



Rapport d'impact 2023

Digital 
for Youth



Digital for Youth a vu le jour en 2019 à l'initiative de DNS Belgium et de Close the Gap. Notre raison d'être est et reste la réduction de la fracture numérique pour tous les enfants et les jeunes âgés de 6 à 25 ans en Belgique, conjuguée à une quête permanente de la durabilité environnementale.

Nos cofondateurs ont toutes les raisons d'être satisfaits : au cours des cinq dernières années, nous avons distribué plus de 23.300 ordinateurs portables à des centaines d'écoles belges et 347 organisations de jeunes. Jour après jour, ces portables aident nos enfants et nos jeunes à étoffer leurs compétences numériques.

Notre organisation s'active à promouvoir la durabilité dans l'ensemble de ses activités. Notre mission - favoriser l'envol des stars de demain - commence dès aujourd'hui avec la durabilité de notre action. Nous pouvons être fiers d'offrir des opportunités numériques aux jeunes, mais aussi d'avoir un impact positif sur l'environnement. Dans le même temps, nous adhérons pleinement à l'économie circulaire en favorisant le réemploi de milliers d'appareils informatiques usagés.

Chaque année, enfin, New Eyes on Impact nous aide à mesurer notre impact. Les derniers chiffres sont d'ailleurs particulièrement éloquentes : chaque don d'ordinateur impacte en moyenne **6,8 jeunes**, dont près de la moitié (46 %) sont de la gent féminine. L'an dernier, nous avons renforcé les potentialités de plus de **13.000 jeunes**, notamment sous la forme de participation à l'enseignement et de promotion de leurs compétences numériques.

Notre travail est toutefois loin d'être terminé. Notre rêve, en effet, est que chaque jeune ait accès à un ordinateur portable et à la technologie dont il aura besoin. Tant au sein de notre société numérique que sur notre marché du travail. Nous œuvrons donc activement à la concrétisation de notre mission et au renforcement des potentialités d'un nombre sans cesse plus grand de jeunes.

Nos fondateurs et notre équipe tiennent à remercier tous les donateurs, les organisations de jeunes et les partenaires qui ont contribué à maximaliser notre impact social et environnemental. C'est ensemble que nous faisons vraiment la différence.

A la rencontre de notre nouvelle équipe



L'année 2023 a été marquée par une vague de professionnalisation. Nous avons permis d'atteindre les objectifs opérationnels prévus avec l'arrivée de trois nouveaux employés. Résultat de l'opération : nous dispensons aujourd'hui les bases informatiques requises aux entrepreneurs numériques de demain.

– Philip Du Bois,
Président du Conseil d'administration



Notre démarche

Des entreprises nous font don de leur matériel informatique et ensuite, c'est nous qui prenons le relais ! Nous remettons l'équipement à neuf (reconditionnement) et lui donnons ainsi une seconde vie. Notre partenaire, [Circular IT group Belgique](#) (CTG Circular), assure l'effacement sécurisé de toutes les données. Nous distribuons ensuite les portables - en collaboration avec la [Fondation Roi Baudouin](#) - à des organisations de jeunes.



Égalité des chances pour chaque enfant et chaque jeune en matière de compétences numériques.

Nous rêvons que tous les jeunes âgés de 6 à 25 ans aient accès à un ordinateur portable. Nous voulons que tous les jeunes puissent ainsi tirer parti des opportunités et des défis d'un monde largement numérisé. Et qu'ils puissent y trouver leur voie.



Protection de notre planète et collaborations structurales.

Nous réutilisons les portables et les équipements informatiques usagés. Nous poursuivons une économie circulaire et travaillons avec des partenaires renommés. C'est ainsi que nous maximisons notre impact social et environnemental.



Sécurité des données et transparence concernant les dons de matériel et les moyens financiers.

La sécurité optimale des données que nous garantissons est un précieux gage de sérénité pour nos donateurs. Nos partenaires sont certifiés ISO 27001, ISO 9001, WEEELABEX et B Corp. Les dons matériels et financiers sont essentiels pour notre fonctionnement. Nous veillons à la transparence et à l'ouverture de la communication. Nous publions nos comptes annuels via la Banque Nationale de Belgique.

2023 en chiffres



14.319 actifs informatiques collectés, dont **5.679** portables



2.045 portables distribués



96 organisations de jeunes ont bénéficié de soutien dans **63** différentes communes



