge et sexe des participants</p>	
4. IMPACT	5. FEEDBACK ET AVENIR
<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 Digital for Youth</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). Un peu plus de la moitié des organisations (55%) se consacrent à un seul domaine d'activité, les autres (45%) ont opté pour deux domaines.

**Près de la moitié des organisations (49%) opèrent dans le vaste domaine des services/animation socio-éducatifs pour jeunes.** Ce domaine 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, et les centres de revalidation ambulatoire. **41% de des organisations couvrent (également) les domaines de l'enseignement et 32% (également) de la précarité.** Les domaines marché du travail, genre, culture et nouveaux arrivants sont couverts par 4 ou 5 organisations seulement (8%), pratiquement toujours en tant que deuxième domaine d'activité.

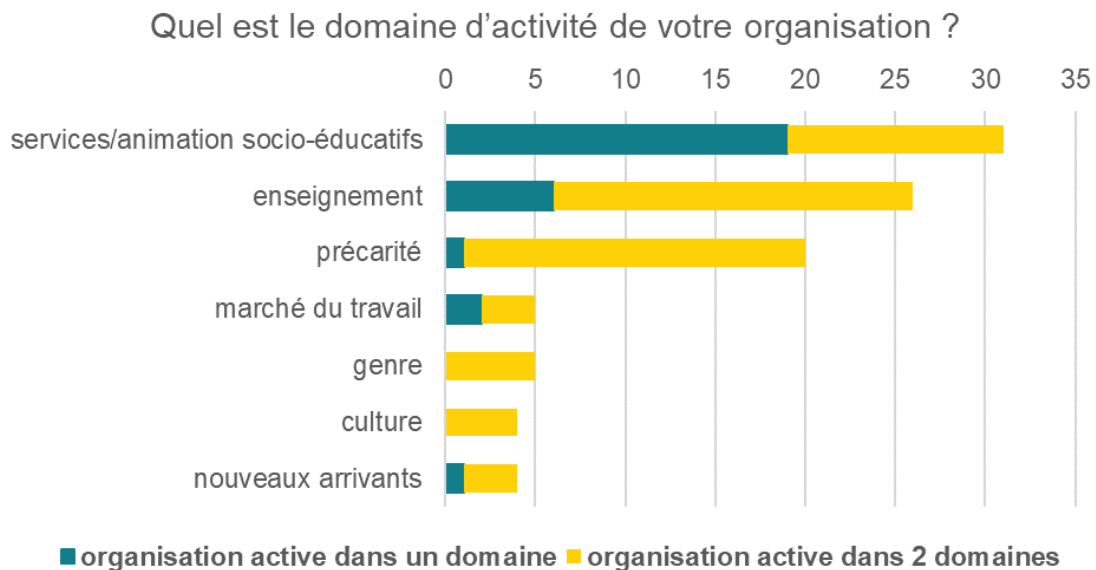


Figure 2. Domaine d'activité des organisations (n=63)





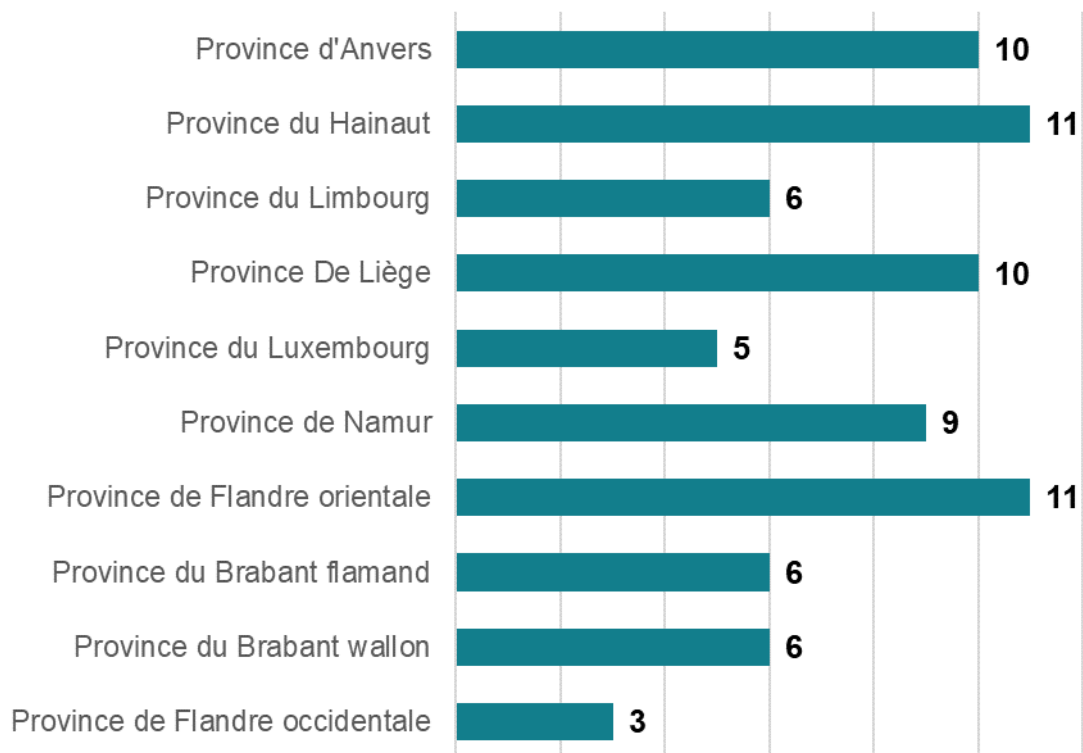
## B. Région

**Les organisations sont à peu près uniformément réparties entre les communautés wallonne et flamande.** Quelque 48% des organisations déploient des ordinateurs portables au sein de la communauté flamande (et Bruxelles), 40% au sein de la communauté française (et Bruxelles). **Un quart des organisations opèrent (également) à Bruxelles.** Aucune organisation n'opère au sein de la Communauté germanophone.

**Au sein de la communauté flamande, la majorité des ordinateurs portables sont déployés dans les provinces de Flandre orientale (n=11) et d'Anvers (n=10),** suivies par le Limbourg (n=6), le Brabant flamand (n=6) et la Flandre occidentale (n=3). **Au sein de la communauté wallonne, les ordinateurs portables sont principalement déployés dans les provinces du Hainaut (n=11), de Liège (n=10) et de Namur (n=9),** suivies par le Brabant wallon (n=6) et le Luxembourg (n=5). 14 organisations opèrent dans plus d'une province.

*Figure 3 : Ventilation des organisations par province.*

Dans quelle province les ordinateurs portables ont-ils été déployés?



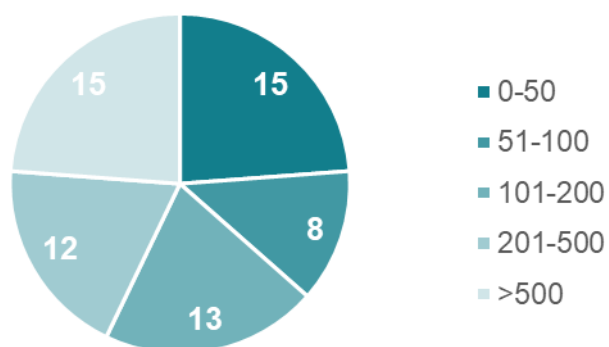


### C. Audience

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=63)*

Quelle est l'audience directe moyenne de votre organisation parmi les jeunes (6-26 ans) ?





## 4.2. Soutien reçu

Dans le cadre des trois appels à projets de 2022, Digital for Youth a distribué un total de 1.321 ordinateurs portables à 70 lauréats. Les 63 lauréats qui ont répondu à l'étude d'impact ont reçu au total **1.183 ordinateurs portables** et bénéficié d'un soutien financier de 39.235 euros.

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.

Le nombre d'ordinateurs portables attribués à une organisation varie fortement - d'un minimum de 5 à un maximum de 50. Il n'y a pas de corrélation manifeste 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. Le nombre d'ordinateurs portables déployés dans l'enseignement (48%) est supérieur au pourcentage d'organisations opérant dans ce domaine (41%).



Figure 5 : Nombre d'ordinateurs portables par domaine d'activité (n=63)



**Les ordinateurs portables sont de bonne qualité.** La moitié des organisations n'ont jamais rencontré de problèmes techniques, et 41% quelques cas seulement par an. En cas de problème, 55% des organisations parviennent à résoudre les problèmes sur le champ ou le jour même, seules 7 organisations (17%) ont besoin de plus d'une semaine pour ce faire. 86% des organisations résolvent les problèmes techniques par leurs propres moyens.

**Les organisations prennent soin des ordinateurs portables reçus.** Depuis le début du cycle de projet, on dénombre seulement 30 pannes permanentes (3 %), 1 ordinateur portable perdu et 1 ordinateur portable volé. 7 organisations (11%) ont souscrit une assurance complémentaire pour les ordinateurs portables.



## 4.3. Activités

Comme l'indique la Theory of Change, les organisations recourent à trois formules d'affectation des ordinateurs portables.

