

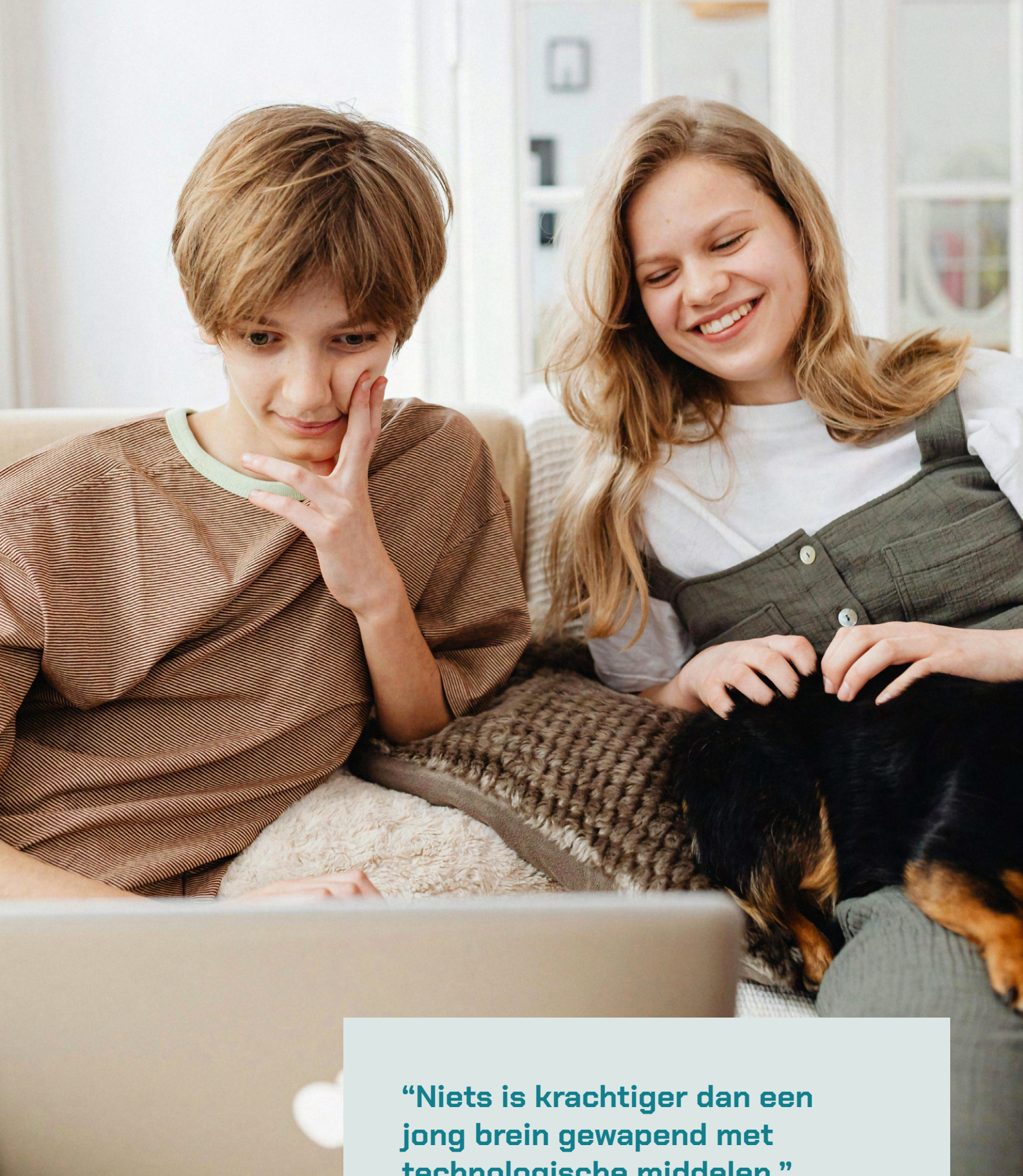


# Impactverslag

## 2024

Digital   
for Youth





**“Niets is krachtiger dan een  
jong brein gewapend met  
technologische middelen.”**

- Hans De Backer



## Samen bruggen bouwen in een digitaal tijdperk

**Digitale vaardigheden** zijn vandaag de dag geen luxe, maar **een absolute noodzaak**. Toch blijkt uit onderzoek dat 40% van de Belgen zwakke digitale vaardigheden heeft en één op de drie nog nooit generatieve AI heeft gebruikt. De digitale kloof wordt groter en vormt een reële uitdaging voor gelijke kansen in onze samenleving.