Nous avons renforcé les compétences numériques de **13.292** enfants et jeunes

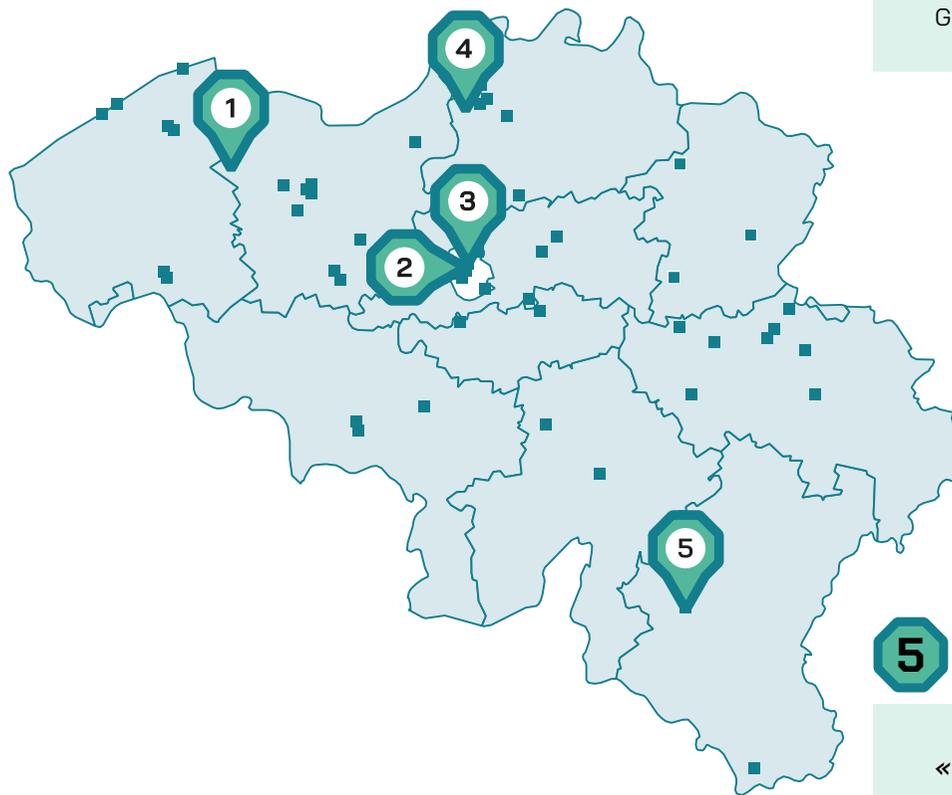
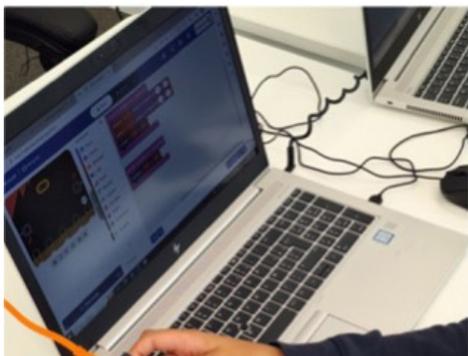
2.045 ordinateurs portables distribués

L'an dernier, nous avons reçu **5.679** ordinateurs portables. Nous avons réussi à en remettre **2.045** à neuf et les distribuer à **96** organisations de jeunes en Belgique. Ces organisations sont réparties dans **63** localités différentes dans toute la Belgique. Au travers de leur mission spécifique, toutes partagent un même but : la promotion de l'inclusion numérique.

1 Uilenspel vzw



2 ILPlatform



3 Gaming Corporation Belgium

« Notre objectif final ? Renforcer les potentialités des jeunes en leur donnant des responsabilités et formations propices à leur succès. »

– Ismail Al Mokhlis Chaouni,
Gaming Corporation Belgium

4 Slim-Huiswerkklas



5 École ukrainienne Luxembourg

« Ma fille Elina utilise son portable pour faire ses devoirs, mais aussi pour communiquer avec ses amis dans le monde entier. »

– Svitlana, mère d'Elina,
école ukrainienne Luxembourg

Pleins feux sur les projets

LEJO

LEJO vient en aide aux jeunes en situation de vulnérabilité sociale. L'organisation vise à renforcer les potentialités des jeunes et à favoriser une évolution structurelle de la société à la mesure de ces jeunes. Par le biais des ateliers sur portables, les jeunes acquièrent des compétences numériques susceptibles de conforter leur position au sein de la société. Ces ateliers confrontent les jeunes à différents volets de l'univers numérique, dont la programmation, l'apprentissage du matériel, les compétences informatiques pratiques...



« Nous espérons procurer aux jeunes les bases qui leur permettront de s'intégrer au sein de la société numérique. »

– Noa, collaborateur de LEJO

CodeNPlay

CodeNPlay entend offrir à chacun la possibilité de participer à la révolution numérique. L'organisation propose des formations en codage et en technologie à l'intention tant des enseignants que des élèves de l'enseignement primaire, pendant comme après les heures de classe. Ce faisant, elle aide les écoles primaires à intégrer l'initiation au codage et à la technologie dans leur programme de cours.

« D'ici à 2030, 90 % des emplois nécessiteront un niveau de compétences numériques de base. »

– Olivier Lefèvre, coordinateur chez CodeNPlay



The Young Computer School

La Young Computer School s'attache à offrir aux jeunes un accès sécurisé à l'ordinateur et à l'internet, tout en mettant en lumière les dangers que ce monde numérique peut receler. L'organisation favorise la réussite future de ces jeunes en les dotant des compétences numériques nécessaires.



« Les ordinateurs reçus de Digital for Youth sont d'excellente qualité et fonctionnent bien. »

– Guy Mbala, responsable opérationnel chez TYCS

L'école ukrainienne d'Anvers

L'école ukrainienne d'Anvers est une école distincte spécialement destinée aux réfugiés ukrainiens. Les élèves y suivent un enseignement à temps plein, où les portables les aident à s'intégrer dans leur nouvel environnement social. Les systèmes sont affectés aux cours d'ukrainien, de néerlandais et d'informatique.

