

# IMPACTRAPPORT

Maart 2024



# 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. In april 2023 kon zo een eerste impactrapport van alle resultaten van de laureaten die in 2021 een laptop-donatie van Digital for Youth ontvingen. Dit impactrapport presenteert de resultaten van alle laureaten van 2022. Zij gingen met hun laptops aan de slag in 2022 en 2023.

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 2022. 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. In Hoofdstuk 5 kijken we kort naar de verschillen tussen de laureaten van 2021 en 2022.



## 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 oude laptops en IT-toestellen 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 Boudewijnstichting 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 maximum 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.

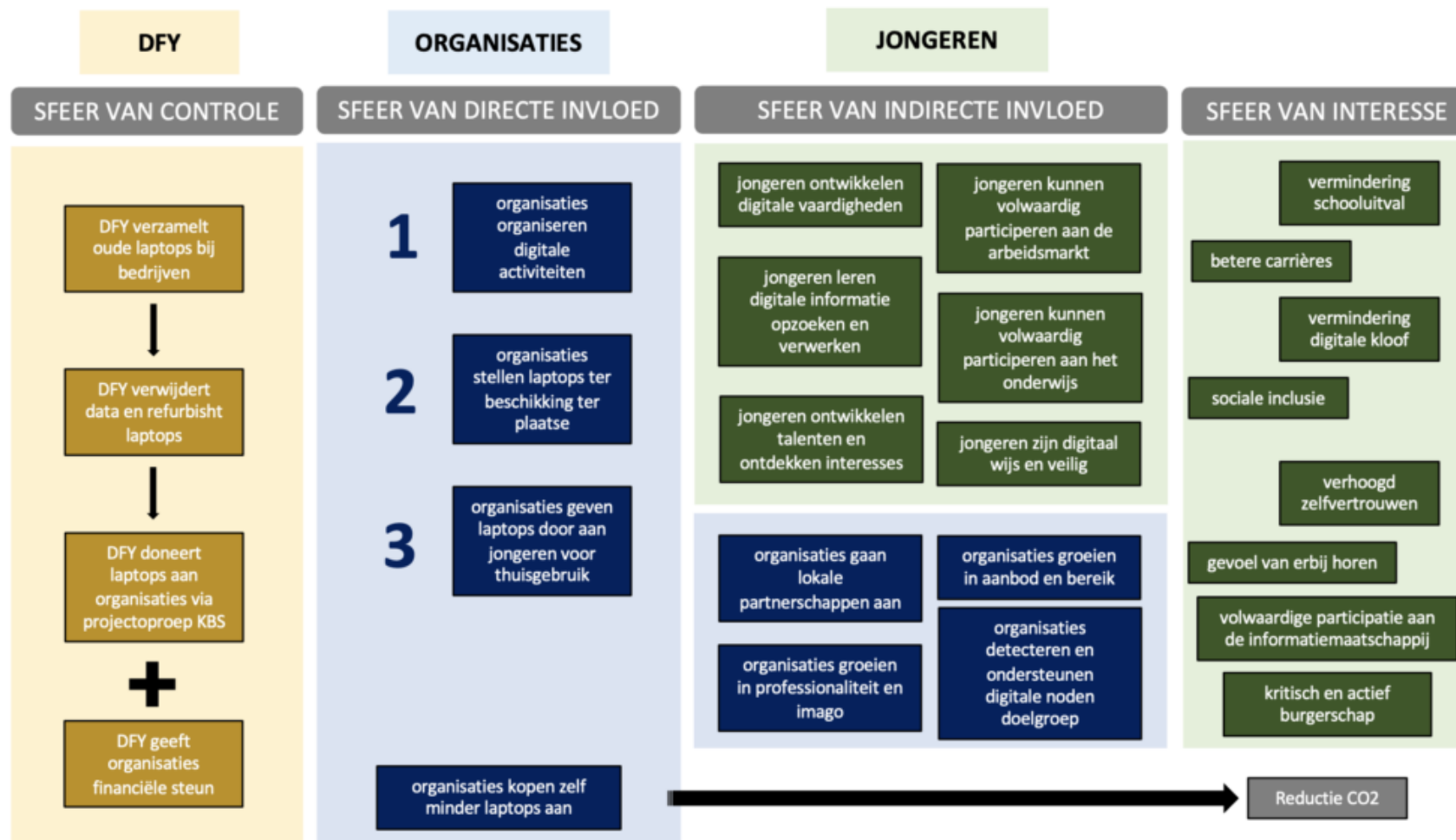
Allereerst kunnen de **organisaties zelf allerhande digitale activiteiten organiseren (weg 1)**. Dit kan gaan om huiswerkbegeleiding, maar ook om workshops digitale basisvaardigheden, gevorderde workshops (bv. programmeren), opportuniteiten voor digitale zelfexpressie (bv. muziek maken), of educatie 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**. Alle wegen van verandering dragen in eerste instantie bij aan digitale toegang. Via georganiseerde activiteiten leren jongeren digitale (basis)vaardigheden, 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 for 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 (informatie)maatschappij. Jongeren krijgen meer (digitale) autonomie en 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 aankopen, waardoor de uitstoot van CO2 wordt gereduceerd.



## 3. Dataverzameling

Dit rapport presenteert resultaten van de impactbevraging van de **drie projectoproepen van 2022**. De laureaten van deze oproepen kregen in de loop van 2022 of de start van 2023 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 63 van de 70 laureaten (2 antwoorden zijn onvolledig), dit is een respons van 90%.

*Tabel 1: Overzicht van de drie projectoproepen van 2022*

Projectoproep	Aantal laureaten	Aantal geleverde laptops	Datum levering	Datum impactbevraging	Aantal respondenten
<b>2022A</b>	26	505	mei 2022	mei-juni 2023	23
<b>2022B</b>	25	551	oktober 2022	oktober-november 2023	23 1 onvolledig
<b>2022C</b>	19	265	januari 2023	januari-februari 2024	17 1 onvolledig





## 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.*

1. PROFIEL	2. ONTVANGEN STEUN
<ul style="list-style-type: none"><li>• Werkingsdomein</li><li>• Regio</li><li>• Bereik (algemeen en bij jongeren)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aantal laptops</li><li>• Financiële steun</li><li>• Kwaliteit materiaal</li></ul>
3. ACTIVITEITEN	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Begeleide activiteiten</li><li>• Vrij gebruik op locatie</li><li>• Thuisgebruik</li></ul> <p>Aantal laptops, gebruikersuren, unieke deelnemers. Leeftijd en geslacht van deelnemers.</p>	
4. EFFECTEN	5. FEEDBACK EN TOEKOMST
<ul style="list-style-type: none"><li>• Effecten bij jongeren</li><li>• Effecten bij organisaties</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Feedback Digital for Youth</li><li>• Ambities en noden voor de toekomst</li></ul>





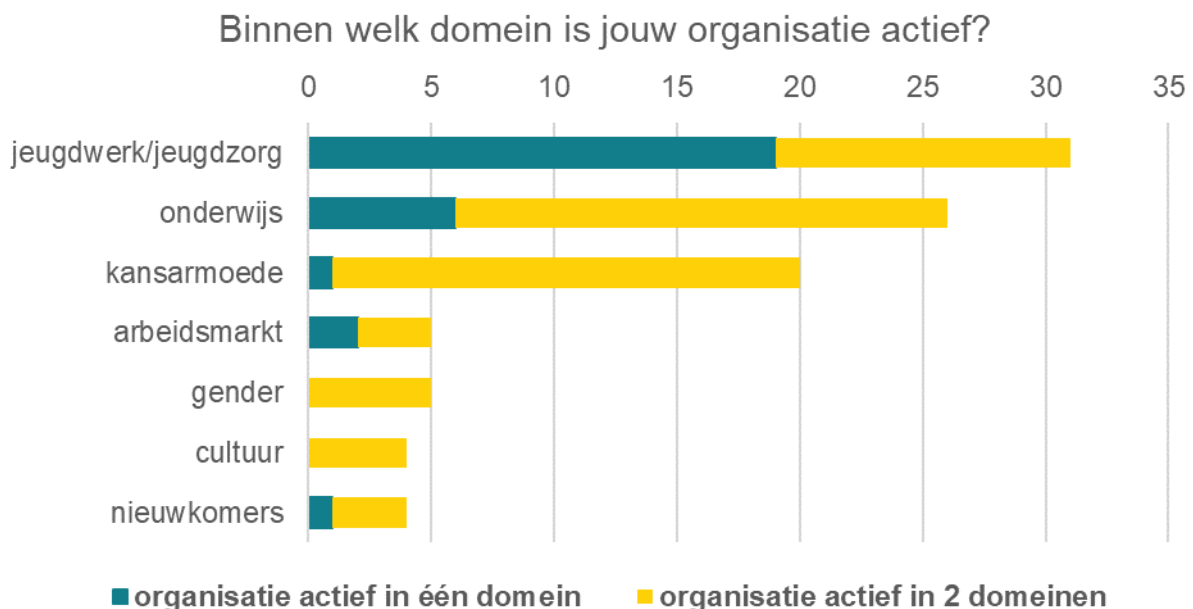
## 4.1. Profiel van de organisaties

### A. Werkingsdomein

**De jongerenorganisaties zijn actief binnen een brede waaier aan domeinen** (Figuur 2). Iets meer dan de helft van de organisaties (55%) identificeert zich met één werkingsdomein, de rest (45%) koos twee domeinen.