La grande majorité (90%) organise des activités numériques encadrées (par exemple, aide aux devoirs, ateliers de compétences numériques, éducation aux médias, création de musique ou de films, programmation). La moitié propose (également) des ordinateurs portables en libre accès sur place pour les jeunes. Un tiers 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.

Les 1.183 ordinateurs portables reçus par les 63 répondants ont rassemblé un public de 8.102 enfants et jeunes. **Chaque ordinateur touche en moyenne 6,8 enfants et jeunes.**

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

	activités organisées	ordinateurs portables en libre accès	utilisation à domicile
nombre et pourcentage d'organisations par type d'affectation	<b>57 (90%)</b>	<b>31 (49%)</b>	<b>18 (29%)</b>
nombre d'ordinateurs portables déployés	<b>1.370</b>	<b>378</b>	<b>272</b>
taille du public d'enfants et de jeunes	<b>7.093</b>	<b>737</b>	<b>272</b>
audience des organisations parmi les différents groupes d'âge	6 à 11 ans : 47% 12-17 ans : 75% 18 à 22 ans : 39% 23-26 ans : 12%	6 à 11 ans : 32% 12-17 ans : 84% 18-22 ans : 58% 23-26 ans : 19%	6 à 11 ans : 21% 12-17 ans : 63% 18-22 ans : 53% 23-26 ans : 26%
pourcentage moyen de filles	<b>44%</b>	<b>47%</b>	<b>53%</b>

<sup>1</sup> Pour les activités organisées, les organisations indiquent le nombre de participants. Pour les ordinateurs portables en libre accès, les organisations ne donnent qu'une estimation du public concerné dans les catégories 0-5 jeunes, 6-10 jeunes, 11-20 jeunes, 21-50 jeunes et >50 jeunes. Dans chaque cas, on prend le seuil inférieur de chaque catégorie pour calculer un nombre total (en comptant 1 jeune pour la catégorie 0-5). Pour l'utilisation à domicile, on suppose qu'il y a autant de jeunes que d'ordinateurs portables. Certains jeunes utilisent les ordinateurs portables pour 2 ou 3 pistes de changement (par exemple, participation à une activité organisée et utilisation d'ordinateurs portables en libre accès). Dans ce cas, le jeune est compté deux fois.

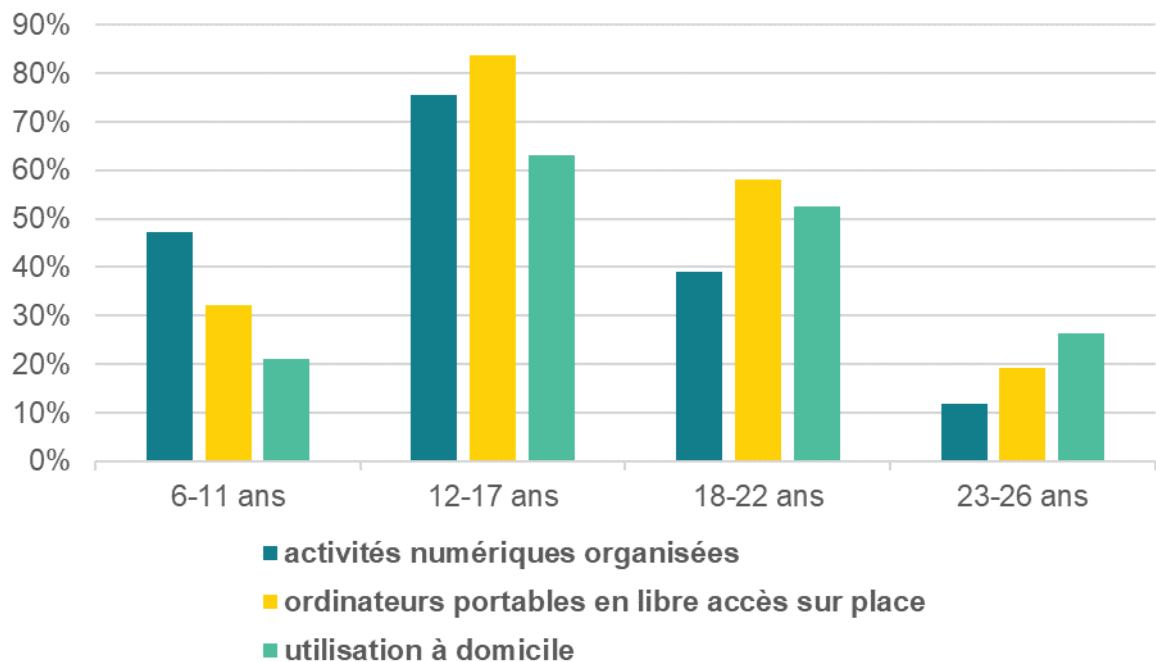


L'égalité des sexes reste problématique à l'échelon de la fracture numérique, les organisations réunissant systématiquement moins de filles que de garçons (sauf pour l'utilisation à domicile). Les cours de sécurité numérique et de programmation, en particulier, rassemblent nettement moins de filles, soit 27 % et 38 % respectivement.

Dans l'ensemble, les répondants rassemblent 3.732 filles (46%). **Chaque ordinateur portable touche en moyenne 3,2 filles.**

**Au niveau de l'âge, les organisations touchent surtout les mineurs de 6-11 ans et 12-17 ans.** Les jeunes de 18 à 22 ans utilisent plus souvent les ordinateurs portables sur place ou à domicile. La catégorie des plus âgés (23-26 ans) est généralement moins représentée.

*Figure 6. Pourcentage de l'offre d'activités organisées ou du nombre d'organisations proposant le libre accès ou l'utilisation à domicile par groupes d'âge*





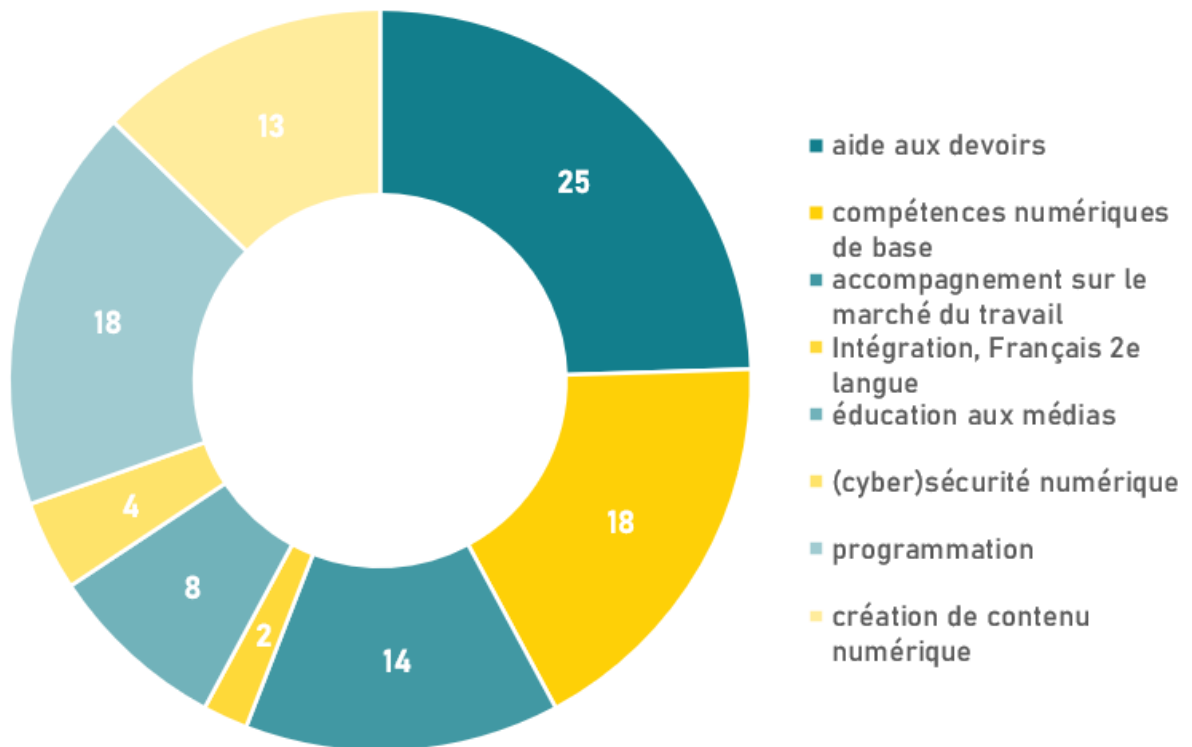
**57 ORGANISATIONS METTENT 1.370 ORDINATEURS PORTABLES A  
DISPOSITION POUR L'ORGANISATION DE 110 ACTIVITÉS ENCADRÉES**

### A. Activités numériques organisées

Les organisations programment un large éventail d'activités numériques encadrées. **Un quart des activités concernent des formules d'assistance aux devoirs ou scolaire, cours particuliers ou cours d'été (23%).** Quelque 16% concernent des cours/ateliers de compétences numériques de base ou cours de programmation, robotique ou construction de sites.