Digital for Youth œuvre très activement en faveur des réfugiés ukrainiens en Belgique, et a déjà distribué 500 ordinateurs portables sur différents sites. Entre-temps, l'afflux tend à se stabiliser, et donc la demande de portables également.

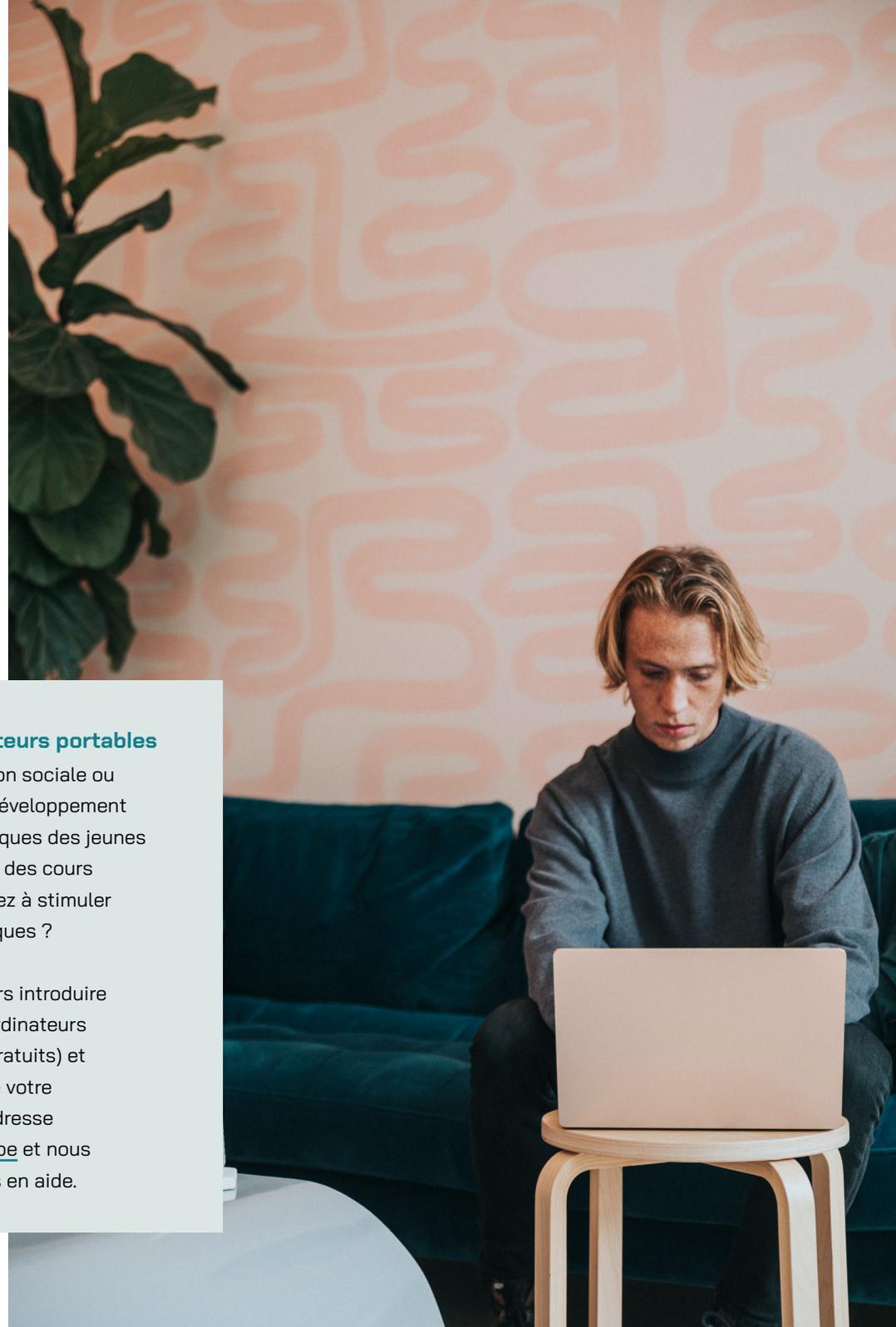


« La moitié des cours sont dispensés en ukrainien, l'autre moitié en néerlandais. Les élèves ont ainsi la possibilité d'apprendre dans leur langue maternelle et de découvrir le néerlandais. »
– Vladlena, organisation

Demander des ordinateurs portables

Vous êtes une organisation sociale ou une école qui œuvre au développement des compétences numériques des jeunes (6-25 ans) ? Vous donnez des cours d'informatique ou cherchez à stimuler les compétences numériques ?

Vous aussi pouvez dès lors introduire une demande pour des ordinateurs portables remis à neuf (gratuits) et de qualité à l'intention de votre organisation. Surfez à l'adresse laptops@digitalforyouth.be et nous vous viendrons volontiers en aide.