**Bijna de helft van de organisaties (49%) is werkzaam in het brede domein jeugdwerk/jeugdzorg.** Dit omvat jeugdwelzijnswerk, bijzondere jeugdzorg, gehandicaptenzorg, kinder- en jeugdpsychiatrie en centra voor ambulante revalidatie. **41% van de organisaties identificeert zich (ook) met het werkingsdomein onderwijs, 32% (ook) met kansarmoede.** De domeinen arbeidsmarkt, gender, cultuur en nieuwkomers worden elk slechts door 4 of 5 organisaties (6-8%) aangeduid, bijna altijd als tweede werkingsdomein.

*Figuur 2: Werkingsdomein van de organisaties (n=63)*







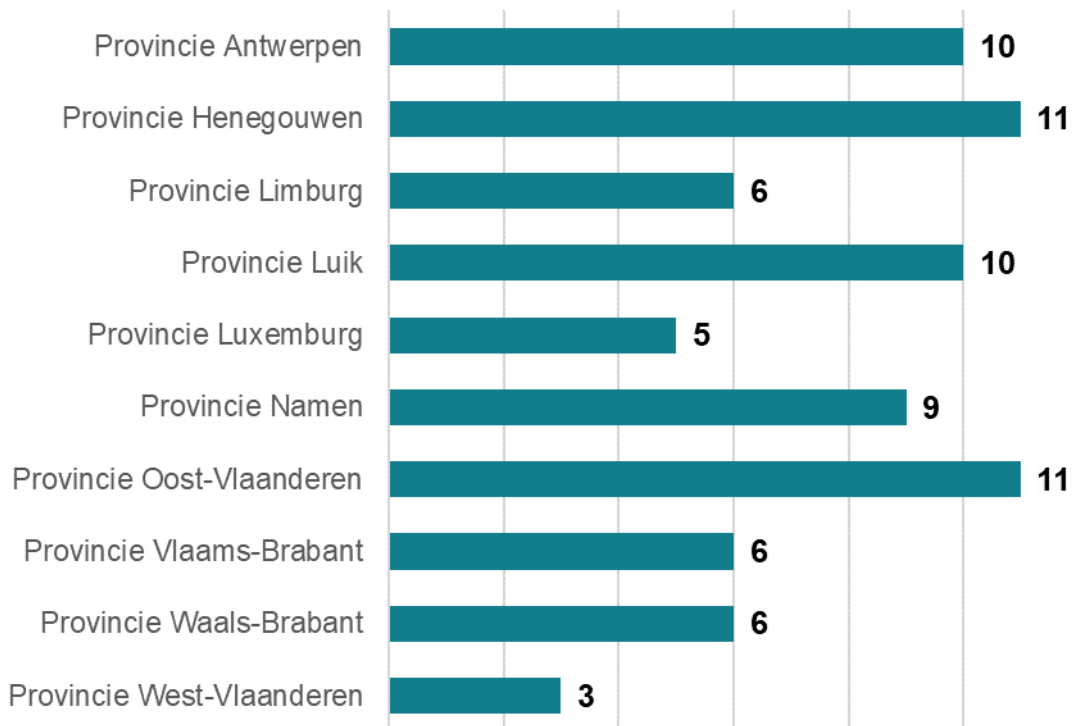
## B. Regio

De organisaties zijn ongeveer gelijkmatig verspreid over de Vlaamse en Waalse gemeenschap. 48% van de organisaties zet de laptops in binnen de Vlaamse gemeenschap (en Brussel), 40% in de Franse gemeenschap (en Brussel). Een kwart van de organisaties is (ook) werkzaam in Brussel. Geen enkele organisatie is werkzaam in de Duitse gemeenschap.

In de Vlaamse gemeenschap worden de meeste laptops ingezet in de provincies Oost-Vlaanderen (n=11) en Antwerpen (n=10), daarna volgen Limburg (n=6), Vlaams-Brabant (n=6) en West-Vlaanderen (n=3). In de Waalse gemeenschap worden de laptops vooral ingezet in de provincies Henegouwen (n=11), Luik (n=10) en Namen (n=9), daarna volgen Waals-Brabant (n=6) en Luxemburg (n=5). 14 organisaties zijn werkzaam in meer dan één provincie

*Figuur 3: Provinciale spreiding van de organisaties*

### In welke provincie werden de laptops ingezet?



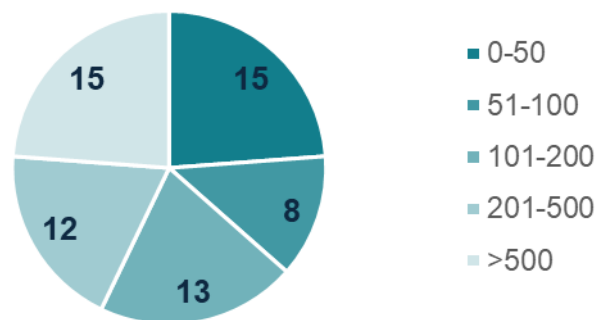


### C. Bereik

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=63)*

Met hoeveel jongeren (6-26 jaar) komt uw organisatie gemiddeld per jaar rechtstreeks in contact?





## 4.2. Ontvangen steun

Via de drie projectoproepen van 2022 werden er door Digital for Youth in totaal 1.321 laptops verspreid aan 70 laureaten. De 63 laureaten die hebben geantwoord op de impactbevraging ontvingen samen **1.183 laptops** en kregen voor 39.235 euro aan bijhorende financiële steun.

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.

Er is een grote variatie in het aantal laptops dat een organisatie ontvangt van een minimum van 5 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. Er werden relatief meer laptops ingezet binnen het domein onderwijs (48%) in vergelijking met het percentage organisaties dat werkzaam is in dit domein (41%).

*Figuur 5: Aantal laptops per werkingsdomein (n=63)*



**De laptops zijn van goede kwaliteit.** De helft van de organisaties ondervond nooit technische problemen, en 41% slechts een paar keer per jaar. In geval van problemen kan 55% van de organisaties de problemen onmiddellijk of dezelfde dag oplossen, slechts 7 organisaties (17%) hebben hier meer dan een week voor nodig. 86% van de organisaties lost technische problemen zelf op.

**Organisaties dragen goed zorg voor de ontvangen laptops.** Sinds de start van hun projectperiode, zijn slechts 30 laptops permanent defect (3%), en is slechts 1 laptop verloren gegaan en 1 laptop gestolen. 7 organisaties (11%) sloten een extra verzekering af voor 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 (90%) 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.

Met de 1.183 laptops die de 63 respondenten ontvingen werden in totaal 8.102 kinderen en jongeren bereikt.<sup>1</sup> **Elke laptop bereikt gemiddeld 6,8 kinderen en jongeren.**

*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	<b>57 (90%)</b>	<b>31 (49%)</b>	<b>18 (29%)</b>
aantal ingezette laptops	<b>1.370</b>	<b>378</b>	<b>272</b>
aantal kinderen en jongeren bereikt	<b>7.093</b>	<b>737</b>	<b>272</b>
bereik van de organisaties bij verschillende leeftijdsgroepen	6-11 jaar: 47% 12-17 jaar: 75% 18-22 jaar: 39% 23-26 jaar: 12%	6-11 jaar: 32% 12-17 jaar: 84% 18-22 jaar: 58% 23-26 jaar: 19%	6-11 jaar: 21% 12-17 jaar: 63% 18-22 jaar: 53% 23-26 jaar: 26%
gemiddeld percentage meisjes	<b>44%</b>	<b>47%</b>	<b>53%</b>

<sup>1</sup> Voor georganiseerde activiteiten rapporteren organisaties het aantal deelnemers. Voor laptops die vrij ter beschikking worden gesteld geven organisaties enkel een inschatting van het aantal jongeren dat ze hiermee bereiken in de categorieën 0-5 jongeren, 6-10 jongeren, 11-20 jongeren, 21-50 jongeren en >50 jongeren. We nemen telkens de ondergrens van elke categorie om een totaal aantal te berekenen (en we tellen 1 jongere voor de categorie 0-5). Voor thuisgebruik gaan we uit van evenveel jongeren als laptops. Sommige jongeren zullen de laptops gebruiken in 2 of 3 wegen van verandering (bv. deelname aan een georganiseerde activiteit én gebruik van laptops die vrij ter beschikking worden gesteld). In dat geval wordt de jongere dubbel geteld.