**Technologie toegankelijk maken voor iedereen vraagt niet alleen om technische oplossingen, maar ook om educatie en bewustwording.**

In 2024 leverde Digital for Youth opnieuw een belangrijke bijdrage aan digitale inclusie. We zamelden 37.528 afgeschreven IT-toestellen in en gaven daarvan 81% een tweede leven. Organisaties die doneerden wilden zowel sociale als ecologische impact realiseren. Zo konden we maar liefst **16.455 Belgische jongeren toegang geven tot een laptop en digitale vaardigheden**.

Dit alles was mogelijk dankzij de inzet van onze vele partners, waaronder Belfius, BESIX Foundation, de Smartschool adviesraad, iO en de Koning Boudewijnstichting. Hun steun helpt ons om te blijven investeren in een toekomst waarin alle kinderen en jongeren digitaal mee kunnen.

— *Hans De Backer,*  
*algemeen directeur Digital for Youth*



## 2024 in cijfers



**37.528** IT-toestellen ingezameld,  
waarvan **17.092** laptops



We vermeden met alle IT-donaties  
**8.091** ton aan CO2-equivalenten,  
naast toxische materialen, e-waste,  
impactmineralen en landgebruik



**2.519** laptops uitgeleverd, waarvan  
**1.979** via projectoproepen



We bereikten  
**123** organisaties, waarvan  
**101** via projectoproepen



De digitale vaardigheden van  
**16.455** kinderen en jongeren  
werden versterkt

# 25.000 laptops in 5 jaar tijd!

*Vijf jaar geleden werd Digital for Youth opgericht met een **duidelijke missie**. We **geven jongeren in België toegang tot digitale tools en vaardigheden**. Niemand mag achterblijven in onze digitale samenleving. Sinds 2019 **doneerden we meer dan 25.000 laptops aan scholen en jongerenorganisaties**. Tienduizenden jongeren de kans kregen de kans om digitaal te leren, te groeien en hun toekomst vorm te geven.*



## Van idee naar impact

Wat begon als een idee, groeide uit tot een grote beweging. Dankzij de steun van meer dan 360 bedrijven en overheden konden we elk jaar meer laptops verzamelen, refurbishen en verdelen onder jongeren die ze nodig hebben.

Onze reis begon met de eerste grote IT-donaties van bedrijven die duurzaamheid en sociale impact wilden combineren. Door de jaren heen breidden we ons netwerk uit en werkten we samen met honderden scholen en jeugdorganisaties. **Met elke gedoneerde laptop** helpen we niet alleen jongeren vooruit, maar verminderen we ook elektronisch afval en **dragen we bij aan een circulaire economie**.



## Een toekomst vol digitale kansen

In onze eerste vijf jaar bewezen we dat samenwerking essentieel is om de digitale kloof te dichten. Maar de uitdaging blijft groot. De komst van AI en digitale tools maakt digitale geletterdheid nóg belangrijker. **Daarom blijven we ons inzetten om technologie toegankelijk te maken voor iedereen**, ongeacht hun achtergrond.

Samen met onze partners en donateurs blijven we bouwen aan een wereld waarin alle jongeren gelijke digitale kansen krijgen. Op naar de volgende vijf jaar vol impact!

*Als co-founder van Digital for Youth vzw ben ik bijzonder trots op ons vijfjarig bestaan. Digitale inclusie is geen 'nice to have', maar een absolute noodzaak. Toegang tot technologie en digitale vaardigheden is de sleutel tot zelfredzaamheid, talentontwikkeling en persoonlijke groei. Laten we samen blijven bouwen aan een toekomst waarin iedereen digitaal kan meedoen, de komende vijf jaar en ver daarna!"*

– Olivier Vanden Eynde,  
co-founder Digital for Youth





# Onze werking in cijfers

We hanteren twee stromen in onze werking:



1. 'Inbound' – Alle **ontvangen donaties**, zowel IT-apparatuur als financiële bijdragen.