Les organisations proposent en outre un accompagnement sur le marché du travail (13 %), des cours de création de contenu numérique ou d'expression personnelle (12 %, notamment vidéo, musique, graphisme, photographie, conception de jeux, ...) et des cours d'éducation aux médias (7 %). 4 % seulement des organisations proposent un cours de (cyber)sécurité numérique et 2 % des cours d'intégration sociale / Français 2e langue.

*Figure 7 : Type d'activités numériques organisées (n=57 organisations, n=110 activités)*



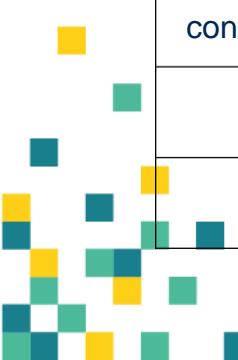




Le tableau 4 indique pour chaque type d'activité le nombre d'ordinateurs portables qui y sont affectés, le nombre d'heures utilisateur (total et moyen par ordinateur portable) et le nombre de participants (total et moyen par ordinateur portable). **Les 1.370 ordinateurs rassemblent au total 7.093 enfants et jeunes pour un total de 96.580 heures utilisateur.** La plupart des ordinateurs portables sont utilisés pour l'aide aux devoirs et les cours de programmation (environ un cinquième dans chaque cas), ce qui représente respectivement 18 % et 29 % des participants. La programmation se voit consacrer un nombre relativement important d'heures, soit un tiers du nombre total ou 134 heures par ordinateur portable.

*Tableau 4 : Récapitulatif du nombre d'ordinateurs portables, d'heures utilisateur et de participants par type activité*

	nombre d'ordinateurs portables	nombre total d'heures utilisateur	nombre moyen d'heures	nombre total de participants	nombre moyen de participants par
aide aux devoirs	268	12.910	60	1.251	3,1
compétences numériques	211	21.966	88	969	4,7
accompagnement sur le marché du	159	10.510	92	1.187	3,8
intégration, français 2e langue	56	590	12,5	109	1,8
éducation aux médias	178	3.669	32	522	3,7
(cyber)sécurité numérique	35	2.760	90	77	2,7
programmation	263	32.115	134	2.058	6,2
création de contenu numérique	94	3.650	39	332	4,1
autre	106	8.410	136	588	3,8
<b>TOTAL</b>	<b>1.370</b>	<b>96.580</b>		<b>7.093</b>	





Voici quelques exemples d'activités organisées :

<b>aide aux devoirs</b>	<i>Activité basée sur l'apprentissage scolaire au travers des "jeux sérieux (serious games) sur les ordinateurs cela permet aux enfants de travailler leurs lacunes de manière ludique. Le but étant de mettre également les ordinateurs à disposition des enfants en cas de besoin pour les leçons et les devoirs.</i>
<b>compétences numériques de base</b>	<i>Les enfants et les jeunes ont appris à utiliser le clavier grâce à des sites en ligne. Ensuite, ils ont appris comment créer et envoyer un mail. Les jeunes ont également créé des PowerPoint et les ont présentés à leurs camarades.</i>
<b>accompagnement sur le marché du travail</b>	<i>Atelier réalisation de CV et lettre de motivations afin de permettre aux jeunes de débiter leurs recherches de job étudiants.</i>
<b>intégration, Français 2e langue</b>	<i>Soutien Français et exercices.</i>
<b>éducation aux médias</b>	<i>Sensibilisations sur les formes de discriminations, le temps passé sur les réseaux sociaux et l'impact de l'utilisation abusive des appareils numériques sur la santé.</i>
<b>(cyber)sécurité numérique</b>	<i>Sessions individuelles et collectives couvrant la familiarisation avec les applications, la résistance au harcèlement ou à l'intimidation, la protection des données... Sessions individuelles fondées sur une demande ou besoin concret du jeune.</i>
<b>programmation</b>	<i>Stages de robotique et codage organisés lors des vacances d'été. Découverte de l'Intelligence Artificielle par une série de jeux et d'expériences qui permettent de comprendre le fonctionnement d'un algorithme, des bases de données, de la reconnaissance faciale</i>
<b>création de contenu numérique</b>	<i>Notre Laboratoire de création graphique et numérique est un outil d'éducation permanente qui favorise l'émancipation des jeunes par l'acquisition de compétences pratiques dans les domaines de l'informatique, du graphisme et du numérique grâce à l'échange des savoirs et aux technologies mises à disposition (ordinateurs, imprimante 3D, découpeuse vinyle, stop motion).</i>
<b>autre</b>	<i>Projet d'accompagnement de jeunes dans leur démarche d'autonomie. Les ordinateurs ont été utilisés afin de rendre le jeune autonome dans sa recherche de logement, la réalisation des contrats énergies, communication avec les administrations...</i>





**31 ORGANISATIONS PROPOSENT 378 ORDINATEURS PORTABLES  
EN LIBRE ACCÈS SUR PLACE POUR LES JEUNES.**

## B. Ordinateurs portables en libre accès

**Les ordinateurs portables sur site sont affectés à un large éventail de travaux de recherche** dans le cadre scolaire pour les cours en ligne, les devoirs ou la communication avec l'école (68 % des organisations), dans le cadre professionnel pour rédiger des CV, rechercher des postes vacants ou postuler des emplois (68 % des organisations), dans le cadre des loisirs pour, par exemple, des projets créatifs et des contacts sociaux (35 % des organisations), et pour l'administration numérique (26 % des organisations).

**68% de des organisations proposent l'initiation numérique à l'intention des jeunes utilisateurs des ordinateurs portables.** Les autres organisations se tiennent à disposition pour répondre aux questions des jeunes.

*« Nous mettons à disposition ces ordinateurs dans le but qu'ils puissent continuer à pratiquer ce qu'ils ont appris pendant nos ateliers. Ils utilisent également ces ordinateurs dans l'objectif de développer des compétences avec leurs propres conceptions comme par exemple un montage vidéo de leurs films, des cartes d'invitations, des présentations pour leurs exposés à l'école. »*

*« Loisirs : les ordinateurs portables sont par exemple affectés à l'organisation d'activités/excursions en groupe : les jeunes recherchent eux-mêmes les informations et se chargent des plannings/réservations. »*





19 ORGANISATIONS CONFIENT 272 ORDINATEURS PORTABLES A DES JEUNES  
POUR UTILISATION A DOMICILE.

### C. Utilisation à domicile

**Généralement, les ordinateurs portables utilisés à domicile restent chez les jeunes pendant de longues périodes;** les deux tiers des organisations confient les ordinateurs portables pour une période de plus de six mois.

**Dans quelque 40% des organisations, les ordinateurs portables sont également utilisés pour la téléassistance par l'organisation même et/ou par des tiers.**

Tout comme dans le cas du libre accès sur site, toutes les organisations proposent l'assistance numérique des jeunes, soit par une brève initiation/formation (55 %), soit en répondant à leurs questions.

*« Les ordinateurs portables sont confiés à nos jeunes et à leur famille afin qu'ils puissent les utiliser à domicile pour leurs tâches scolaires ainsi que pour des activités de loisirs/information. Nos bénévoles se rendent chaque semaine à leur domicile pour les aider en fonction des besoins. »*

*« Les enfants que nous connectons sont scolarisés en Fédération Wallonie-Bruxelles. En raison de leur(s) pathologie(s) ou de leur handicap, ils ne peuvent avoir une scolarité traditionnelle. Leur fournir un ordinateur leur permet d'être 'virtuellement' présents en classe et de participer aux activités scolaires voire extrascolaires. Les enfants utilisent nos ordinateurs portables pour suivre les cours et maintenir un lien social étroit avec leurs camarades de classe. Quant à leurs*