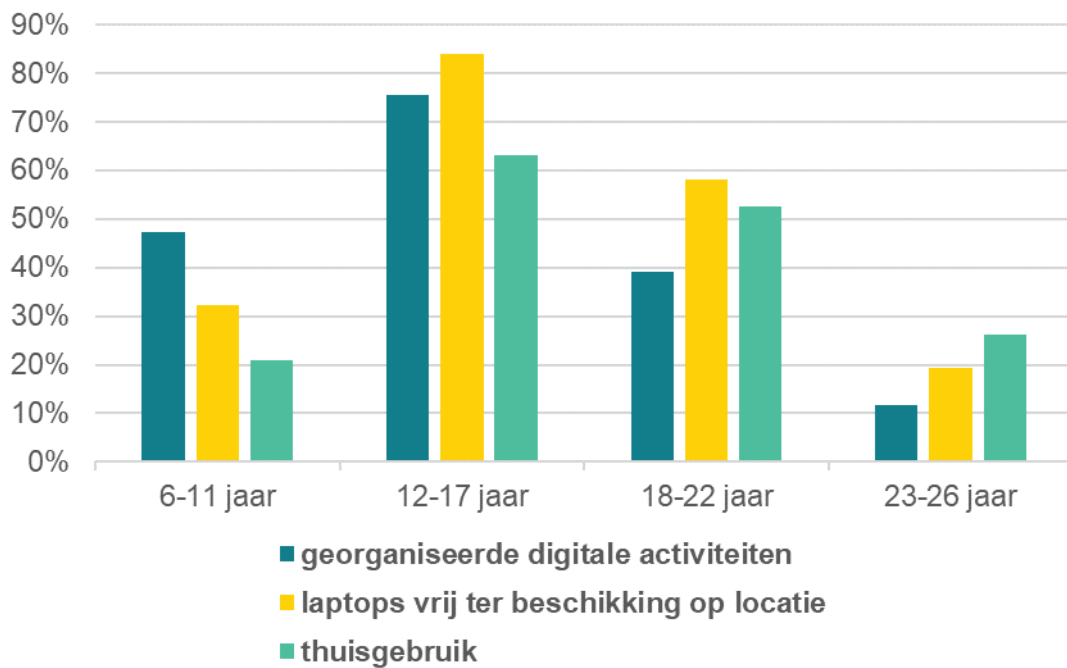


**Gendergelijkheid blijft problematisch in de aanpak van de digitale kloof, organisaties bereiken consequent minder meisjes dan jongens** (behalve voor thuisgebruik). Vooral bij cursussen digitale veiligheid en programmeren worden veel minder meisjes bereikt, respectievelijk slechts 27% en 38%.

In totaal bereiken de respondenten 3.732 meisjes (46%) meisjes. **Elke laptop bereikt gemiddeld 3,2 meisjes.**

**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.

*Figuur 6: Percentage van het aanbod georganiseerde activiteiten of het aantal organisaties die vrij gebruik of thuisgebruik organiseren dat de verschillende leeftijdsgroepen bereikt*





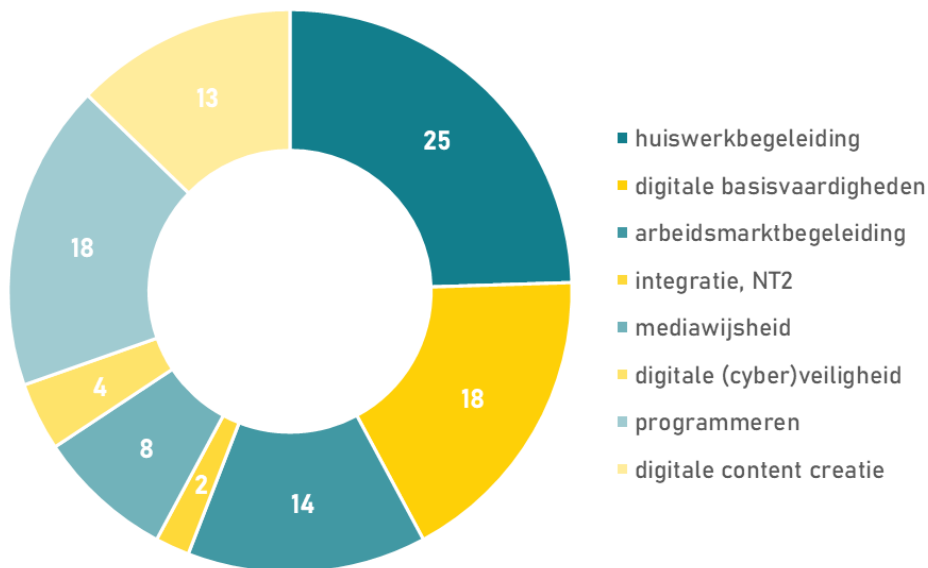
**57 ORGANISATIES ZETTEN 1.370 LAPTOPS IN VOOR DE ORGANISATIE VAN 110 VERSCHILLENDE ACTIVITEITEN ONDER BEGELEIDING.**

### A. Georganiseerde digitale activiteiten

Organisaties organiseren een brede waaier aan digitale activiteiten onder begeleiding. **Een kwart van de activiteiten gaat om vormen van huiswerk- of schoolbegeleiding, bijlessen of een zomerschool (23%). Telkens 16% gaat om cursussen/ workshops digitale basisvaardigheden of cursussen programmeren, robotica of websites bouwen.**

Verder bieden organisaties arbeidsmarktbegeleiding (13%), cursussen digitale content creatie of zelfexpressie (12%, dit gaat om video, muziek, grafische vormgeving, fotografie, gamedesign, ...), en cursussen mediawijsheid (7%). Slechts 4% van de organisaties biedt een cursus digitale (cyber)veiligheid, en slechts 2% organiseert cursussen maatschappelijke integratie/ NT2 voor anderstaligen.

*Figuur 6: Type georganiseerde digitale activiteiten (n=57 organisaties, n=110 activiteiten)*





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). **Met de 1.370 laptops worden in totaal 7.093 kinderen en jongeren bereikt voor een totaal van 96.580 deelnemersuren.** De meeste laptops worden ingezet voor huiswerkbegeleiding en cursussen programmeren (telkens ongeveer één vijfde), hiermee worden respectievelijk 18% en 29% van de deelnemers bereikt. Aan programmeren worden relatief veel uren besteed, één derde van het totale aantal of 134 uren per laptop.

*Tabel 4: 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	268	12.910	60	1.251	3,1
digitale basisvaardigheden	211	21.966	88	969	4,7
arbeidsmarktbegeleiding	159	10.510	92	1.187	3,8
integratie, NT2	56	590	12,5	109	1,8
mediawijsheid	178	3.669	32	522	3,7
digitale (cyber)veiligheid	35	2.760	90	77	2,7
programmeren	263	32.115	134	2.058	6,2
digitale content creatie	94	3.650	39	332	4,1
andere	106	8.410	136	588	3,8
<b>TOTAAL</b>	<b>1.370</b>	<b>96.580</b>		<b>7.093</b>	







Hieronder enkele voorbeelden van de activiteiten die worden georganiseerd.

<b>huiswerkbegeleiding</b>	<i>Deze activiteit is gebaseerd op leren op school door middel van 'serious games' (serieuze spellen) op computers, waarmee kinderen op een leuke manier aan hun kennisleemtes kunnen werken. Het doel is ook om de computers beschikbaar te maken voor de kinderen wanneer ze die nodig hebben voor lessen en huiswerk.</i>
<b>digitale basisvaardigheden</b>	<i>De kinderen en jongeren leerden hoe ze het toetsenbord moesten gebruiken met behulp van online sites. Daarna leerden ze hoe ze een e-mail moesten maken en versturen. Ze maakten ook PowerPoint-presentaties en lieten die aan hun leeftijdsgenoten zien.</i>
<b>arbeidsmarktbegeleiding</b>	<i>Een workshop CV en sollicitatiebrief om jongeren te helpen bij het zoeken naar een studentenbaan.</i>
<b>integratie, NT2</b>	<i>Ondersteuning Nederlands en oefenen opleiding</i>
<b>mediawijsheid</b>	<i>Bewustmaking van vormen van discriminatie, de tijd die wordt doorgebracht op sociale netwerken en de invloed van verkeerd gebruik van digitale apparaten op de gezondheid.</i>
<b>digitale (cyber)veiligheid</b>	<i>Individuele en groepsmomenten rond vertrouwd worden met apps &amp; hoe zich wapenen tegen pesten, gegevensbescherming, ... Individuele momenten vertrokken van een concrete vraag/nood van de jongere.</i>
<b>programmeren</b>	<i>Robotica- en codeercursussen tijdens de zomervakantie. Ontdek Artificiële Intelligentie via een reeks spelletjes en experimenten om te begrijpen hoe algoritmen, databases en gezichtsherkenning werken.</i>
<b>digitale content creatie</b>	<i>Ons grafisch en digitaal creatielaboratorium is een instrument voor levenslang leren dat jongeren aanmoedigt om geëmancipeerd te raken door praktische vaardigheden te verwerven op het gebied van informatica, grafische en digitale technologie door middel van kennisuitwisseling en het gebruik van technologie (computers, 3D-printer, vinylsnijder, stop motion).</i>
<b>andere</b>	<i>Een project om jongeren te helpen zelfredzaam te worden. Computers zijn gebruikt om jongeren te helpen hun eigen huisvesting te vinden, energiecontracten te ondertekenen en te communiceren met de autoriteiten....</i>