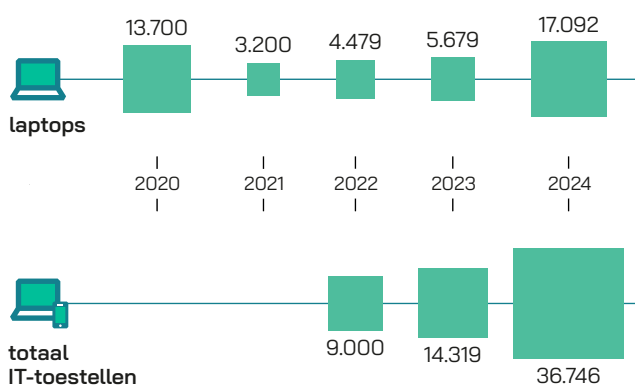
2. 'Outbound' – Het uitleveren van laptops aan:
  - a. '**KBS-laureaten**': vzw's die via projectoproepen gratis laptops ontvangen.
  - b. '**Impactprojecten**': alle andere ondersteunde projecten, organisaties en scholen.

'Grafiek 1' toont hoeveel IT-toestellen en laptops we jaarlijks inzamelden. 'Grafiek 2' illustreert de uitlevering van laptops aan KBS-laureaten en impactprojecten.

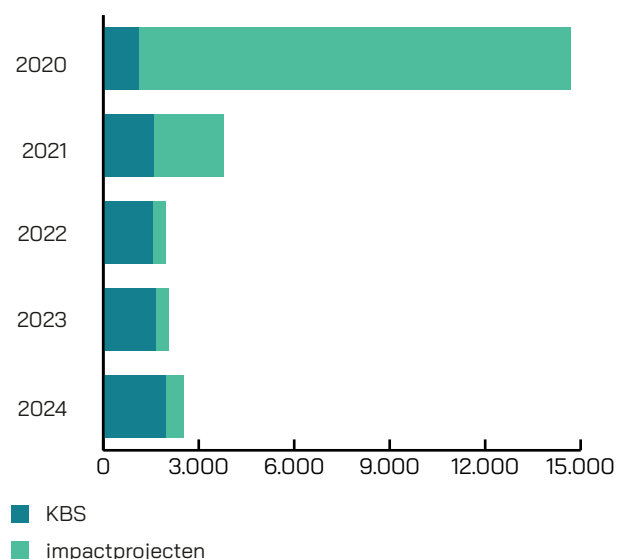
In 2020 bracht de coronapandemie onverwachte uitdagingen met zich mee. In opdracht van de Vlaamse Overheid en La Fédération Wallonie-Bruxelles leverden we laptops aan scholen.

**Dankzij de massale steun van bedrijven**, die hun afgeschreven laptops doneerden, en **financiële**

**middelen van de overheid**, konden we in korte tijd **13.600 laptops** een tweede leven geven bij studenten. Vanaf eind 2021 hervatten we onze reguliere werking. Sindsdien zien we een stabiele, licht stijgende trend. **Onze berekeningen tonen aan dat een refurbished laptop gemiddeld vier jaar meegaat**. De nood aan digitale toegang blijft hoog. Steeds meer organisaties ontdekken Digital for Youth, terwijl bestaande partners hun werking verder uitbreiden.



Grafiek 1: inbound



Grafiek 2: outbound

# Een terugblik

DNS Belgium en Close the Gap werken samen om de digitale kloof in België te overbruggen onder de naam '**PC Solidarity**'.

2009



31 juli  
2019

DNS Belgium en Close the Gap richten vzw **Digital for Youth** op met de huidige werking.

Tijdens de **coronapandemie** groeit de nood aan laptops explosief. We versnellen onze inspanningen en leveren duizenden laptops aan scholen en jongerenorganisaties.

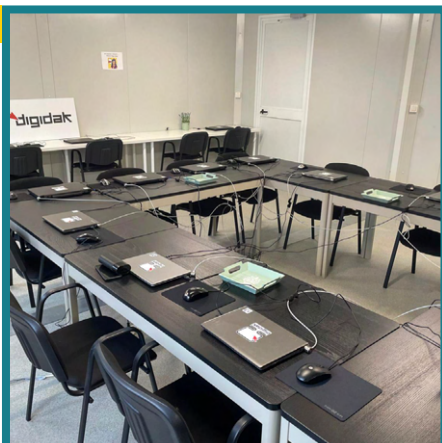
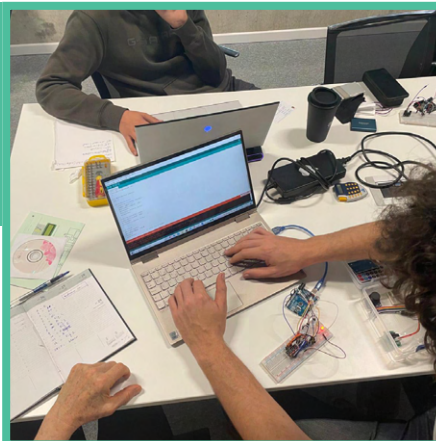
Maart  
2020





Digital for Youth  
herneemt  
haar **normale  
activiteiten.**

2021



2022

Oprichting  
**nooddorp**  
Oekraïense  
vluchtelingen.