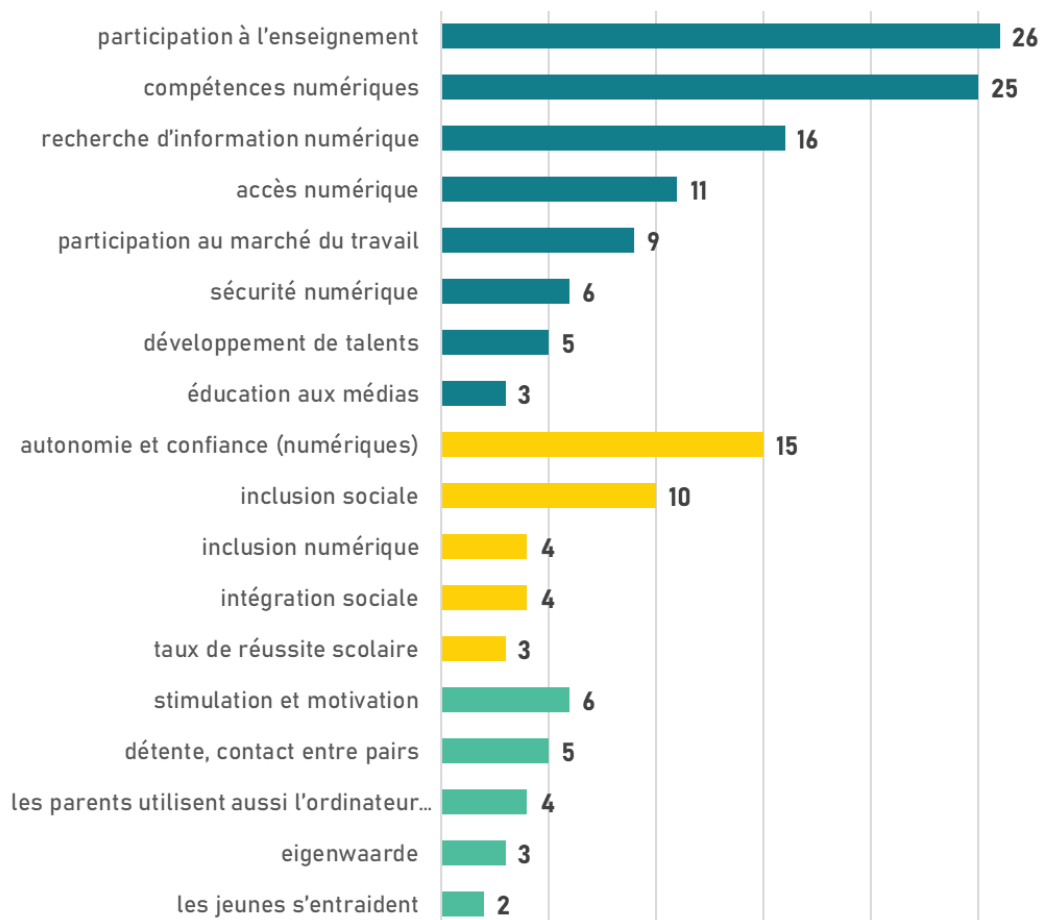
*parents, ils peuvent utiliser ces outils pour la gestion administrative de la maison (rendez-vous médicaux, liens avec l'école, ...). »*

## 4.4. EFFETS

### A. Impact sur les jeunes

Les organisations de jeunes ont été invitées à rendre compte d'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'exposés dans la Théorie du changement (figure 7).

*Figure 7 : Catégorisation des changements par (partie de) groupe cible ou pour un jeune spécifique tel que cité par les organisations (n=63)*





**Tous les effets de la sphère d'influence indirecte de la Theory of Change (Figure 1) sont présents dans les narratifs des organisations.** La "participation à l'enseignement" et les "compétences numériques" sont de loin les plus citées. Suivent "la recherche d'information numérique", "l'accès numérique" et "la participation au marché du travail".

Les organisations citent aussi la plupart des effets de la **sphère d'intérêt** comme changements observés au sein du groupe cible, surtout la progression de l'autonomie (numérique) et de la confiance en soi, ainsi que l'inclusion sociale. Le constat est d'autant plus remarquable que les effets de la sphère d'intérêt n'apparaissent généralement qu'à plus long terme.

Les narratifs des organisations sur les changements majeurs évoquent en outre **cinq catégories** qui ne figurent pas explicitement dans la Theory of Change : les ordinateurs portables stimulent et motivent les jeunes (pour l'école ou le développement de leurs talents), ils offrent des possibilités de loisirs et de contact entre pairs, la présence d'ordinateurs portables au sein de la famille représente aussi une aide pour les parents. Certaines organisations, enfin, notent que les jeunes s'entraident spontanément dans l'utilisation de la technologie, et évoquent par ailleurs une plus grande estime de soi.



On trouvera ci-après quelques narratifs attrayants.

<p><b>Accès numérique Compétences numériques Développement des talents</b></p>	<p><i>Au cours de l'année écoulée, nous avons observé un changement significatif dans l'inclusion numérique chez les jeunes de 6 à 17 ans, en particulier ceux qui n'avaient pas un accès facile au numérique, y compris des enfants placés en structures d'accueil. Initialement, la majorité de ces jeunes avaient peu ou pas de compétences en informatique et étaient souvent à la traîne dans l'apprentissage numérique. Pour remédier à cela, nous avons introduit plusieurs activités et outils éducatifs numériques. Par exemple, depuis le début de l'année scolaire en septembre, nous avons mis en œuvre des ateliers hebdomadaires utilisant des plateformes ludiques et interactives telles que Scratch pour la programmation, micro:bit pour l'apprentissage de l'électronique de base, et Makey Makey pour des projets créatifs. De plus, des kits Lego Boost ont été utilisés pour introduire les concepts de base de la robotique et de l'ingénierie, et nous avons également mis à disposition des imprimantes 3D pour des projets plus avancés.</i></p>
<p><b>Compétences numériques Développement des talents</b></p>	<p><i>Ils ont appris ce qu'est la programmation, les concepts importants dans ce monde et pourquoi il est important de s'y connaître un peu. Il est super de voir les visages des enfants s'illuminer lorsqu'ils comprennent finalement pourquoi leur programme ne fonctionnait pas, et de les voir s'intéresser à comment l'élaborer d'avantage afin de le montrer à leurs parents et amis.</i></p>
<p><b>Accès numérique accès Les jeunes s'entraident Autonomie Participation à l'enseignement</b></p>	<p><i>Pour une partie des jeunes, l'accès à l'ordinateur était lointain. Pour une partie des plus jeunes, c'était leur première expérience d'avoir accès à un ordinateur. Ils étaient fiers de la confiance qui leur était faite et heureux d'apprendre à y effectuer certaines démarches. Ceux qui étaient plus familiarisés avec l'utilisation de l'ordinateur pouvaient prendre une place de 'réfèrent' et donnant de petites instructions. Pour les jeunes en processus d'autonomie. Sans l'accès aux ordinateurs, beaucoup de démarches étaient impossibles pour eux.</i></p>
<p><b>Intégration sociale</b></p>	<p><i>Nous avons pu, avec une jeune arrivant à ses 18ans, chercher un logement, obtenir des informations administratives, trouver une formation ainsi qu'une activité bénévolat alors qu'elle était en décrochage complet.</i></p>





<p><b>Autonomie</b> <b>Éducation aux médias</b> <b>Sécurité numérique</b> <b>Inclusion sociale</b> <b>Stimulation</b> <b>Détente Parents</b></p>	<p><i>Tous nos jeunes ont acquis une certaine autonomie à l'outil informatique, une sensibilisation aux médias et à divers thématiques (consentement, exploitation sexuelle, maniement des réseaux en sécurité, violence, droit des jeunes, discrimination, harcèlement, ...) des jeunes, discrimination, harcèlement, ...), une ouverture au monde : à la culture, à l'information, au droits, un soutien à l'apprentissage et à la stimulation, un plaisir qui a été partagé...et dans beaucoup de situation, les parents ont également été partenaire pour accompagner leurs enfants (renvoyant une certaine disponibilité et responsabilité envers eux).</i></p>
<p><b>Participation au marché du travail</b> <b>Autonomie</b> <b>Compétences numériques</b></p>	<p><i>Nos jeunes participants acquièrent une plus large autonomie dans la recherche d'un travail : - ils rédigent eux-mêmes leur propre CV et tous les autres documents dans le cadre de la recherche de travail (via Canva ou Office) ; - ils sont suffisamment confiants dans l'utilisation de divers outils et plateformes numériques (recherche des offres pertinentes, postuler en ligne, ...)</i></p>
<p><b>Autonomie Les jeunes s'entraident</b> <b>Accès numérique</b> <b>Compétences numériques</b> <b>Stimulation Estime de soi</b></p>	<p><i>Nous avons pu constater que les jeunes qui fréquentent régulièrement notre Laboratoire de création graphique et numérique sont devenus beaucoup plus autonome dans l'utilisation de l'outil informatique. Le 'Labo' est basé sur l'entraide et l'échange des savoirs, ce sont les jeunes qui apprennent aux nouveaux l'utilisation des ordinateurs, des programmes et des différentes machines. Nous avons pu constater après quelques mois d'utilisation du 'Labo' que ce fonctionnement a permis à un petit groupe de jeunes, très assidu, de décupler leurs compétences, car en plus de de devoir maîtriser l'outil ils ont appris à partager leur savoir numérique. Nous avons également constaté que les jeunes qui viennent des milieux sociaux précaire et qui n'ont pas ou peu accès à l'outil numérique étaient très présent et motivés à apprendre à utiliser les différents outils. Ils étaient fiers de pouvoir montrer à l'animateur responsables leurs acquis et leurs réalisations concrètes.</i></p>
<p><b>Autonomie</b> <b>Développement des talents</b> <b>Inclusion numérique</b> <b>Stimulation</b></p>	<p><i>En effet, il y a eu de l'épanouissement chez les jeunes par le fait qu'ils réalisent avoir les capacité de réalisation. Pour donner du contexte, les jeunes sont impressionnés par une vidéo que nous montrons au début de notre atelier/cours, ensuite nous leur montrons les techniques qu'ils pratiquent. Lorsqu'ils s'aperçoivent à la fin qu'ils ont réalisé eux-mêmes, la vidéo qui les avaient impressionnés, ils reprennent confiance en eux et deviennent assoiffés d'apprentissage. Le fait que ces cours soient accessibles en langue des signes a joué un rôle important dans l'inclusion numérique, ils ont gagné de la motivation en comprenant le vocabulaire informatique et ils reviennent dans notre salle pour approfondir ce qu'ils ont appris.</i></p>
<p><b>Compétences numériques</b></p>	<p><i>Les ordinateurs portables ont d'abord servi à offrir aux jeunes-bénévoles</i></p>