**31 ORGANISATIES STELLEN IN TOTAAL 378 LAPTOPS VRIJ TER  
BESCHIKKING VAN JONGEREN OP HUN LOCATIE.**

## B. Laptops vrij ter beschikking

**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 68% van de organisaties), binnen de werkcontext om CV's te schrijven, vacatures te zoeken of te solliciteren (bij 68% van de organisaties), binnen de vrije tijd voor o.a. eigen creatieve projecten en sociale contacten (bij 35% van de organisaties), en voor digitale administratie (bij 26% van de organisaties).

**68% van de organisaties maakt de jongeren die gebruik maken van de laptops digitaal wegwijs.** De andere organisaties zijn beschikbaar voor ondersteuning als de jongeren hen een vraag stellen.

*"We stellen deze computers beschikbaar zodat ze kunnen blijven oefenen wat ze in onze workshops hebben geleerd. Ze gebruiken de computers ook om vaardigheden te ontwikkelen met hun eigen ontwerpen, zoals videobewerking van hun films, uitnodigingskaarten en presentaties voor hun schoollezingen."*

*"Vrije tijd: laptops werden bijvoorbeeld ingeschakeld bij de organisatie van groepsactiviteiten/ uitstappen: jongeren zochten zelf info & maakten de planning/ reservaties"*





**19 ORGANISATIES HEBBEN IN TOTAAL 272 LAPTOPS MEEGEGEVEN AAN JONGEREN VOOR THUISGEBRUIK.**

### C. 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 40% 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 zorgen alle organisaties voor digitale ondersteuning van de jongeren, ofwel via een korte introductie/ opleiding (55%) ofwel door beschikbaar te zijn voor vragen.

*“De laptops worden meegegeven aan onze kinderen en hun gezin, zodat ze thuis aan de slag kunnen voor gebruik bij hun schoolse taken, maar ook voor ontspannende/ informatieve/ ... doeleinden. Onze vrijwilligers komen wekelijks bij hen thuis en helpen waar nodig.”*

*“De kinderen die we in contact brengen, krijgen onderwijs in de Federatie Wallonië-Brussel. Door hun ziekte(n) of handicap kunnen ze niet naar traditionele scholen. Door hen een computer te geven, kunnen ze 'virtueel' aanwezig zijn in de klas en deelnemen aan schoolse en buitenschoolse activiteiten. De kinderen gebruiken onze laptops om de lessen te volgen en een nauwe sociale band met hun klasgenoten te onderhouden. Hun ouders kunnen deze tools gebruiken om hun huishoudelijke administratie te beheren (medische afspraken, contacten met school, enz.).”*



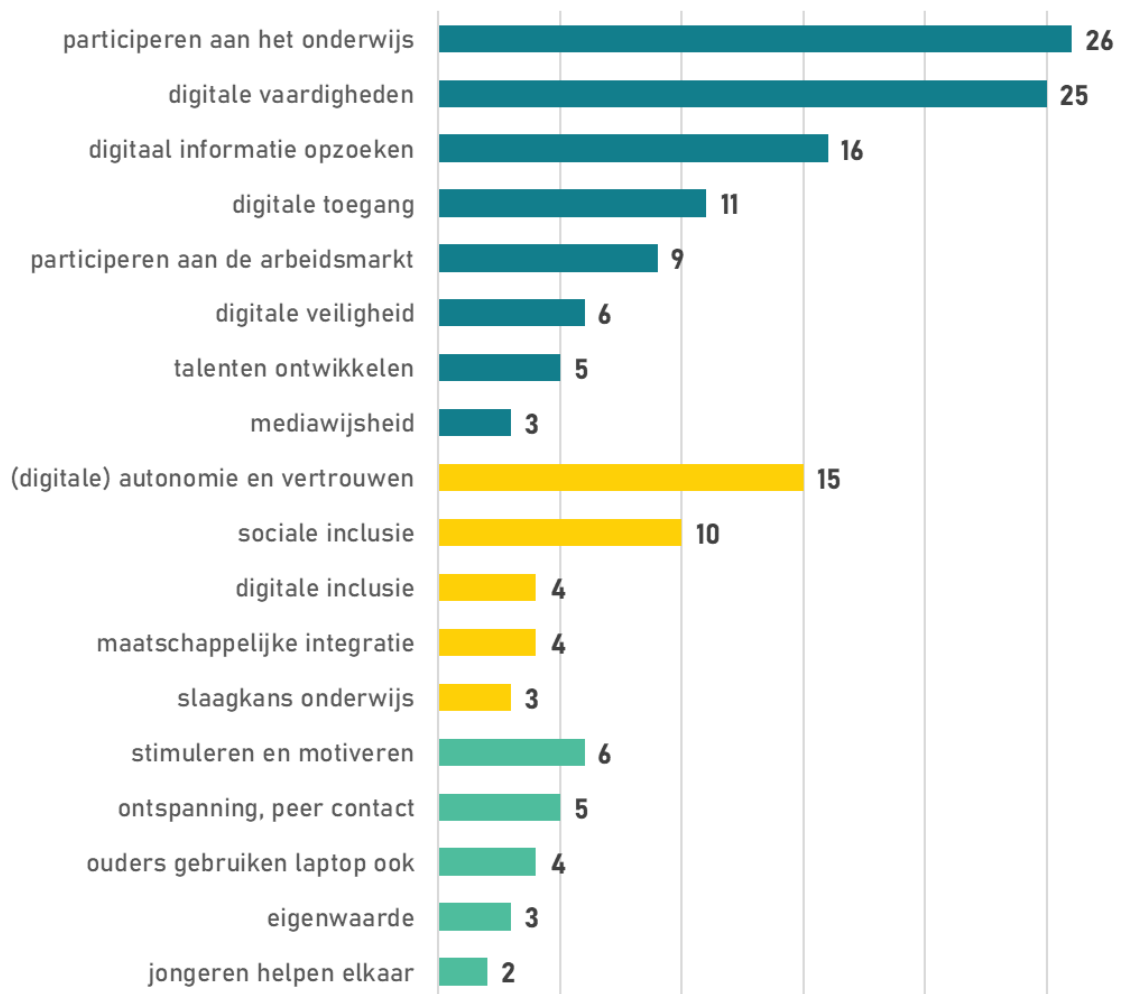


## 4.4. Effecten

### 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=63)*





**Alle 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.** "Participatie aan het onderwijs" komt samen met "digitale vaardigheden" met voorsprong het vaakst aan bod. Daarna volgen "digitale informatie opzoeken", "digitale toegang" en "participatie aan de arbeidsmarkt".

De organisaties benoemen ook de meeste effecten uit de **sfeer van interesse** als een verandering die ze hebben kunnen observeren bij de doelgroep, vooral verhoogde (digitale) autonomie en vertrouwen, en sociale inclusie. Dit is opmerkelijk gezien effecten uit de sfeer van interesse over het algemeen slechts op langere 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 stimuleren en motiveren jongeren (voor school of om hun talenten te ontwikkelen), ze bieden de mogelijkheid tot ontspanning en peer contact, ouders zijn ook geholpen door de beschikbaarheid van laptops in het gezin. Ten slotte merken organisaties dat jongeren elkaar spontaan helpen bij gebruik van de technologie, en benoemen ze een verhoging van eigenwaarde.

Hieronder delen we graag enkele mooie verhalen.