**Nieuw  
samengesteld  
team.** Hans, Barbara  
en Romi gaan vol  
enthousiasme  
aan de slag bij  
Digital for Youth.

2023



Een recordjaar:  
we bereiken  
de mijlpaal van  
**25.000 laptops  
sinds de  
oprichting.**

2024

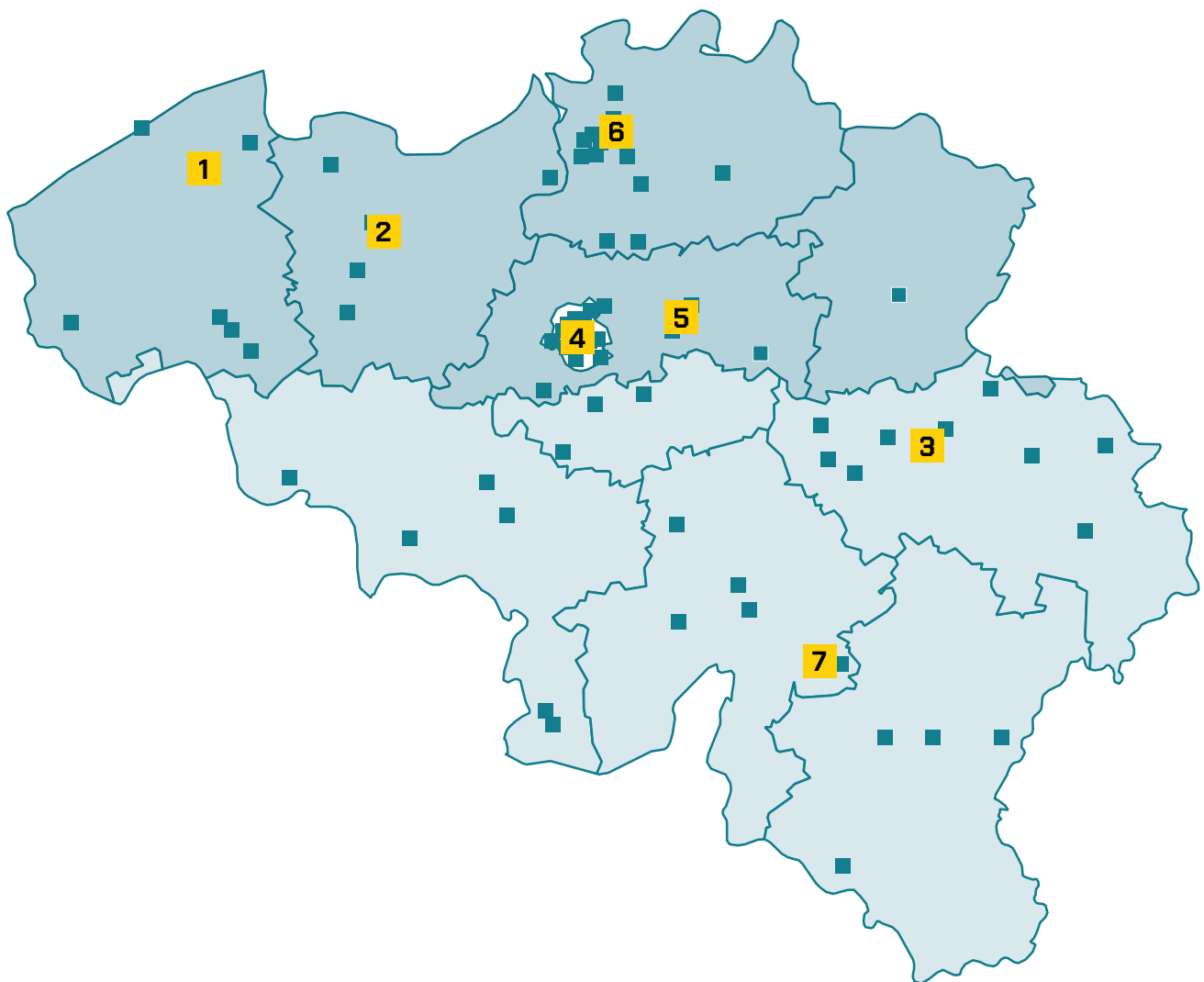
# Projecten via de Koning Boudewijnstichting

Dankzij onze samenwerking met de Koning Boudewijnstichting (KBS) kunnen jongerenorganisaties in België laptops aanvragen voor hun digitale projecten. Dit kan variëren van het inrichten van huiswerkklassen tot initiatieven rond arbeidsmarktbegeleiding en codeerworkshops.