Étude d'impact

Puisque « mesurer, c'est savoir », nous avons dès 2022 relevé le défi de la mesure de notre impact réel. En collaboration avec Eva Wuyts (New Eyes on Impact), nous avons développé un outil qui mesure notre impact social et environnemental. Nous avons rédigé une étude d'impact sur mesure et une « Theory of Change » de Digital for Youth. Vous souhaitez en savoir davantage sur l'utilisation du cadre théorique ? Consultez [ce lien](#).

Au bout d'un an de soutien de Digital for Youth, chaque organisation est invitée (par l'intermédiaire de la Fondation Roi Baudouin) à compléter l'étude d'impact. Cela mesure notre influence directe et indirecte. 63 organisations de jeunes ont complété l'étude, dont voici les principaux résultats.

« Le rendement ne se calcule pas en argent, mais en impact social. »

— Arnaud Recko, coordinateur de la durabilité chez DNS Belgium et membre du conseil d'administration de Digital for Youth.



Domaines d'activité

Les organisations de jeunes couvrent un large éventail de domaines d'activité. Près de la moitié (49%) opèrent dans le domaine des services socio-éducatifs pour jeunes. Cela englobe 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 révalidation ambulatoire. **41% de ces organisations couvrent (également) les domaines de l'enseignement et 32% (également) de la précarité.**

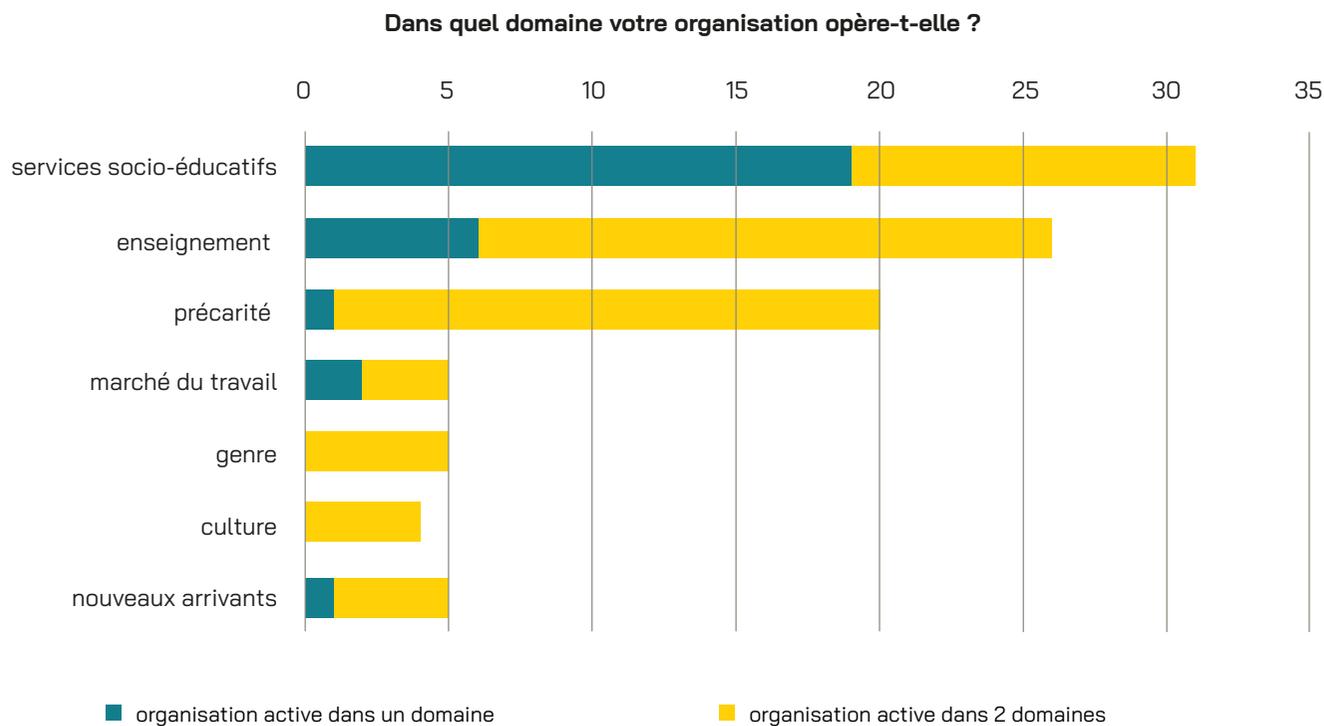
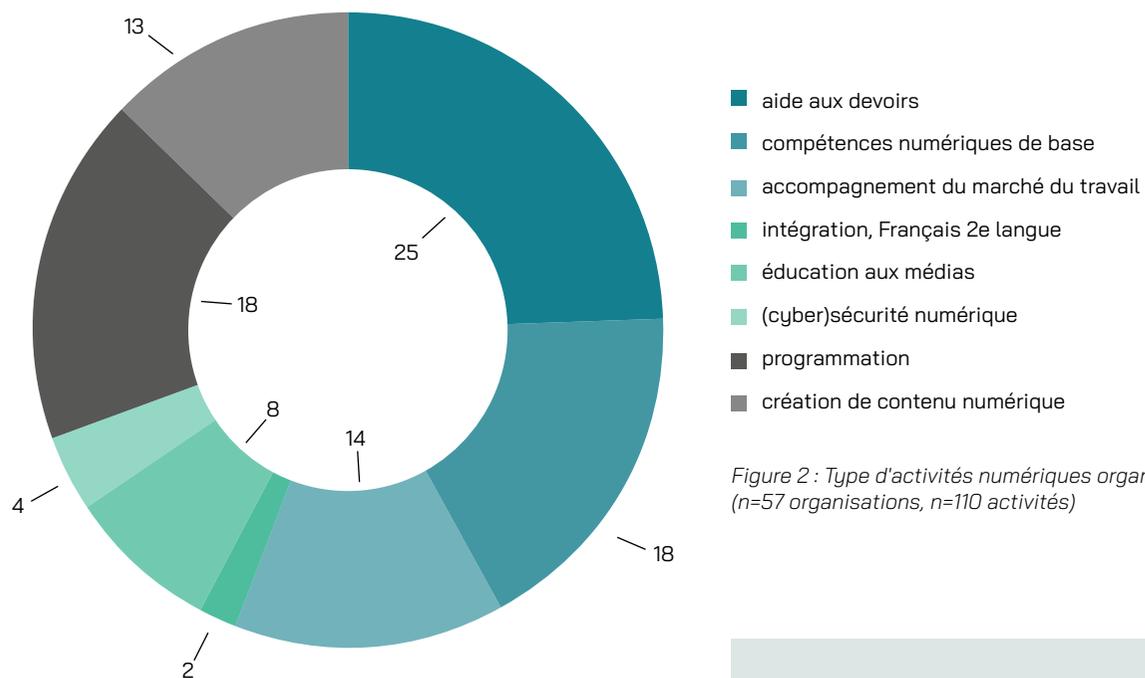