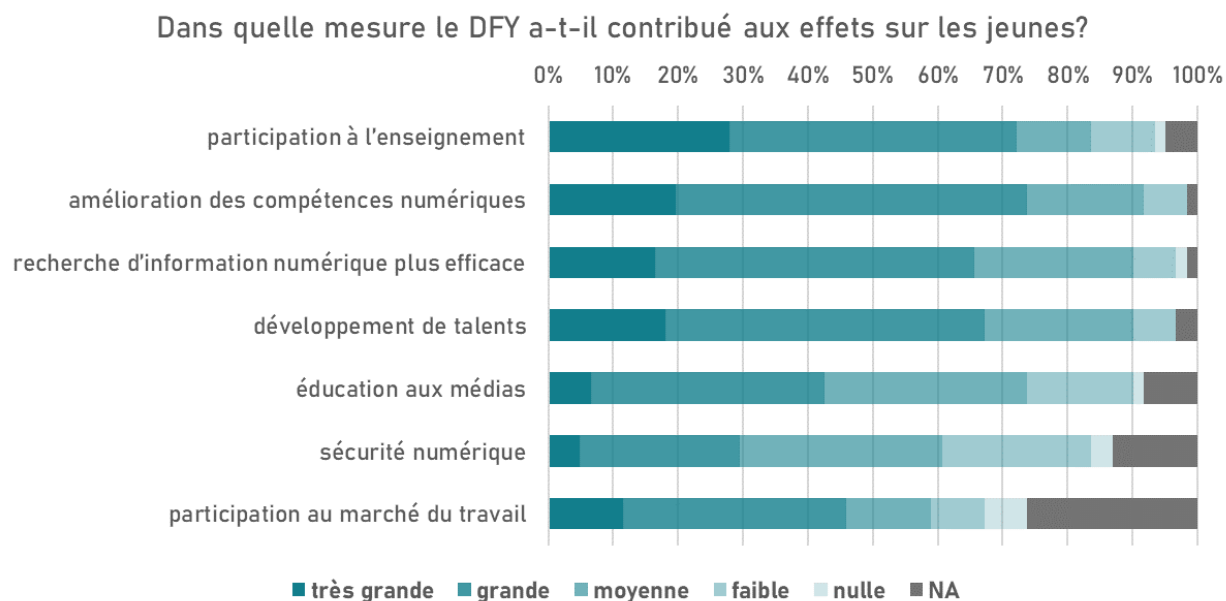


<p><b>Autonomie de recherche</b> <b>Participation à l'enseignement</b> <b>Participation au marché du travail</b></p>	<p><i>l'opportunité de gérer 'professionnellement' leur centre de jeunesse . À cet effet, nous leur avons inculqué les compétences numériques requises : planification numérique, préparation des activités, suivi des évaluations, exploration efficace du web... Les ordinateurs ont également été utilisés pour les devoirs scolaires et pour postuler un emploi. En résumé: les compétences numériques que nous voulions enseigner sont celles dont ils ont besoin en tant qu'adulte autonome, en tant qu'étudiant, en tant que travailleur et en tant que bénévole au sein d'une organisation.</i></p>
<p><b>Participation à l'enseignement</b> <b>Compétences numériques</b> <b>Recherche d'information numérique</b> <b>Taux de réussite dans l'enseignement</b> <b>Autonomie</b> <b>Intégration sociale</b></p>	<p><i>Les écoles évoquent un passage plus facile à l'enseignement ordinaire. Compétences déjà assimilées, autonomie accrue, maîtrise du processus de recherche. Aide au choix des études, meilleure intégration dans la société, par exemple administration, recherche d'un job de vacances... Connexion avec la famille, confiance en soi, confiance accrue dans leurs propres capacités, opportunités/possibilités habituellement absentes</i> <i>Les ordinateurs portables offrent aux enfants affectés d'un trouble de l'apprentissage l'opportunité d'installer un logiciel spécialisé qui leur permet de mieux suivre le parcours scolaire.</i></p>
<p><b>La participation à l'enseignement</b> <b>Inclusion sociale</b> <b>Détente</b> <b>Intégration sociale</b> <b>Autonomie</b> <b>Participation au marché du travail</b></p>	<p><i>Dès le déploiement des ordinateurs portables, nous avons observé trois changements majeurs : - l'inclusion scolaire (pour la première fois, l'enfant ou le jeune n'était plus l'exception de la classe incapable de faire ses devoirs) - inclusion temps libre : pour la première fois, nos jeunes sont à même d'élargir leur environnement social et leur cadre de vie via les médias sociaux, les jeux, etc. - enfin, les ordinateurs portables ont aussi permis d'accompagner plus activement les jeunes, ce qui a considérablement stimulé leur intégration sociale ainsi que leur propre autonomie, par exemple via la recherche commune de logement en ligne, la rédaction d'un CV, la recherche de travail, l'inscription à des formations. Au niveau de l'accompagnement, l'impact s'est avéré considérable sur les plus âgés car ils ont pour la première fois appris à se charger eux-mêmes des tâches dont l'accompagnement devait auparavant se faire depuis leur bureau.</i></p>

Les organisations de jeunes ont été explicitement invitées à évaluer l'importance de la contribution de Digital for Youth aux effets de la sphère d'influence indirecte.



**Figure 8 : Importance de la contribution de Digital For Youth à l'impact sur les jeunes. "NA" désigne l'absence d'effet spécifique (n=61) selon l'organisation**



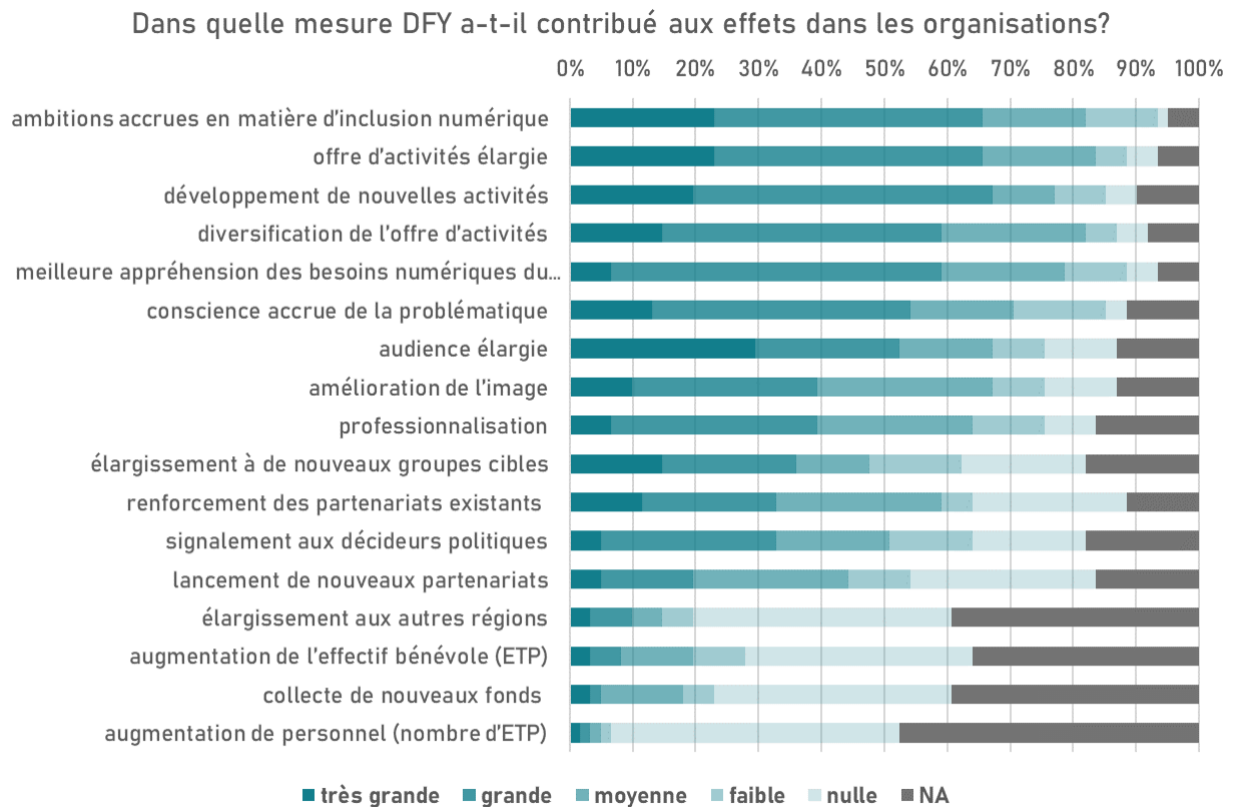
**La contribution de Digital for Youth est jugée très grande pour la "participation à l'enseignement" et "l'amélioration des compétences numériques".** Ces changements sont également de loin les plus fréquemment cités par les organisations mêmes. Plus de la moitié des organisations font état d'un (très) large impact de Digital for Youth pour ce qui concerne la "recherche d'information numérique" ainsi que pour la possibilité de "cerner les centres d'intérêt et de développer les talents".