Organisaties met een goedgekeurd dossier ontvangen niet alleen gratis laptops, maar ook een

bijhorend budget. Dit budget kan gebruikt worden voor de aankoop van IT-accessoires of software die hun project ondersteunen.

In 2024 schonken we via deze weg **1.979 laptops aan 101 organisaties in 77 verschillende gemeenten** over heel België. In totaal werd daarbij **€67.321 aan extra budget toegekend** om de impact van deze projecten te versterken.





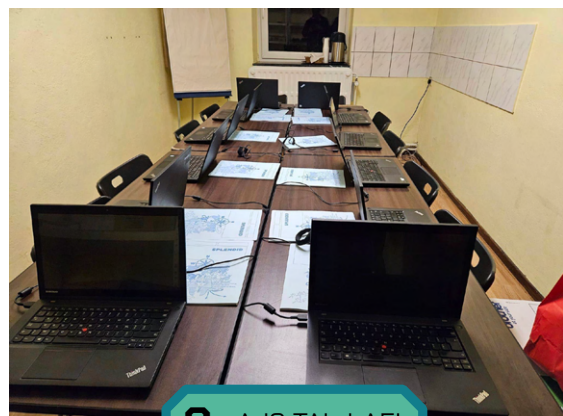


**1** CodeFever



**2** KOC Sint-Gregorius

*"Dankzij de laptops van Digital for Youth kunnen wij onze jongeren beter ondersteunen en voorbereiden op een succesvolle toekomst."*  
 – Kim Rooseleers, coördinator kwaliteit & communicatie / fondsen



**3** AJS TAL-LAFI

**4** Boost for Talents



**5** Buurtwerk 't Lampeke

**6** STW

*"Mede door deze vlotte werking van gratis laptops, kunnen onze jongeren concrete, sterke stappen naar werk zetten."*  
 – Johannes Fillet, trajectbegeleider Spoorzoeker



**7** CIDJ Rochefort ASBL

# Projecten in de kijker

## Slim-Huiswerkklas

Sinds 2018 biedt vzw Slim-Huiswerkklas kinderen uit het lager onderwijs een rustige en ondersteunende omgeving om hun huiswerk te maken. Met een sterke focus op individuele begeleiding en een huiselijke sfeer helpt de organisatie kinderen groeien en bloeien.

Slim-Huiswerkklas richt zich op kinderen met diverse achtergronden, waaronder zij die te maken hebben met sociale uitdagingen, leerstoornissen of taalachterstanden. Maar ook kinderen die gewoon behoefte hebben aan een rustige plek om zich te concentreren, zijn er welkom.

Momenteel krijgen **84 kinderen begeleiding**, telkens **in kleine groepjes met maximaal twee leerlingen per vrijwilliger**. Zo wordt er optimaal ingespeeld op de individuele noden van elk kind.

*Omdat digitaal werken steeds belangrijker wordt, hebben kinderen voor hun huiswerk vaak een laptop nodig. Slim-Huiswerkklas kon hiervoor rekenen op Digital for Youth, dat de organisatie al twee keer laptops schonk.*



## Premier Contact

In Sint-Jans-Molenbeek, waar digitale inclusie een uitdaging blijft, zet vzw Premier Contact zich in om jongeren tussen 12 en 18 jaar **wegwijs te maken in de digitale wereld**.

De organisatie biedt een brede waaier aan activiteiten, van het vertrouwd raken met laptops tot het aanleren van software en veilig internetgebruik. **Via IT-workshops versterken jongeren niet alleen hun digitale vaardigheden, maar ook hun zelfvertrouwen.**

*Premier Contact bewijst dat kleine vzw's een grote impact kunnen hebben – niet alleen op de jongeren die ze begeleiden, maar ook op de gemeenschap als geheel.*



*"We willen een omgeving creëren waar kinderen zonder prestatiedruk aan de slag kunnen. Onze missie is dat elk kind gelijke kansen krijgt."*

– Hilde Van Gysel en Veerle Blaisel, oprichters



## Code IT Bryan !

Bij Logischool Bergen ontdekken kinderen en jongeren tussen 6 en 18 jaar de wereld van **computerwetenschappen, coderen en programmeren**. De organisatie zet zich in om de digitale vaardigheden van jonge talenten te ontwikkelen en hen om te vormen tot echte computereexperts.