Figure 1 : Domaine d'activité des organisations (n=63)

Activités

Trois modes d'affectation des ordinateurs portables au sein des organisations :

- La plupart (90%) organisent des activités numériques encadrées
La répartition se présente comme suit :



Chaque ordinateur portable impacte en moyenne 6,8 enfants et jeunes.

L'égalité des sexes reste problématique à l'échelon de la fracture numérique. Les filles (46%) sont systématiquement moins impactées que les garçons.

En termes d'âge, les activités organisées concernent principalement les groupes cibles de mineurs, 6-11 ans et 12-17 ans. Quelques exemples concrets :

- (Cyber)sécurité numérique :**
« 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. » - Arktos vzw
- Compétences numériques de base :**
« Les enfants et les jeunes ont appris comment utiliser le clavier à l'aide de sites en ligne. Ils ont ensuite appris comment créer et envoyer un e-mail. Ils ont également créé des présentations PowerPoint et les ont montrées à des jeunes de leur âge. » - Don Bosco Télé Service asbl
- Découverte de l'intelligence artificielle :**
« Grâce à une série de jeux et d'expériences, les enfants apprennent à comprendre le fonctionnement des algorithmes, des bases de données et de la reconnaissance faciale. » - ULAC (Union de Locataires d'Anderlecht Cureghem)

Figure 2 : Type d'activités numériques organisées (n=57 organisations, n=110 activités)

Ordinateurs portables de haute qualité

La moitié des organisations n'ont **jamais rencontré de problèmes techniques**, et 41% quelques cas seulement par an. Depuis le début du projet, **seuls 3 %** des ordinateurs portables ont connu une panne permanente.

- La moitié propose (également) des ordinateurs portables en libre accès sur place pour les jeunes.
- Un tiers d'entre elles confient (également) des ordinateurs portables aux jeunes pour utilisation à domicile.

Impact

Auprès des jeunes

Au cours de l'année écoulée, les organisations de jeunes ont observé une évolution significative au sein de leur groupe cible en termes d'inclusion numérique. Les cas rapportés ont été catégorisés et comparés aux changements tels qu'exposés dans notre Theory of Change.