<p><b>Digitale toegang Digitale vaardigheden Talenten ontwikkelen</b></p>	<p>In het afgelopen jaar hebben we een belangrijke verandering gezien in de digitale inclusie van jongeren tussen 6 en 17 jaar, met name van degenen die niet gemakkelijk toegang hadden tot digitale technologie, waaronder kinderen in tehuizen. Aanvankelijk hadden de meeste van deze jongeren weinig of geen computervaardigheden en liepen ze vaak achter met digitaal leren. Om dit te verhelpen hebben we een aantal digitale educatieve activiteiten en hulpmiddelen geïntroduceerd. Sinds het begin van het schooljaar in september hebben we bijvoorbeeld wekelijkse workshops georganiseerd met leuke en interactieve platforms zoals Scratch om te programmeren, micro:bit om basiselektronica te leren en Makey Makey voor creatieve projecten. Daarnaast werden Lego Boost-kits gebruikt om de basisconcepten van robotica en techniek te introduceren en stelden we 3D-printers beschikbaar voor meer geavanceerde projecten.</p>
<p><b>Digitale vaardigheden Talenten ontwikkelen</b></p>	<p>Ze hebben geleerd wat programmeren is, wat de belangrijke concepten in deze wereld zijn en waarom het belangrijk is om er iets vanaf te weten. Het is geweldig om de gezichten van de kinderen te zien oplichten als ze eindelijk begrijpen waarom hun programma niet werkte, en om te zien hoe ze geïnteresseerd raken in hoe ze het verder kunnen ontwikkelen zodat ze het aan hun ouders en vrienden kunnen laten zien.</p>
<p><b>Digitale toegang Jongeren helpen elkaar Autonomie</b></p>	<p>Voor sommige jongeren was toegang tot een computer nog ver weg. Voor sommige jongeren was het de eerste keer dat ze toegang hadden tot een</p>





<p><b>Participatie onderwijs</b></p>	<p><i>computer. Ze waren trots op het in hen gestelde vertrouwen en wilden graag leren hoe ze bepaalde taken moesten uitvoeren. Degenen die meer vertrouwd waren met het gebruik van de computer konden de rol van 'begeleider' op zich nemen door korte instructies te geven. Voor jongeren in het proces van zelfstandig worden. Zonder toegang tot computers waren veel procedures voor hen onmogelijk.</i></p>
<p><b>Maatschappelijke integratie</b></p>	<p><i>Met een jongere die net 18 was geworden, waren we in staat om huisvesting te zoeken, administratieve informatie te verkrijgen, een opleiding te vinden en vrijwilligerswerk te doen toen ze volledig afgehaakt was.</i></p>
<p><b>Autonomie Mediawijsheid Digitale veiligheid Sociale inclusie Stimuleren Ontspanning Ouders</b></p>	<p><i>Al onze jongeren hebben een zekere mate van autonomie verworven op het gebied van IT-tools, mediabewustzijn en een reeks thema's (toestemming, seksuele uitbuiting, veilig gebruik van netwerken, geweld, jeugdrechten, discriminatie, pesten, enz.), een openheid naar de wereld: naar cultuur, informatie, rechten, ondersteuning bij leren en stimulering, gedeeld plezier... en in veel situaties zijn de ouders ook partners geweest in het begeleiden van hun kinderen (wat een zekere beschikbaarheid en verantwoordelijkheid tegenover hen weerspiegelt).</i></p>
<p><b>Participatie arbeidsmarkt Autonomie Digitale vaardigheden</b></p>	<p><i>Onze deelnemende jongeren verwerven een veel grotere autonomie in het zoeken naar werk: - ze maken zelf hun eigen CV en alle andere documenten om werk te kunnen zoeken (via Canva of Office); - ze kregen voldoende vertrouwen in het gebruik van diverse digitale tools en platformen (het zoeken van de juiste aanbiedingen, online solliciteren, ...)</i></p>
<p><b>Autonomie Jongeren helpen elkaar Digitale toegang Digitale vaardigheden Stimuleren Eigenwaarde</b></p>	<p><i>We hebben gemerkt dat de jongeren die regelmatig naar ons laboratorium voor grafische en digitale creatie komen, veel zelfstandiger zijn geworden in hun gebruik van computers. Het 'Labo' is gebaseerd op wederzijdse hulp en uitwisseling van kennis, waarbij jongeren nieuwkomers leren hoe ze computers, programma's en verschillende machines moeten gebruiken. Na een paar maanden gebruik van het 'Labo' hebben we gemerkt dat deze aanpak een kleine groep jongeren, die zeer ijverig zijn, in staat heeft gesteld om hun vaardigheden te vertienvoudigen, omdat ze niet alleen hebben geleerd om de tools onder de knie te krijgen, maar ook om hun digitale kennis te delen. We ontdekten ook dat jongeren uit kansarme sociale milieus met weinig of geen toegang tot digitale tools heel graag wilden leren hoe ze die moesten gebruiken. Ze waren er trots op dat ze de begeleider konden laten zien wat ze geleerd hadden en wat ze bereikt hadden.</i></p>
<p><b>Autonomie Talenten ontwikkelen</b></p>	<p><i>In feite zijn de jongeren opgebloeid omdat ze zich realiseren dat ze dingen</i></p>





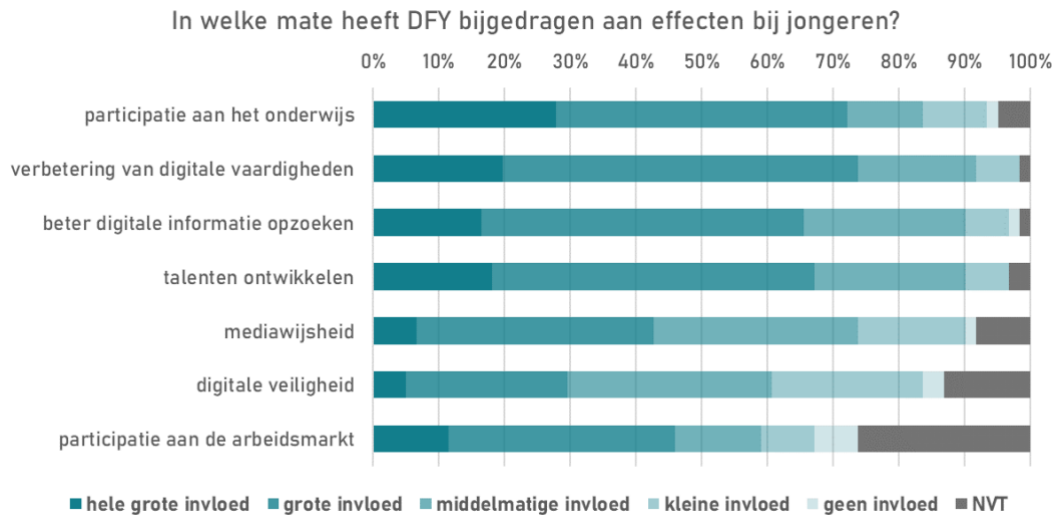
<p><b>Digitale inclusie Stimuleren</b></p>	<p><i>kunnen maken. Om wat context te geven: de jongeren zijn onder de indruk van een video die we aan het begin van onze workshop/cursus laten zien, en daarna laten we ze de technieken zien die ze vervolgens oefenen. Als ze zich aan het eind realiseren dat ze zelf de video hebben gemaakt waarvan ze onder de indruk waren, krijgen ze weer zelfvertrouwen en zijn ze leergierig. Het feit dat deze cursussen toegankelijk zijn in gebarentaal heeft een belangrijke rol gespeeld in hun digitale inclusie. Ze zijn gemotiveerd geraakt door het begrijpen van computerwoordenschat en ze komen terug naar onze ruimte om meer te leren.</i></p>
<p><b>Digitale vaardigheden Digitale informatie opzoeken Autonomie Participatie onderwijs Participatie arbeidsmarkt</b></p>	<p><i>In eerste instantie werden de laptops gebruikt om de vrijwilligers-jongeren de kans te geven om op een 'professionele' manier hun jeugdhuis te runnen. Daartoe leerden we ze de digitale skills die ze nodig hadden: plannen op een digitale manier, activiteiten voorbereiden, evaluaties bijhouden, het web doorzoeken op een efficiënte manier... Daarnaast stonden de computers er ook voor het maken van huiswerk voor school of om te kunnen solliciteren. Kortom: de digitale skills die we wilden bijbrengen zijn die die ze nodig hebben als zelfstandige volwassene, als student, als werknemer en als vrijwilliger bij een organisatie.</i></p>
<p><b>Participatie onderwijs Digitale vaardigheden Digitale informatie opzoeken Slaagkans onderwijs Autonomie Maatschappelijke integratie</b></p>	<p><i>Scholen geven aan dat de opstap naar het reguliere onderwijs gemakkelijker wordt. Bepaalde vaardigheden al onder de knie, zelfstandiger, vertrouwd met het opzoekwerk. Helpt bij studiekeuze Integratie in de maatschappij verbetert, bv. administratie, zoeken van vakantiejob, ... Verbinding met hun familie zelfvertrouwen, zich zekerder voelen dat ze dingen zelf kunnen, kansen/mogelijkheden die er anders niet zijn. Kinderen met een leerstoornis krijgen door de laptops de kans om software hiervoor te installeren zodat ze beter mee kunnen op school.</i></p>
<p><b>Participatie onderwijs Sociale inclusie Ontspanning Maatschappelijke integratie Autonomie Participatie arbeidsmarkt</b></p>	<p><i>Van zodra de laptops ter beschikking waren zagen we drie belangrijke veranderingen: - schoolse inclusie (kinderen en jongeren waren voor het eerst niet langer de uitzondering in de klas die hun huiswerk niet konden maken) - vrije tijdsinclusie: onze jongeren konden voor het eerst hun sociale omgeving en hun leefwereld verruimen via sociale media, games, enz. - tot slot, lieten de laptops ook toe om meer krachtgericht te gaan werken met de jongeren wat hun maatschappelijke integratie sterk heeft bevorderd als de eigen autonomie door bijvoorbeeld: online samen huisvesting te zoeken, een cv te schrijven, werk te zoeken, in te schrijven voor een opleiding. Qua begeleiding had dit een heel grote impact op onze oudere omdat zij voor het eerst leerden al deze zaken zelf op te nemen, waar vroeger de begeleiding dit van achter hun bureau diende over te nemen.</i></p>