Dankzij de vzw Code IT Bryan ! krijgen ook kinderen uit **gezinnen met minder financiële middelen** de kans om deel te nemen aan dit programma. Elke week volgen de leerlingen een les van 1,5 uur, met een maximale klasgrootte van 7 leerlingen, zodat iedereen de juiste begeleiding krijgt.

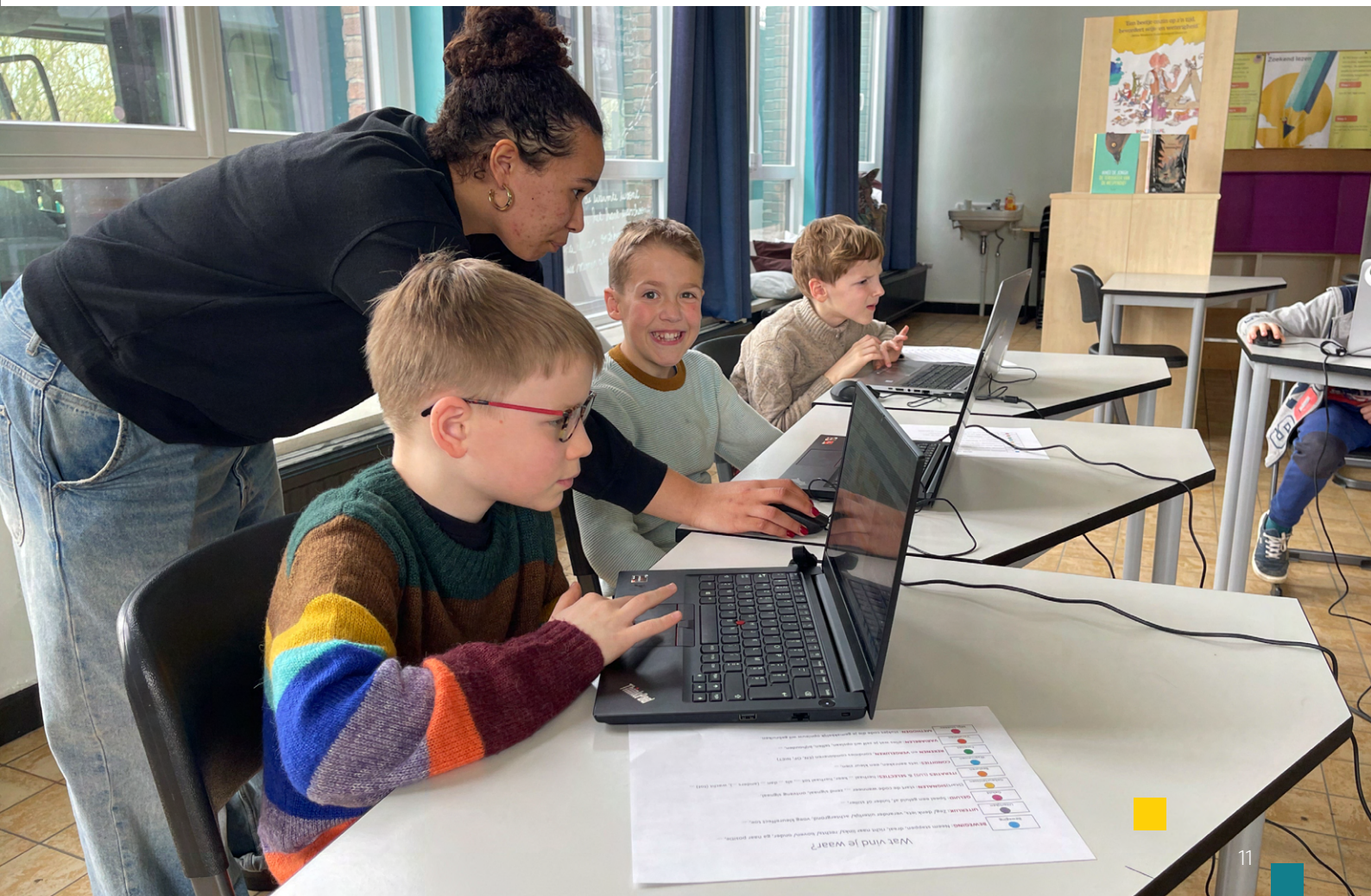
Digital for Youth ondersteunde dit initiatief met de schenking van 36 laptops, waarmee de digitale interesses en vaardigheden van de leerlingen verder worden aangescherpt. De jongsten beginnen met basis digitale vaardigheden, terwijl gevorderde

leerlingen aan de slag gaan met programmeertalen zoals Godot, Python en Unity.