## B. Impact sur les organisations

Au-delà des jeunes, les ordinateurs portables ont également un impact sur les organisations mêmes. Les organisations de jeunes ont été invitées à évaluer l'importance de la contribution de Digital for Youth à 17 effets éventuels.

**Figure 9 :** Importance de la contribution de Digital For Youth à l'impact sur les organisations mêmes (n=61)





**La palme revient aux ambitions accrues des organisations en matière d'inclusion numérique et à l'élargissement de leur palette d'activités.** D'autre part, plus de la moitié des organisations reconnaissent un (très) large impact à Digital for Youth en matière de diversification accrue de leur offre, de meilleure appréhension des besoins numériques du groupe cible, et d'une plus grande sensibilisation aux problèmes. En termes de signalement de ces besoins auprès des décideurs politiques (locaux), la contribution de Digital for Youth s'avère plus limitée.

Près de la moitié des organisations font état d'un (très) grand impact au niveau de l'amélioration de leur image et de leur crédibilité auprès des bailleurs de fonds et des partenaires, ainsi qu'à l'échelon de la professionnalisation.

Les impacts moins fréquents et/ou pour lesquels la contribution de Digital for Youth est estimée plus limitée sont : la croissance de l'organisation en termes de personnel, de bénévoles, de fonds, de domaines d'activité ou de nouveaux partenariats. Moins de 20 % des organisations estiment l'impact (très) élevé dans ces domaines.

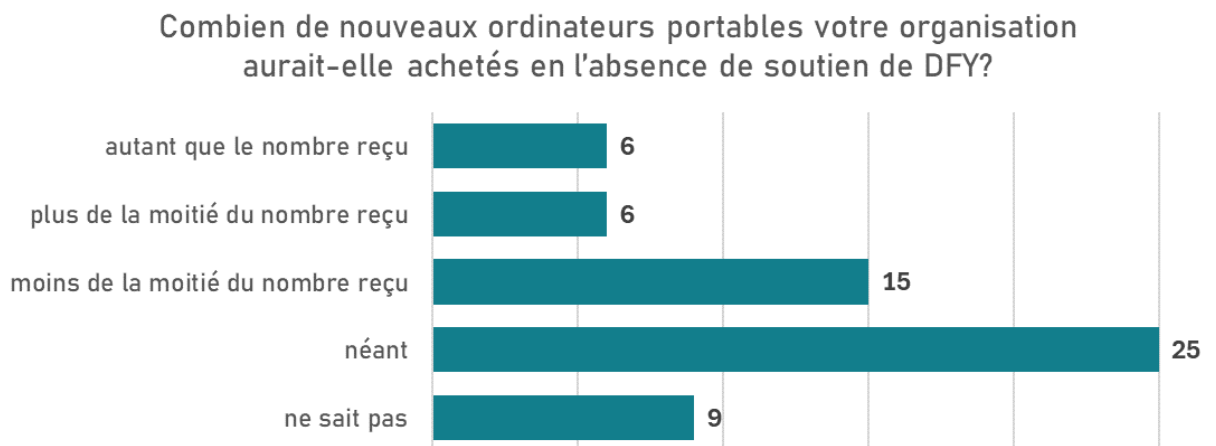




### C. Impact écologique

Au-delà de son impact social, Digital for Youth a également un impact écologique par suite de l'absence d'achat de nouveaux ordinateurs portables. En raison d'un manque de budget, 41% des organisations indiquent qu'elles n'auraient pas acheté de nouveaux ordinateurs portables si elles n'avaient pas bénéficié du soutien de Digital for Youth, et 25 % déclarent qu'elles auraient acheté moins de la moitié des ordinateurs portables qui leur ont été fournis.

*Figure 9 : Impact écologique résultant des économies réalisées par rapport à l'achat de nouveaux ordinateurs portables (n=63)*



Mode de calcul (conservateur) du nombre total d'achats évités : pour les 6 organisations qui auraient acheté le même nombre d'ordinateurs portables, on tient compte de la totalité du don ; pour les 6 organisations qui auraient acheté plus de la moitié de ce qu'elles ont reçu, on tient compte de la moitié du don (arrondi à l'unité supérieure en cas de nombre impair) ; enfin, pour les 15 organisations qui auraient acheté moins de la moitié de ce qu'elles ont reçu, on tient compte d'un quart du don.

Au terme de ce calcul, les dons de Digital for Youth ont permis d'éviter **l'achat d'au moins 205 ordinateurs portables**, ce qui équivaut à une **économie d'au moins 65 tonnes de CO2**.

L'absence de soutien de Digital for Youth aurait encore généré **d'autres coûts ou impacts environnementaux**, avec notamment la location ou le transport plus fréquent d'ordinateurs portables, l'augmentation des coûts et du volume de matériel de maintenance, ou les frais de déplacement plus élevés pour les participants si les ateliers étaient organisés sur un plus petit nombre de sites.

2 Sur la base d'une économie de 320 kg de CO2 par ordinateur portable (voir le rapport écologique)  
Digital for Youth.be asbl/vzw



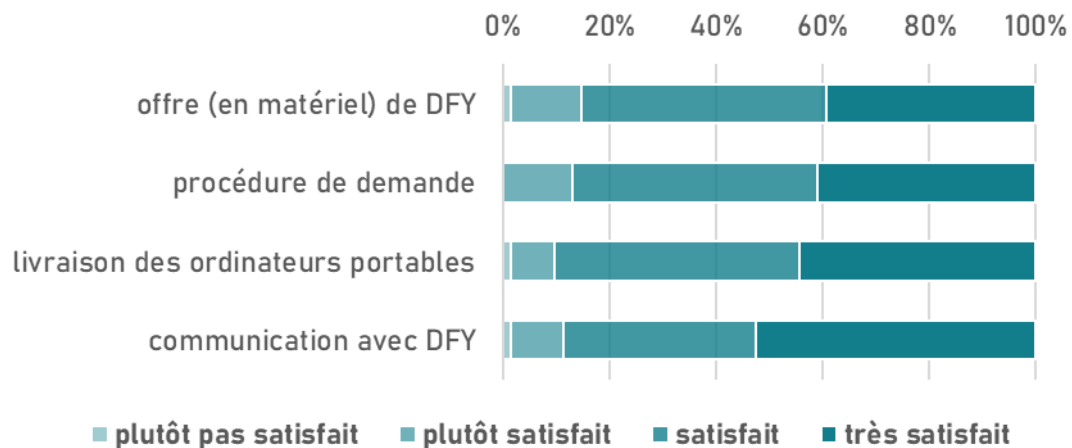


## 4.5. Feedback, besoins et avenir

### A. Feedback

Les services de Digital for Youth sont très largement appréciés par les organisations de jeunesse. Plus de 85 % se déclarent (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=61)



### B. Avenir

Quelque 63% des organisations entendent poursuivre leurs activités actuelles dans le cadre de ce projet, et 28% souhaitent élargir encore leurs activités.

Les organisations ont été également invitées à indiquer quel rôle elles souhaitent assumer à l'avenir en matière d'exclusion numérique et ce dont elles ont besoin à cet effet. Les ambitions des 45 organisations qui ont répondu sont très disparates.

Environ 22 % des organisations évoquent globalement la lutte en faveur de l'inclusion numérique.

Un tiers environ des organisations (38%) souhaitent se consacrer à l'avenir à l'amélioration des compétences numériques des enfants et des jeunes. On notera en particulier l'accent mis sur la sensibilisation aux conséquences potentiellement négatives de la numérisation et aux dangers de l'internet, un point que 15% des organisations mentionnent explicitement.

Quelque 26% des organisations souhaitent (aussi) favoriser l'accès des enfants et des jeunes à l'univers numérique en mettant du matériel à leur disposition sur place ou à leur domicile.



9 % des organisations envisagent une **coopération** à l'avenir et ont présenté des projets avec d'autres ASBL ou autorités locales (notamment dans une Digibank).

Enfin, 11 % des organisations souhaitent (continuer à) assumer une fonction de signalement auprès des décideurs politiques et l'enseignement.

### Les besoins des organisations de jeunesse en vue de la réalisation de leurs ambitions futures et les modalités de soutien éventuelles de Digital for Youth sont également très diversifiés.

Parmi les 40 répondants, 45% ont besoin (de plus) d'ordinateurs portables, soit pour élargir leurs activités et être en mesure d'aider plus d'enfants et de jeunes, soit pour remplacer d'anciens appareils. 10% des répondants ont besoin d'autre matériel, surtout des tablettes ou smartphones, seuil d'accès quelquefois inférieur pour un public vulnérable. 12% sollicitent également (une contribution financière pour l'achat de) logiciel (Microsoft Office, antivirus, logiciels éducatifs). Ce dernier point montre que l'offre de Socialware pour les asbl n'est pas encore connue de tous les lauréats.