Jongerenorganisaties werden ook expliciet gevraagd naar hun mening over de mate waarin Digital for Youth 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=61)*



De contributie van Digital for Youth wordt het grootst geacht voor “participatie aan het onderwijs” en “verbeteren van digitale vaardigheden”. Deze veranderingen werden ook door de organisaties zelf veruit het vaakst benoemd. Ook voor “digitale informatie opzoeken”, en de mogelijkheid om “interesses te ontdekken en talenten te ontwikkelen” ziet meer dan de helft van de organisaties een (hele) grote invloed van Digital for Youth.



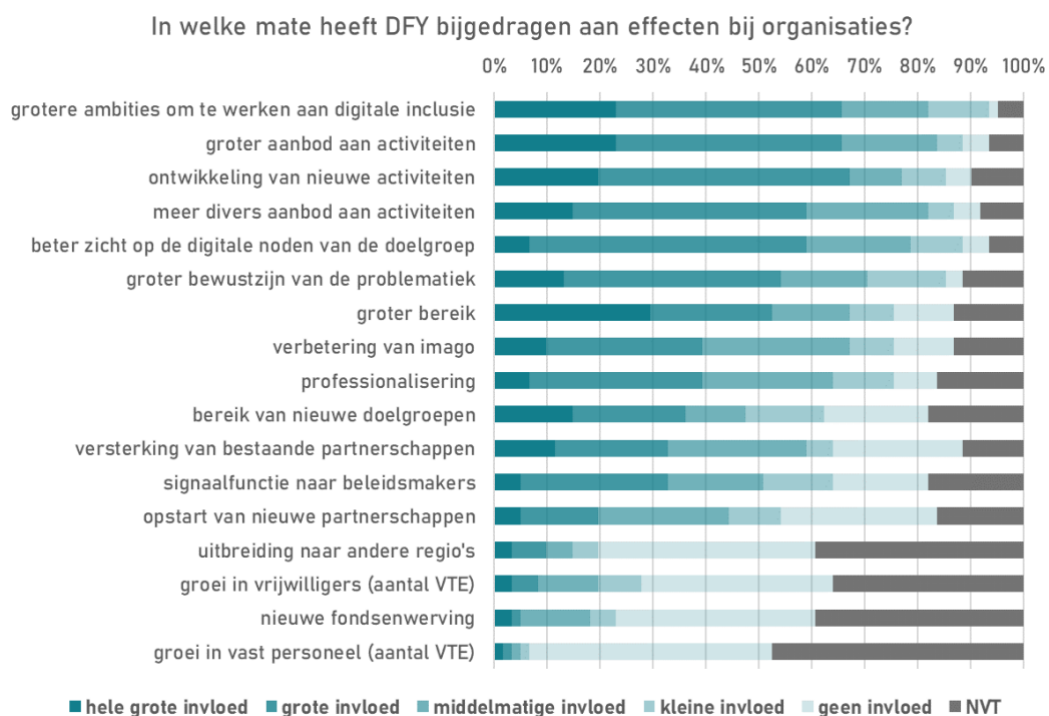




## B. Effecten bij organisaties

Naast effecten op de jongeren, kunnen de laptops ook bijdragen aan effecten voor de organisaties zelf. Jongerenorganisaties werden 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=61)*



**De grootste invloed wordt toegewezen aan het vergroten van de ambities van organisaties om te werken aan digitale inclusie, en het aanbieden van meer en/of nieuwe activiteiten.** Verder wijst meer dan de helft van de organisaties ook een (hele) grote invloed toe aan Digital for Youth voor een meer divers aanbod, een beter zicht op de digitale noden van de doelgroep, een groter bewustzijn 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, en 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, of nieuwe partnerschappen. Minder dan 20% van de organisaties ziet op deze domeinen een (hele) grote invloed van Digital for Youth.





### C. Ecologische impact

Naast sociale impact, heeft Digital for Youth ook ecologische impact door het vermijden van de aankoop van nieuwe laptops. Door gebrek aan budget geeft 41% van de organisaties aan dat ze geen laptops nieuw zouden hebben aangekocht als de steun van Digital for Youth er niet zou zijn geweest. 25% geeft aan dat ze minder dan de helft van de gekregen laptops zouden hebben aangekocht.

*Figuur 9: Ecologische impact door besparing van nieuw aangekochte laptops (n=63)*



We berekenen hieruit een totaal aantal vermeden aankopen op volgende (conservatieve) manier. Voor de 6 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 (afgerond naar boven ingeval van een oneven aantal). Voor de 15 organisaties die minder dan de helft van wat ze gekregen hebben zouden aangekocht hebben, rekenen we een kwart van de donatie.

Via deze berekening hebben de donaties van Digital for Youth de **aankoop van minstens 205 laptops vermeden**. Dit komt overeen met een **besparing van minstens 65 ton CO2**.<sup>2</sup>

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 en meer materiaal nodig voor onderhoud, of hogere verplaatsingskosten voor deelnemers als workshops op minder locaties kunnen worden georganiseerd.

<sup>2</sup> Uitgaande van een besparing van 320 kg CO2 per laptop (zie ecologische rapportage)



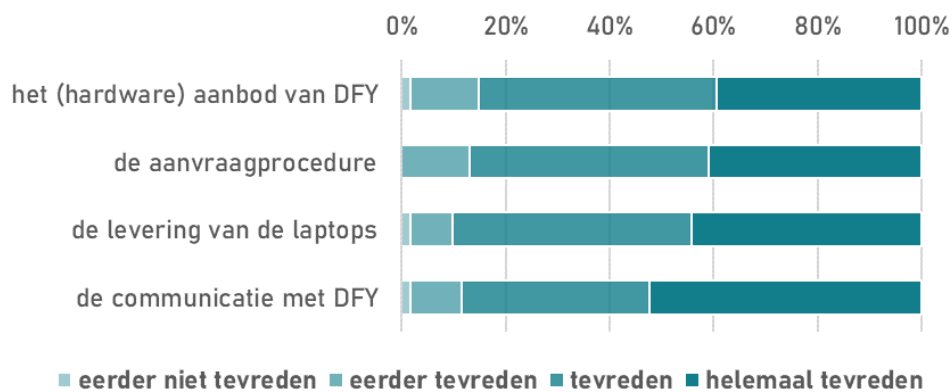


## 4.5. Feedback, noden en toekomst

### A. Feedback

De dienstverlening van Digital for Youth wordt heel positief geëvalueerd door de jongerenorganisaties. Meer dan 85% is (helemaal) tevreden met het aanbod, de procedure, de levering en de communicatie.

*Figuur 10: Feedback op de dienstverlening van Digital For Youth (n=61)*



### B. Toekomst

63% van de organisaties zal hun huidige activiteiten in het kader van dit project verderzetten, 28% 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 45 organisaties die hierop antwoordden zijn erg divers.

22% van de organisaties spreekt in algemene termen over de strijd voor digitale inclusie.

Ongeveer een derde van de organisaties (38%) wil zich in de toekomst inzetten voor het verbeteren van de digitale vaardigheden van kinderen en jongeren. Opmerkelijk is de aandacht voor bewustmaking omtrent de mogelijk negatieve gevolgen van digitalisering en de gevaren van het internet, 15% van de organisaties benoemen dit expliciet.

26% van de organisaties 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.





9% van de organisaties wil in de toekomst inzetten op **samenwerking** en heeft projecten ingediend samen met anders vzw's of lokale besturen (o.a. in een Digibank).

Tenslotte wil 11% van de organisaties een signaalfunctie (blijven) opnemen naar beleidsmakers en het onderwijs.

**De noden van jongerenorganisaties om hun toekomstambities te realiseren en hoe Digital for Youth hen hierbij kan ondersteunen zijn eveneens divers.** Van de 40 respondenten heeft de **45% nood aan (meer) laptops**, ofwel om hun activiteiten uit te breiden en meer kinderen en jongeren te kunnen ondersteunen, ofwel ter vervanging van oude toestellen. 10% van de respondenten heeft nood aan **andere hardware**, met name tablets of smartphones, wat soms een lagere drempel vormt voor een kwetsbaar publiek. 12% vraagt ook (een financiële bijdrage voor de aankoop van) **software** (Microsoft Office, anti-virus, educatieve software). Dit laatste geeft aan dat het aanbod van Socialware voor vzw's nog niet door alle laureaten gekend is.