*Zo zorgt Code IT Bryan ! ervoor dat elk kind, ongeacht zijn of haar achtergrond, de kans krijgt om te groeien in de digitale wereld.*



© CodeFever





# Extra aanbod naast de projectoproepen

Naast de projectoproepen breidden we in 2024 ons aanbod verder uit om **nog meer organisaties** te **ondersteunen**. Dankzij een voldoende grote voorraad laptops konden we **extra toestellen verdelen** op verschillende manieren.

Een deel van de laptops werd geschonken en een deel werd verkocht aan een sociaal tarief. Zo kregen meer non-profitorganisaties toegang tot (betaalbaar) IT-materiaal. Ze gingen naar organisaties die niet in aanmerking kwamen voor de projectoproepen van de Koning Boudewijnstichting, zoals scholen of organisaties met dringende noden. Sommige laptops gingen rechtstreeks naar jongeren die het nodig hebben.

*Via deze weg leverden we in totaal 540 laptops en 47 andere IT-assets aan 27 verschillende begunstigden. Hiermee konden we nog meer jongeren en organisaties ondersteunen in hun digitale ontwikkeling.*



## 2.513 laptops, een tweede leven voor digitale kansen

In 2024 gaven we 2.513 laptops een tweede leven in de handen van jongeren. Digital for Youth levert enkel refurbished **laptops van A-merken en hoge kwaliteit**. Sedert eind 2024 worden deze uitgerust met een Windows 11 licentie van Microsoft. Via projectoproepen schonken we het merendeel van deze toestellen aan organisaties met een goedgekeurd dossier. Daarnaast boden we extra laptops aan scholen en organisaties die buiten de oproepen vielen. We bekeken per situatie of een schenking of een sociaal tarief mogelijk was.

*Dankzij deze aanpak konden we nog meer jongeren ondersteunen en de digitale kloof verder helpen verkleinen.*





# Geef een kind een laptop!

Een laptop betekent zoveel meer dan een toestel alleen. Het is een essentiële tool voor de toekomst. **Digital for Youth wil alle jongeren in België toegang geven tot een laptop.** Daarvoor hebben we ook jouw steun nodig.

## Waarom is jouw financiële steun essentieel?

Elk jaar krijgen we duizenden afgeschreven IT-toestellen van bedrijven en organisaties. Maar voordat een laptop in de handen van een jongere belandt, moet deze professioneel refurbished worden. Dit proces – dat zorgt voor veilige, up-to-date en gebruiksklare laptops – brengt kosten met zich mee. **Met een financiële donatie help je ons om nog meer laptops een tweede leven te geven.**

## Wat kan jouw gift betekenen?

**Per €150** kunnen wij één laptop refurbishen. Gemiddeld helpen we met elke laptopdonatie 6,5 kinderen. Of je nu een eenmalige gift doet of structureel wil bijdragen, elke donatie brengt ons dichterbij **ons doel: een digitale toekomst voor elk kind**, ongeacht zijn of haar achtergrond.