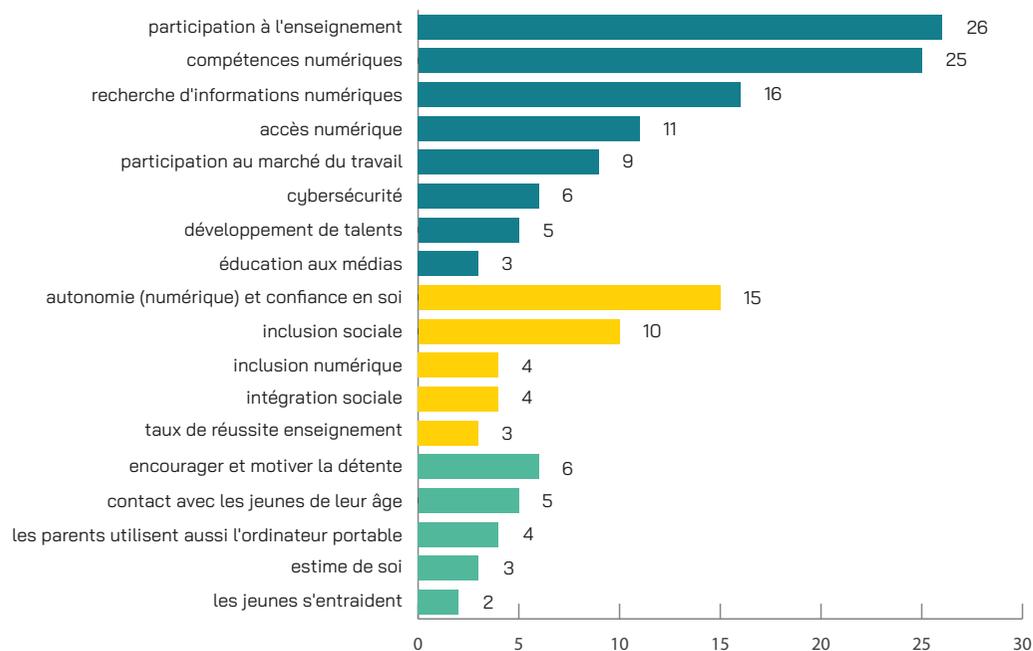


Figure 3 : Catégorisation des changements auprès (d'une partie) du groupe cible ou auprès d'un jeune spécifique tels que rapportés par les organisations (n=63)



Tous les effets de la sphère d'influence indirecte de la Theory of Change sont présents dans les narratifs des organisations. La « **participation à l'enseignement** » et les « **compétences numériques** » sont les plus fréquemment citées. Suivent « la recherche d'informations numériques », « l'accès numérique » et « la participation au marché du travail ».

La plupart des effets de la sphère d'intérêt entrent en jeu, en particulier l'augmentation de l'autonomie (numérique) et de la confiance en soi, ainsi que l'inclusion sociale.

Cinq catégories supplémentaires sont citées, qui ne sont pas mentionnées dans notre Theory of Change :

- Les ordinateurs portables motivent les jeunes.
- Ils offrent des possibilités de détente avec des jeunes de leur âge.
- Les ordinateurs portables représentent également une aide pour les parents.
- Les jeunes s'entraident spontanément dans l'utilisation de la technologie.
- Leur estime de soi se trouve renforcée.

« Les compétences numériques que nous voulions dispenser sont celles dont ils ont besoin en tant qu'adulte autonome, étudiant, travailleur et bénévole au sein d'une organisation. »

– Kras Jeugdwerk



Les organisations de jeunes ont également été invitées à évaluer l'importance de la contribution de Digital for Youth aux impacts de l'influence indirecte. La principale contribution de Digital for Youth concerne la « participation à l'enseignement » et « l'amélioration des compétences numériques ».

En outre, plus de la moitié des organisations de jeunes considèrent que Digital for Youth a un (très) grand impact sur « la recherche d'informations numériques » et « la possibilité de cerner les centres d'intérêt et de développer des talents ».

Importance de la contribution de Digital for Youth à l'impact sur les jeunes ?

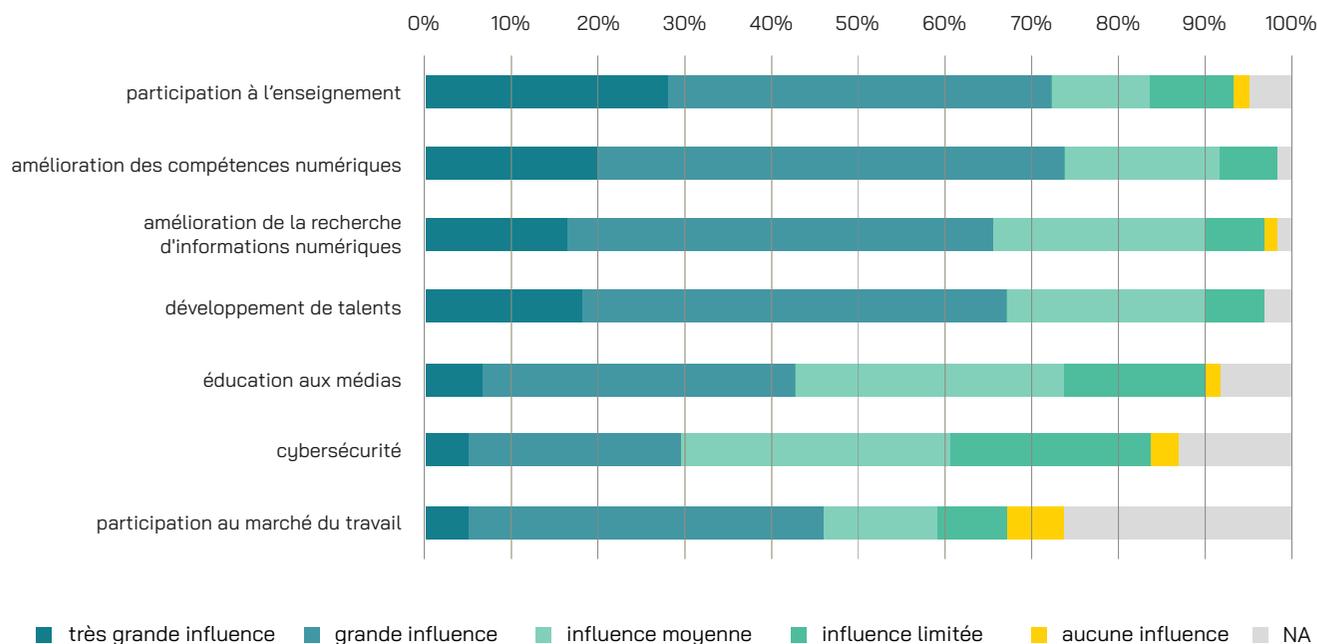


Figure 4 : Importance de la contribution de Digital For Youth à l'impact sur les jeunes. « NA » désigne l'absence d'un impact spécifique (n=61) selon l'organisation)