Au-delà de l'achat de logiciel, les organisations ont également besoin de **soutien financier supplémentaire** pour couvrir la charge salariale des accompagnateurs ou enseignants (10 %), ou pour le financement structurel des coûts opérationnels (7,5 %). 5% des organisations sont demandeuses de **maintenance** pour les ordinateurs portables reçus.

5% des organisations demandent des formations afin de renforcer les compétences numériques des collaborateurs et/ou bénévoles. 5% des organisations ont besoin de matériel ou sources d'inspiration pédagogiques pour des ateliers.

10% des organisations font état d'un besoin de **visibilité** à la fois auprès de leur groupe cible, au sein du secteur et auprès des décideurs politiques. La création d'une communauté pourrait apporter une solution à cet égard. 5% des organisations sont explicitement à la recherche de **coopération**/partenariat.

Enfin, 15% des organisations n'affichent pour l'instant pas d'autres besoins en vue de la réalisation de leurs ambitions futures, ou ne sollicitent pas d'autre soutien de Digital for Youth à cet effet.

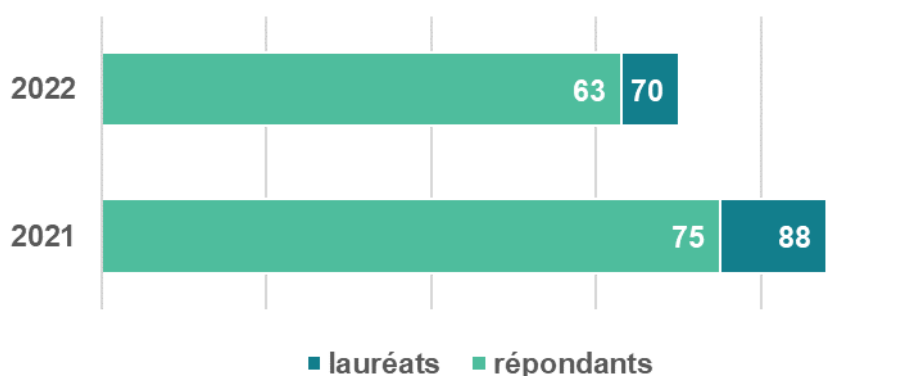
## C. Communauté

Deux tiers des organisations se déclarent intéressées par la mise sur pied d'une communauté de lauréats en vue de l'échange de bonnes pratiques en matière d'activités numériques. Plus de la moitié de ces organisations souhaitent parler d'une même voix pour signaler les besoins numériques du groupe cible aux décideurs politiques (locaux) (57 %) et/ou instaurer des partenariats (51 %). Pour 39% des organisations, une telle communauté offre en outre l'opportunité de propager leur propre offre de services auprès d'autres organisations. Seule 1 organisation (2%) n'est pas intéressée par une telle communauté.

## 5. Comparaison avec 2021

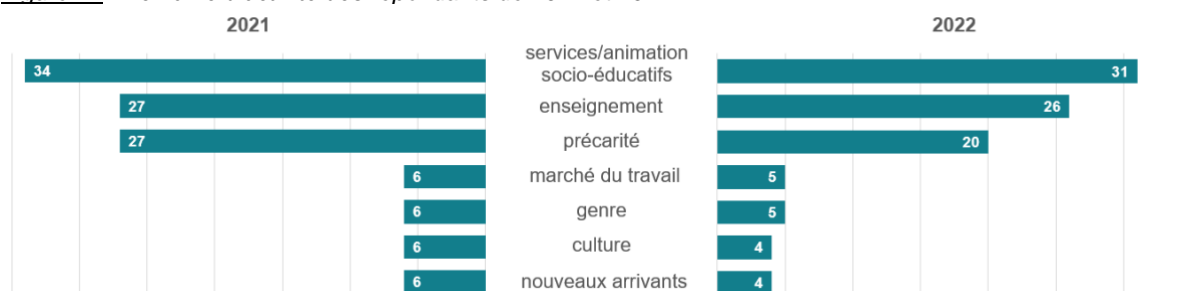
**Réponse :** En 2021, les trois appels à projets ont suscité 75 réponses auprès de 88 lauréats (taux de réponse de 85 %). En 2022, ils ont récolté 63 réponses auprès de 70 lauréats (taux de réponse de 90 %).

*Figure 11 : Nombre de lauréats et de répondants pour l'appel appels à projets du 2021 et 2022*



**Profil :** Le profil des répondants des deux années apparaît similaire en termes de domaine d'activité (figure 12) et d'audience. On observe un certain écart au niveau de la répartition provinciale, avec plus de lauréats de 2021 opérant à Anvers, dans le Brabant wallon, dans le Limbourg et en Flandre occidentale et plus de lauréats de 2022 opérant dans le Hainaut, à Namur et en Flandre orientale.

*Figure 12 : Domaine d'activité des répondants de 2021 et 2022*



**Soutien reçu :** Les lauréats de 2021 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. En 2022, il s'agissait de 1.183 ordinateurs portables et de 39.235 euros de soutien financier.



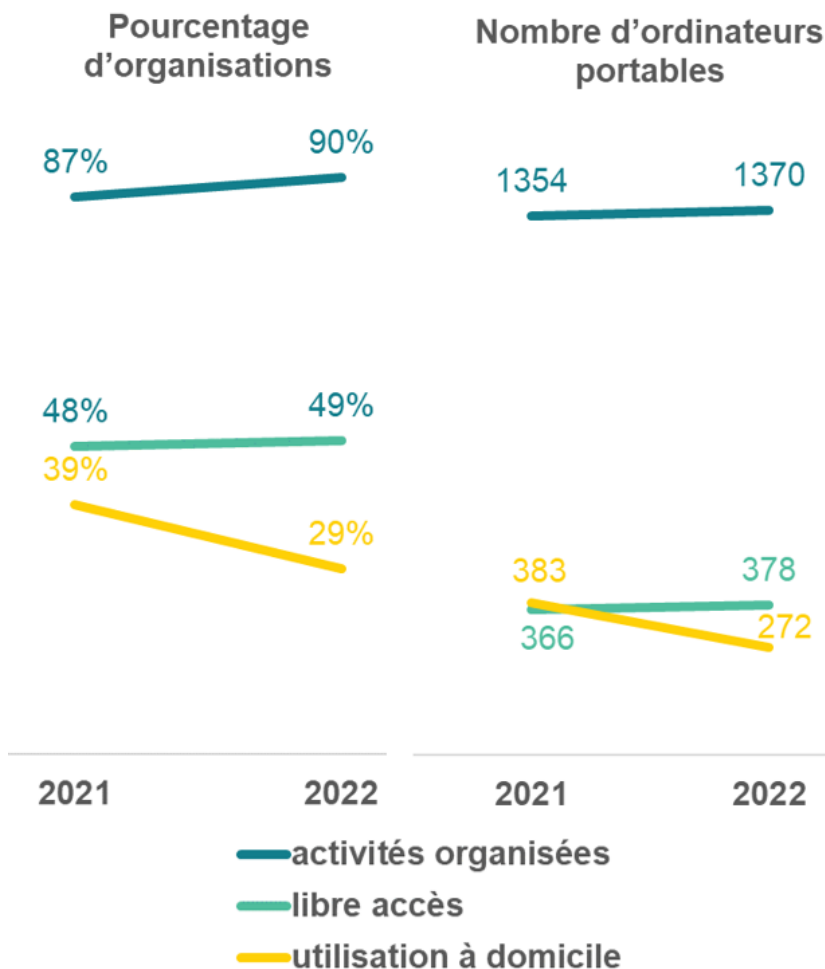


Les lauréats de 2021 et de 2022 évoquent la bonne qualité des ordinateurs portables (peu ou pas de problèmes techniques) et en prennent soin (très peu d'ordinateurs portables en panne, perdus ou volés).

**Activités :** La grande majorité des répondants de 2021 et 2022 ont opté pour l'inclusion numérique par le biais de l'organisation d'activités encadrées. Parmi les lauréats de 2022, on observe un pourcentage plus faible d'ordinateurs portables confiés aux jeunes pour utilisation à domicile (et un nombre plus faible d'ordinateurs portables).

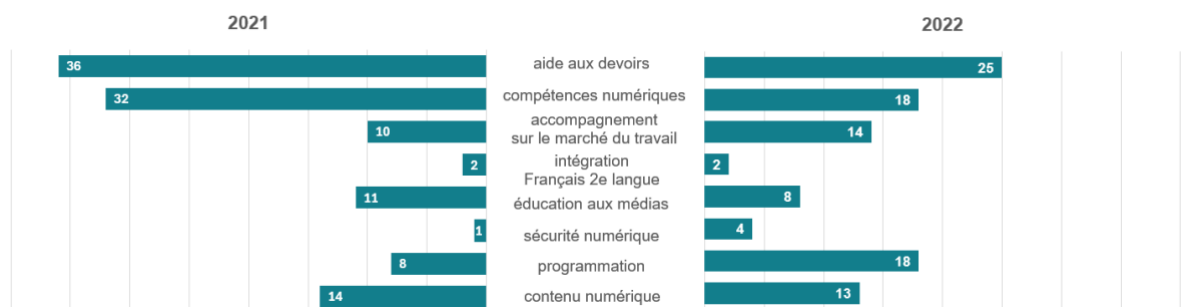
Les répondants de 2021 touchent en moyenne 6,4 jeunes par ordinateur portable, contre une moyenne de 6,8 jeunes pour les lauréats de 2022. La ventilation par âge et par sexe des groupes cibles est similaire.