Naast de aankoop van software geven organisaties ook een nood aan **bijkomende financiële ondersteuning** aan voor de loonkost van begeleiders of lesgevers (10%), of structurele financiering van operationele kosten (7,5%). 5% van de organisaties heeft nood aan **onderhoud** van de gekregen laptops.

15% van de organisaties vragen **vorming** om de digitale vaardigheden van medewerkers en/of vrijwilligers te versterken. 5% van de organisatie heeft nood aan educatief materiaal of inspiratie voor workshops.

10% van de organisaties benoemt een nood aan **zichtbaarheid**, zowel bij de eigen doelgroep, binnen de sector als bij beleidsmakers. Dit kan o.a. gerealiseerd worden door een community op te zetten. 5% van de organisaties vraagt expliciet naar **samenwerking** / partnerschap.

Tenslotte heeft 15% van de organisaties op dit moment geen verdere noden om hun toekomstambities te realiseren, of wensen geen verdere ondersteuning van Digital for Youth hierbij.

## C. Community

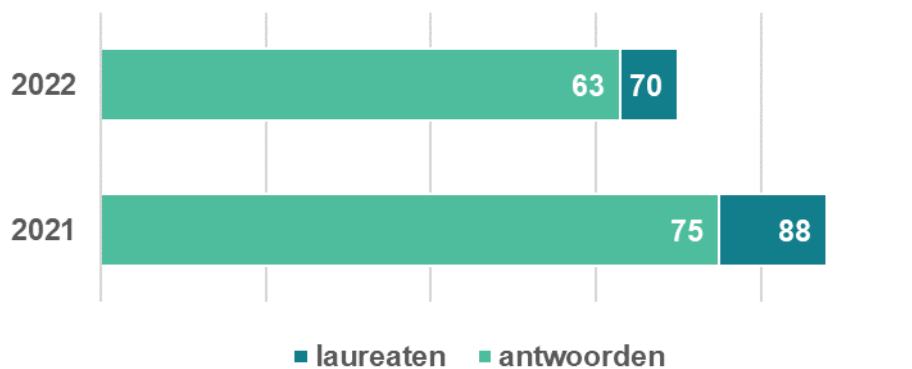
Twee derde van de organisaties heeft interesse in een community van laureaten om goede praktijken van digitale activiteiten uit te wisselen. Meer dan de helft wil graag met een gezamenlijke stem de digitale noden van de doelgroep signaleren aan (lokale) beleidsmakers (57%) en/of partnerschappen opstarten (51%). 39% van de organisaties ziet ook meerwaarde in de community om hun eigen dienstenaanbod bekend te maken bij andere organisaties. Slechts 1 organisatie (2%) heeft op geen enkele manier interesse in een community.



## 5. Vergelijking met 2021

**Respons:** In 2021 werden voor de drie projectoproepen 75 antwoorden verzameld bij 88 laureaten (respons 85%). In 2022 werden bij 70 laureaten 63 antwoorden verzameld (respons 90%).

*Figuur 11: Aantal laureaten en respondenten voor de projectoproepen van 2021 en 2022*



**Profiel:** Het profiel van de respondenten is vergelijkbaar tussen beide jaren op vlak van werkingsdomein (Figuur 12) en bereik. In de provinciale spreiding zien we wel wat variatie, met meer laureaten van 2021 werkzaam in Antwerpen, Waals-Brabant, Limburg en West-Vlaanderen en meer laureaten van 2022 werkzaam in Henegouwen, Namen en Oost-Vlaanderen.

*Figuur 12: Werkingsdomein van respondenten van 2021 en 2022*



**Ontvangen steun:** In 2021 ontvingen de 75 respondenten samen 1.399 laptops en kregen voor 56.253 euro aan bijhorende financiële steun. In 2022 ging het om 1.183 laptops en 39.235 euro financiële steun.



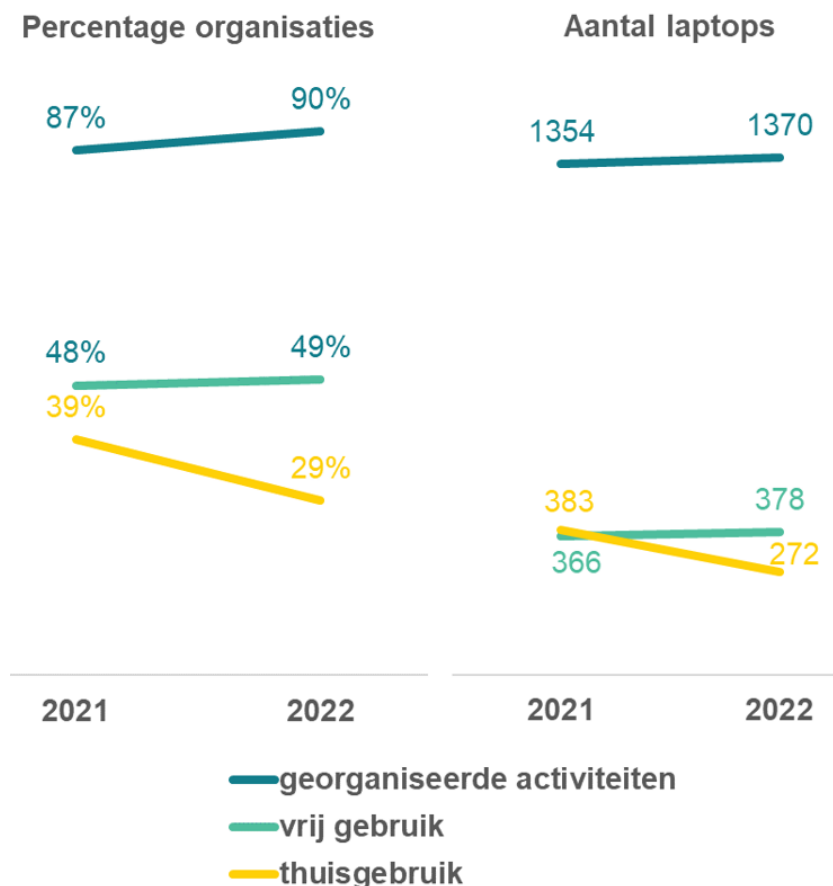


Zowel de laureaten van 2021 als 2022 rapporteerden laptops van goede kwaliteit (weinig of geen technische problemen) en droegen goed zorg voor de laptops (zeer weinig laptops zijn permanent defect, verloren of gestolen).

**Activiteiten:** De grote meerderheid van de respondenten van zowel 2021 als 2022 heeft ingezet op digitale inclusie via georganiseerde begeleide activiteiten. Bij de laureaten van 2022 zien we een lager percentage dat laptops meegeeft aan jongeren voor thuisgebruik (en een kleiner aantal laptops).

De respondenten van 2021 bereikten met elke laptop gemiddeld 6,4 jongeren. Bij de laureaten van 2022 gaat het om gemiddeld 6,8 jongeren. De spreiding over leeftijd en gender van de bereikte doelgroepen is gelijkwaardig.

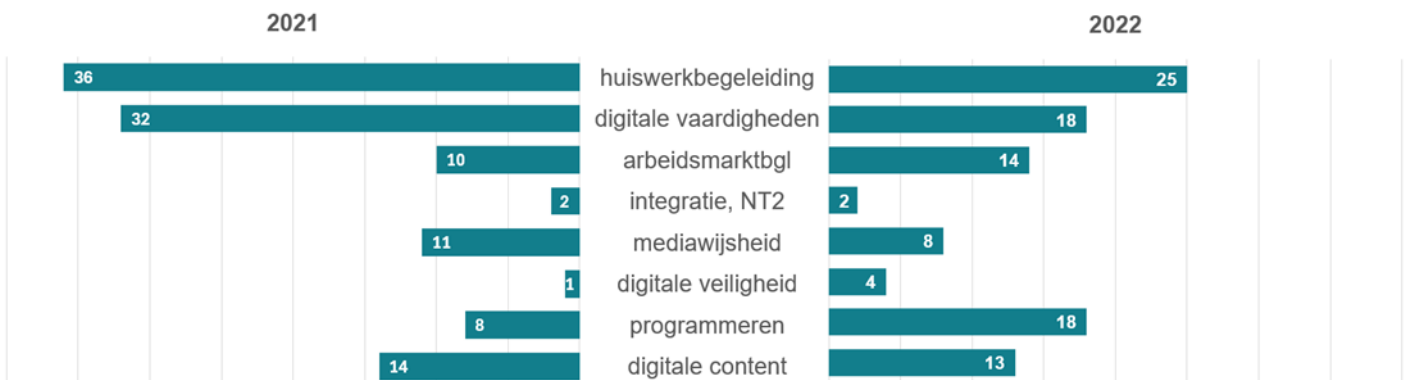
*Figuur 13: Percentage organisaties dat inzet op de drie wegen van verandering, en met hoeveel laptops, voor de projectoproepen van 2021 en 2022*





De laureaten van beide jaren boden als georganiseerde digitale activiteiten vooral huiswerkbegeleiding en cursussen digitale vaardigheden aan. De laureaten van 2022 boden relatief vaker cursussen programmeren en arbeidsmarktbegeleiding aan.