Auprès des organisations de jeunes

Le soutien de Digital for Youth n'affecte pas seulement les jeunes, mais aussi sur les organisations de jeunes elles-mêmes. Les organisations de jeunes ont été invitées à évaluer l'importance de la contribution éventuelle de Digital for Youth à 17 formes d'impact.

Selon les organisations de jeunes, Digital for Youth contribue principalement, en ce qui les concerne, à **élargir leurs propres ambitions** en matière d'inclusion numérique et à **étoffer leur palette d'activités**. Par ailleurs, plus de la moitié des organisations reconnaissent un (très) large impact à Digital for Youth en termes de diversification accrue de leur offre, de meilleure appréhension des besoins numériques du groupe cible, et d'une plus grande sensibilisation aux problèmes. Près de la moitié des organisations font état d'un (très) grand impact de Digital for Youth en termes d'amélioration, d'une part, de leur image et de leur crédibilité auprès des bailleurs de fonds et des partenaires et, d'autre part, de professionnalisation.



Impact écologique

Digital for Youth a un impact écologique, notamment par suite de l'absence d'acquisition de nouveaux portables. Quelque 41% des organisations indiquent que, faute de budget, elles n'auraient pas acheté de nouveaux portables si elles n'avaient pas bénéficié du soutien de Digital for Youth, et 25 % déclarent qu'elles auraient acheté moins de la moitié du nombre de portables qu'elles ont reçus.

Après calcul, il apparaît que les dons de Digital for Youth ont permis d'éviter **l'achat de 205 portables au minimum**, ce qui équivaut à une **économie d'au moins 32,5 tonnes de CO2**.

Les besoins restent importants

45% des répondants ont besoin de (plus) d'ordinateurs portables :

- Pour élargir leurs activités et soutenir davantage de jeunes.
- Pour remplacer d'anciens appareils.

Hip hip hip hourra !

L'heure est à la fête, car Digital for Youth célèbre cette année son cinquième anniversaire !

C'est incroyable le chemin parcouru depuis nos débuts. Ensemble, nous avons déplacé des montagnes et franchi nombre de jalons impressionnants. Revenons sur notre remarquable parcours des cinq dernières années :

Nous avons aidé **347** organisations de jeunes, qui ont ainsi gagné en efficacité et accru leurs potentialités.

Nous avons distribué plus de **23.300** d'ordinateurs portables, et ainsi ouvert les portes de l'univers numérique pour des dizaines de milliers de jeunes.

Nous avons bénéficié du soutien de **292** donateurs, ce qui nous a permis de changer la donne dans la vie de nombreux jeunes et sur notre planète.



Instantanés 2023



FORCMS



Le salon wallon des acteurs de l'inclusion numérique



Digitaal Vlaanderen



Channel Awards



VCDO Community event Voka



Buurtwerk 't Lampeke



Les donateurs à l'honneur

Les entreprises qui font don d'ordinateurs portables usagés par l'intermédiaire de Digital for Youth engendrent un impact social et environnemental considérable, et génèrent ainsi une différence déterminante pour nos jeunes comme pour notre planète. Un simple don permet aux jeunes d'améliorer leurs compétences numériques, et de se profiler ainsi comme les talents numériques de demain.

En 2023, quelque **92 entreprises** et organisations belges ont fait don d'ordinateurs portables pour contribuer à réduire la fracture numérique.

Pourquoi collaborer avec Digital for Youth ?

Vandelanotte : « *Nous nous engageons en faveur de la durabilité et de la responsabilité sociale. Notre don est un pas vers un avenir plus circulaire et plus inclusif.* »

– Bram Deprettere, directeur informatique

Bechtle : « *C'est avec plaisir que nous apportons notre contribution à l'inclusion numérique des jeunes. Grâce à Digital for Youth, nous sommes sûrs de cibler le bon endroit et les bonnes personnes !* »

Agentschap Overheidspersoneel :
« *En donnant une seconde vie à nos vieux portables, nous aidons à la fois les jeunes et l'environnement. Une situation gagnant-gagnant !* »



Ci-dessus, 3 des 92 organisations qui ont fait un don en 2023 témoignent. Chaque don compte : petit ou grand, financier ou matériel. Nous remercions vivement toutes les organisations qui nous soutiennent. Ensemble, nous faisons la différence pour nombre d'enfants et de jeunes. Ci-dessous nos fantastiques partenaires de 2023 :