*Figure 13 : Pourcentage d'organisations qui misent sur les trois pistes de changement, et nombre d'ordinateurs portables concernés, pour les appels à projets de 2021 et 2022*



En matière d'activités numériques organisées, les lauréats des deux années ont principalement proposé l'aide aux devoirs et des cours de compétences numériques. Les lauréats de 2022 ont été relativement plus nombreux à proposer des cours de programmation et d'accompagnement sur le marché du travail.

*Figure 14 : Type d'activité encadrée organisée par les lauréats de 2021 et 2022*



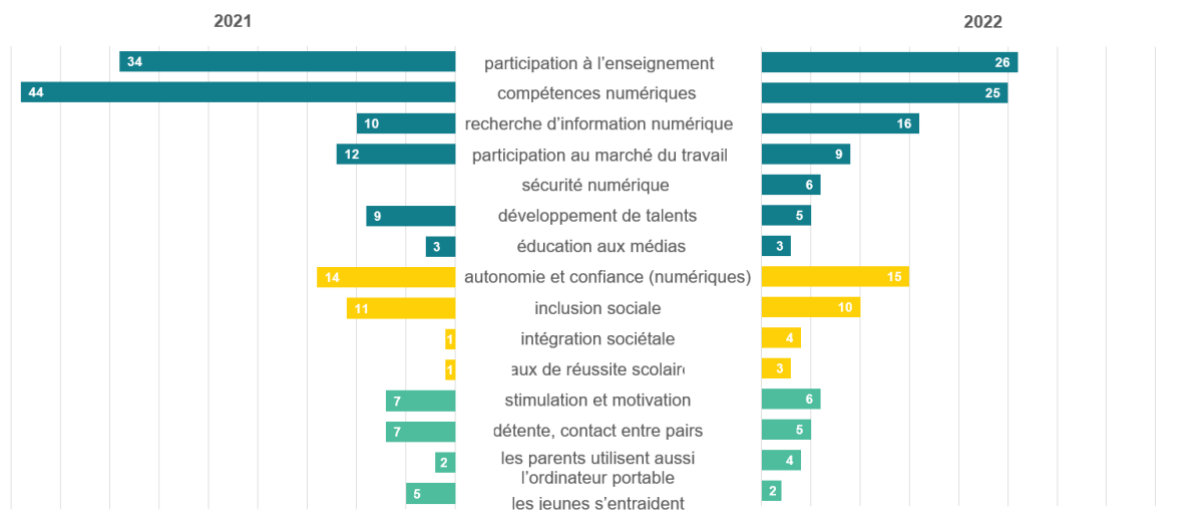
**Effets :** Les répondants de 2021 comme de 2022 citent tous les changements de la sphère d'influence indirecte de la Theory of Change. Les lauréats de 2021 évoquent plus souvent les compétences numériques mais ne mentionnent pas d'impact en matière de sécurité numérique.

Les lauréats citent également la plupart des effets de la sphère d'intérêt, ainsi que certains effets supplémentaires non explicitement mentionnés dans la Theory of Change.

**Impact écologique** 45% des lauréats de 2021 comme de 2022 indiquent qu'ils n'auraient pas acheté de nouveaux ordinateurs portables en l'absence de soutien de Digital for Youth, pour cause de manque de budget. Quant aux autres organisations, elles auraient acquis autant, plus de la moitié ou moins de la moitié du nombre d'ordinateurs reçus. Le soutien de Digital for Youth a permis aux lauréats de 2021 d'échapper à l'achat d'au moins 178 nouveaux ordinateurs portables, soit une économie d'au moins 57 tonnes de CO2. De leur côté, les lauréats de 2022 ont échappé à l'achat d'au moins 205 ordinateurs portables, soit une économie d'au moins 65 tonnes de CO2.



Figure 15 : Changements chez les jeunes cités par les lauréats de 2021 et 2022 dans la *sphère d'influence indirecte*, la *sphère d'intérêt*, et les *effets supplémentaires*.





## 6. Conclusion

En 2022, l'UCLL (Hogeschool Leuven-Limburg) a développé, en collaboration avec Digital for Youth, une étude visant à cerner 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 répondre à cette étude à l'issue d'un cycle de projet d'un an. **Le présent rapport d'impact expose les résultats de 63 lauréats** qui ont reçu un don de Digital for Youth en 2022 et en ont entamé le déploiement en 2022 et/ou 2023 (taux de réponse de 90 %).

Les lauréats sont principalement actifs dans les domaines des services/animation socio-éducatifs destinés aux jeunes, de l'enseignement et de la précarité. Les organisations sont réparties sur tout le territoire belge. Elles représentent un mix de petites et grandes entités.

La figure 11 présente une vue d'ensemble des activités et des résultats des lauréats dans le cadre de la Theory of Change.

Au sein de la sphère de contrôle de Digital for Youth, les 63 lauréats ont reçu **un total de 1.183 ordinateurs portables**. Ces ordinateurs portables sont de bonne qualité, et les problèmes techniques peu nombreux.

Au sein de la sphère d'influence directe, on constate que les lauréats se sont attelés à l'inclusion numérique via les **trois pistes de changement**.

1. La grande majorité des lauréats (90%) utilisent les ordinateurs portables pour **l'organisation d'activités numériques**, en particulier l'aide aux devoirs et des ateliers de compétences numériques. Parmi les autres activités figurent l'accompagnement sur le marché du travail, des ateliers de création de contenu numérique, la sécurité numérique, l'éducation aux médias ou l'intégration sociale.
2. La moitié des lauréats proposent (également) des **ordinateurs portables en libre accès sur place** pour utilisation dans le cadre scolaire, de la recherche d'emploi, de l'administration numérique ou des détente.
3. Enfin, un tiers (29%) des lauréats confient (également) des ordinateurs portables aux jeunes pour **utilisation à domicile**, généralement pour une période de plus longue durée (une année scolaire ou à titre permanent).

Les 1.183 ordinateurs portables reçus par les 63 répondants ont permis de toucher un total de 8.102 enfants et jeunes. **Chaque ordinateur portable touche en moyenne 6,8 enfants et jeunes.**



Si les organisations rassemblent des enfants et des jeunes de tous âges (6 à 26 ans), les activités organisées concernent principalement des mineurs. L'égalité des sexes s'avère problématique puisque les organisations ne rassemblent en moyenne que 46% de filles (3.732 filles au total, soit une moyenne de 3,2 filles par ordinateur portable).

Au sein des sphères d'influence indirecte et d'intérêt se retrouvent les **changements** intervenus auprès des jeunes concernés et auprès des organisations mêmes.

Les changements parmi les jeunes tels que mentionnés par les lauréats dans l'étude d'impact reprennent tous les changements prônés dans la Theory of Change. Au sein de la sphère d'influence indirecte, ce sont les **changements à l'échelon des compétences numériques et de la participation à l'enseignement** qui sont les plus souvent cités. Au sein de la sphère d'intérêt se démarquent le **renforcement de l'autonomie et de la confiance (numériques) ainsi que l'inclusion sociale**. L'étude d'impact a également révélé d'autres changements qui ne sont pas explicitement mentionnés dans la Theory of Change : les ordinateurs portables stimulent et motivent les jeunes, ils leur offrent la possibilité de se détendre et d'avoir des contacts avec leurs pairs, l'accès numérique des parents s'est également amélioré et les organisations ont remarqué que les jeunes s'entraident spontanément lorsqu'ils utilisent la technologie.

Pour les organisations mêmes, les ordinateurs portables contribuent principalement à **l'augmentation de leurs ambitions en matière d'inclusion sociale et à l'élargissement de leur offre**. Les organisations appréhendent mieux les besoins numériques du public cible ainsi que la problématique de l'exclusion numérique.

Au-delà de 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 205 ordinateurs portables neufs, ce qui équivaut à une économie d'au moins 65 tonnes de CO2.

Enfin, l'étude d'impact sonde également les **ambitions futures des organisations de jeunes dans la lutte contre l'exclusion numérique** ainsi que leurs besoins à cet effet. Digital for Youth dispose ainsi d'informations très pertinentes pour l'élaboration de sa propre stratégie future. Les répondants accueillent avec enthousiasme la création d'une communauté de lauréats en vue des échanges de bonnes pratiques ou de la mise en place de partenariats.

**Digital for Youth a intégré l'étude d'impact dans le processus de l'ensemble des appels à projets** avec le concours 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. L'impact social effectif des changements qui interviennent dans le contexte sociétal (par exemple, Covid ou crise migratoire) ou leur propre stratégie pourra ensuite transparaître au fil des années qui passent.

Figure 11 : Cartographie des activités et effets rapportés par les lauréats de 2022 à l'échelon de la Theory of Change de Digital for Youth