*Figuur 14: Type georganiseerde begeleidende activiteit aangeboden door laureaten van 2021 en 2022*



**Effecten:** De respondenten van zowel 2021 als 2022 benoemen alle veranderingen uit de sfeer van indirecte invloed in de Theory of Change. De laureaten van 2021 praten vaker over digitale vaardigheden, maar benoemen geen effecten op vlak van digitale veiligheid.

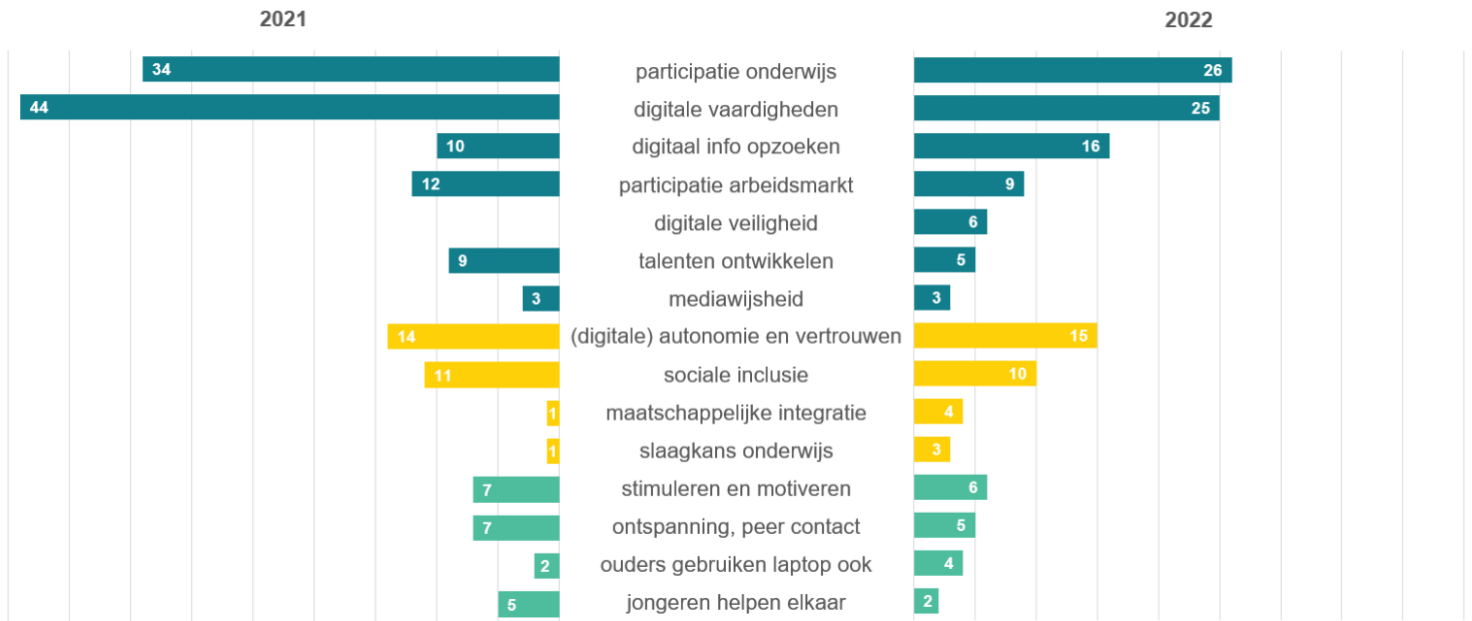
De laureaten benoemen ook de meeste effecten uit de sfeer van interesse, en enkele bijkomende effecten die niet expliciet werden benoemd in de Theory of Change.

**Ecologische impact:** 45% van de laureaten van zowel 2021 als 2022 geven aan dat ze geen nieuwe laptops zouden hebben aangekocht als de steun van Digital for Youth er niet zou zijn geweest, door gebrek aan budget. De andere organisaties zouden evenveel, meer dan de helft of minder dan de helft van het gekregen aantal hebben aangekocht. Door de steun van Digital for Youth werd bij de laureaten van 2021 de aankoop van minstens 178 nieuwe laptops vermeden, of een besparing van minstens 57 ton CO<sub>2</sub>. Bij de laureaten van 2022 werd de aankoop van minstens 205 laptops vermeden, of een besparing van minstens 65 ton CO<sub>2</sub>.





*Figuur 15: Veranderingen bij jongeren benoemd door laureaten van 2021 en 2022 in de sfeer van indirecte invloed, de sfeer van interesse, en bijkomende effecten.*







## 6. 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 63 laureaten** die in 2022 een donatie van Digital for Youth ontvingen en hiermee in 2022 en/of 2023 aan de slag gingen (respons van 90%).

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.

Figuur 11 toont een overzicht van de activiteiten en resultaten van de laureaten binnen het kader van de Theory of Change.

In de sfeer van controle van Digital for Youth ontvingen de 63 laureaten **in totaal 1.183 laptops**. De laptops zijn van goede kwaliteit, er zijn weinig technische problemen.

In de sfeer van directe invloed zien we dat de laureaten via **alle drie de wegen van verandering** werken aan digitale inclusie.

1. De grote meerderheid van de laureaten (90%) zet de laptops in voor de **organisatie van digitale activiteiten**, vooral huiswerkbegeleiding, workshops digitale vaardigheden en workshops programmeren. Andere activiteiten zijn arbeidsmarktbegeleiding, workshops digitale content creatie, digitale veiligheid, mediawijsheid of maatschappelijke integratie.
2. 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.
3. Ongeveer een derde van de laureaten (29%) geeft (ook) laptops mee met jongeren voor **thuisgebruik**, meestal over een langere periode (een schooljaar of permanent).

Met de 1.183 laptops die de 63 respondenten ontvingen werden in totaal 8.102 kinderen en jongeren bereikt. **Elke laptop bereikt gemiddeld 6,8 kinderen en jongeren.**

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 46% meisjes (3.732 meisjes in totaal of gemiddeld 3,2 meisjes per laptop).





In de sferen van indirecte invloed en interesse situeren zich de **veranderingen** bij de bereikte jongeren en bij de organisaties zelf.

In de veranderingen bij jongeren die door de laureaten worden benoemd in de impactbevraging komen alle gewenste veranderingen uit de Theory of Change aan bod. In de sfeer van indirecte invloed worden **veranderingen in digitale vaardigheden en participatie aan het onderwijs** het vaakst benoemd. In de sfeer van interesse gaat het om het **vergroten van (digitale) autonomie en vertrouwen en sociale inclusie**. De impactbevraging bracht ook enkele aanvullende veranderingen naar boven die niet expliciet worden benoemd in de Theory of Change: de laptops zorgen voor stimulatie en motivatie van jongeren, ze bieden de mogelijkheid tot ontspanning en peer contact, ook de digitale toegang van ouders verbeterd, en organisaties merken dat jongeren elkaar spontaan helpen bij gebruik van de technologie.

Voor de organisaties zelf dragen de laptops vooral bij aan het **vergroten van hun ambities om te werken aan digitale inclusie** en het **vergroten en verbreden van hun aanbod**. Organisaties krijgen ook een beter zicht op de digitale noden van de doelgroep en worden zich meer bewust van de problematiek van digitale uitsluiting.

Naast sociale impact heeft Digital for Youth ook een **ecologische impact**. Bij de laureaten van 2022 vermeden de donaties van Digital for Youth de aankoop van minstens 205 nieuwe laptops, wat overeenkomt met een besparing van minstens 65 ton CO<sub>2</sub>.

Tenslotte be vraagt 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. Een community van laureaten om goede praktijken uit te wisselen, samen aan beleidsbeïnvloeding te doen of partnerschappen op te starten wordt door de respondenten met veel enthousiasme onthaald.

**Digital for Youth heeft de impactbevraging geïntegreerd in de vaste procedure van alle projectoproepen** via de KBS. Dit biedt hun de mogelijkheid om hun impact continu op te volgen en bij te sturen waar nodig. Over de jaren heen kan zo 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.

*Figuur 11: Mapping van de activiteiten en effecten gerapporteerd door de laureaten van 2022 op de Theory of Change van Digital for Youth*