- 3PT Consult
- AAK
- ACA Group
- ACV
- AG Insurance
- Alektum
- AM Norman
- APB
- Aquafin
- Aviobook
- AVIQ
- Ayming
- Bekaert
- Berner
- Bewel
- Biogen
- BMW
- Bonka Circus
- Boyum IT
- Bozar
- British School of Brussels
- Cats & dogs
- Centrica Business Solutions
- Citribel
- Cowboy
- Chevron Phillips Chemical Europe
- Daikin
- Daoust
- Deloitte
- DNS Belgium
- Enhesa
- Ethias
- Fednot
- Flanders Investment & Trade
- Friedrich Ebert Stiftung
- Gaming 1
- Gemeente Stekene
- Guilliams Group
- HP
- IRISnet
- Kinnarps
- Lidl
- Lynx
- Maersk
- Mediahuis
- Medirect
- Michelin
- Mobix
- Mölnlycke
- Nationale Bank van België
- Nike
- NN Insurance Belgium
- NRB
- NVent
- Onespan
- Ontex
- Opera Ballet Vlaanderen
- Pfizer
- PMI
- Primagaz
- Projective group
- Politiezone Tielt
- Politiezone Knokke-Heist
- Quant ICT
- Randstad
- Ravago
- Redsky Legal
- Securex
- Smart Bit
- SPGL
- Stad Antwerpen
- Statik
- Swde
- Tcr Group
- Techno Automotive Equipment
- Total Energies
- tournamentcenter
- Unit-T
- Van Hoecke
- Vandelanotte
- Veka
- Vertronics
- Vlaamse Overheid Agentschap Overheidspersoneel
- Vlaamse Overheid Financien en Begroting
- Vlaamse Overheid
- Vlaanderen Departement Onderwijs
- Vlaanderen Onroerend Erfgoed
- Voka Kamer van Koophandel Vlaams-Brabant
- Voo
- Waterlink
- Wolfoil

Rapport financier

En avril 2024, Digital for Youth a fait l'objet d'un audit financier complet. Cet audit a été mené par l'auditeur agréé Grant Thornton. L'auditeur a jugé que les comptes annuels proposés donnaient une image fidèle du patrimoine et de la situation financière de notre organisation, ainsi que de ses résultats pour l'exercice. Le tout en conformément avec le référentiel comptable en vigueur en Belgique.

Digital for Youth a clôturé l'exercice 2023 avec un bénéfice d'exercice de 68.235 euros.

Le bilan au 31 décembre 2023 montre que Digital for Youth est dans une situation financière saine :

- Fonds propres : 447.499 euros
- Trésorerie et équivalents de trésorerie : 481.923 euros

Nous continuerons à utiliser ces fonds à bon escient en 2024 pour donner au plus grand nombre possible d'ordinateurs portables une seconde vie entre les mains de nos jeunes. Nous voulons ainsi réaliser notre rêve futur : que chaque jeune ait accès à un ordinateur.

Comptes annuels 2023

| | |
|---|---------------------|
| Résultat d'exploitation | 642.404 euro |
| Chiffre d'affaires | 68.756 euro |
| Cotisations, dons, legs et subventions | 562.616 euro |
| Autres produits d'exploitation | 11.032 euro |
| Dépenses de fonctionnement | 573.873 euro |
| Approvisionnements et marchandises | 251.050 euro |
| Services et biens divers | 139.896 euro |
| Rémunérations, charges sociales et pensions | 179.021 euro |
| Amortissements | 1.915 euro |
| Autres charges d'exploitation | 336 euro |
| Bénéfice d'exploitation | 70.186 euro |
| Revenus financiers | 6 euro |
| Charges financières | 302 euro |
| Bénéfice de l'exercice | 69.800 euro |

Merci pour votre soutien !

Vous aussi, faites un don ou donnez vos ordinateurs portables



BE10 0000 0000 0404 avec la mention
« 960360: Fonds DigitalForYouth »

ou avec la communication structurée
196/0360/00088

Les dons à partir de 40 euros
sont fiscalement déductibles.



Il est très facile de faire don d'ordinateurs portables ou d'autres équipements informatiques. Envoyez un mail à laptops@digitalforyouth.be

Colophon

E.R. : Philip Du Bois, Philipssite 5/13, 3001 Louvain

Rédaction : Barbara De Weyer, Romi Schlatzke, Hans De Backer

Photos : @DNS Belgium, @DigitalForYouth.be, @Unsplash

Conception : design Studio Han

DigitalForYouth.be asbl
Philipssite 5/13
3001 Heverlee

info@digitalforyouth.be
www.digitalforyouth.be

Suivez @digitalforyouth.be sur
[in](#) LinkedIn et [f](#) Facebook

Hans De Backer

General Manager
0473 70 81 02

Romi Schlatzke

Project Coordinator
0476 56 67 66

Barbara De Weyer

Strategic Partnership Coordinator
0488 46 18 26

Nos membres fondateurs

dnsbelgium

**CLOSE
THE
GAP**
SAPICONS
INDUSTRIAL
GROUP

Nos partenaires au quotidien



**Digital
for Youth**