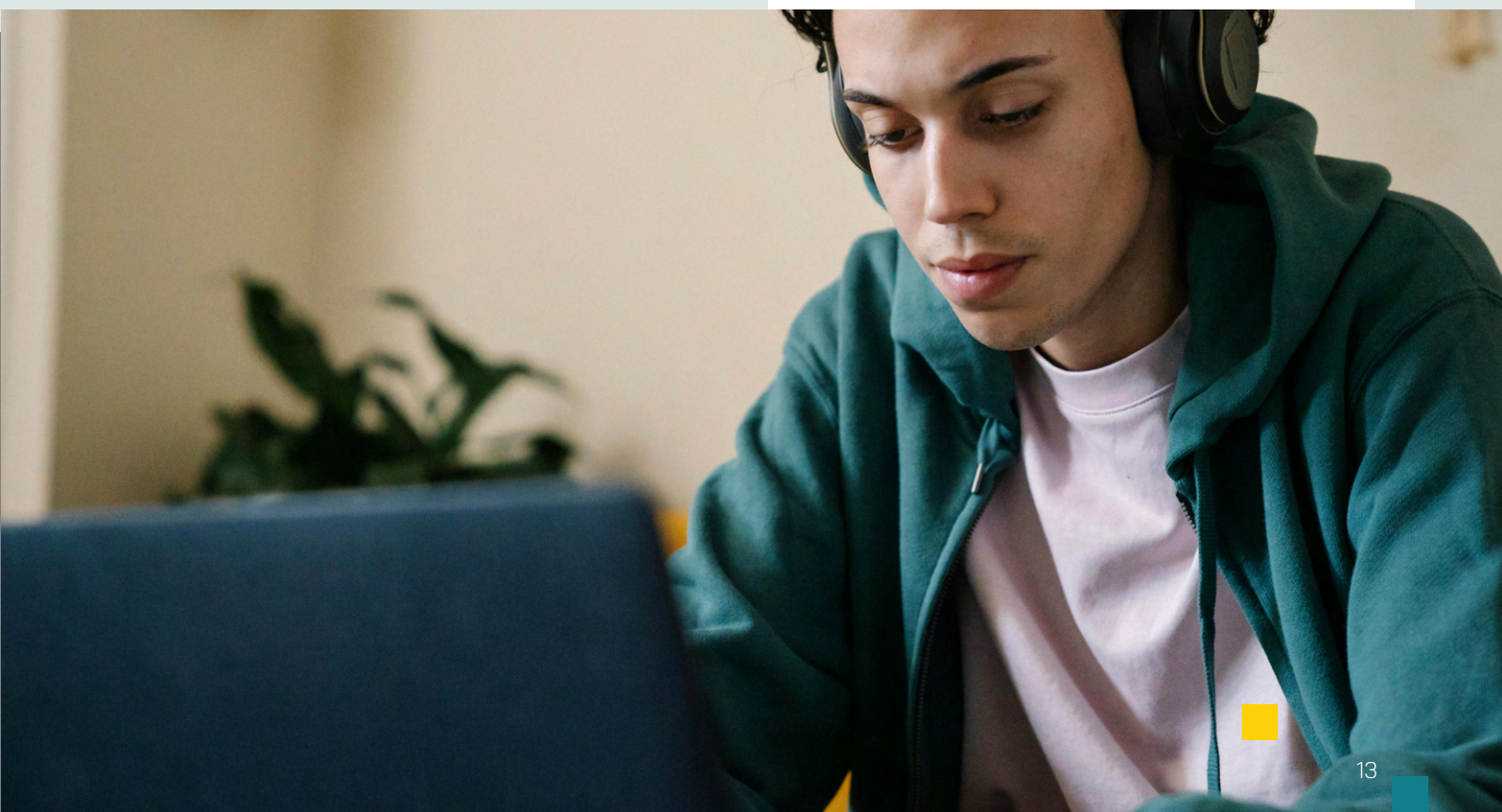
Wil jij **mee het verschil maken**? Steun Digital for Youth en **geef een kind een laptop**.

Scan deze QR-code en **doe eenvoudig een donatie!** Vanaf €40 ontvang je een fiscaal attest van de Koning Boudewijnstichting.



*Heb je vragen? Contacteer ons via [laptops@digitalforyouth.be](mailto:laptops@digitalforyouth.be) en we gaan graag in gesprek!*

koningboudewijnstichting.  
[twikey.com/web/nl/  
paymentForm.html](https://twikey.com/web/nl/paymentForm.html)





# Impactstudie

Sinds 2022 doen we actief onderzoek naar onze werkelijke impact. Samen met New Eyes on Impact/ UCLL ontwikkelden we de 'Theory of Change' van Digital for Youth. Dit op maat gemaakte theoretische kader biedt ons waardevolle inzichten. De volledige theorie vind je [hier](#).

Hoe gaan we te werk? We sturen alle KBS-laureaten één jaar na onze laptopdonatie een vragenlijst door. Zo bevragen we hen naar de impact van onze steun.

## Wat?

We meten onze impact via de 'Theory of Change' van Digital for Youth. We stelden deze theorie op basis van vier invloedsferen op:

1. De sfeer van controle
2. De sfeer van directe invloed
3. De sfeer van indirecte invloed
4. De sfeer van interesse

Eén jaar na donatie ontvangen KBS-laureaten een vragenlijst die naar deze impact peilt. In deze impactstudie bespreken we de organisaties die in 2023 de laptops ontvingen en in 2024 ondervraagd werden. In totaal vulden 89 laureaten van 2023 de vragenlijst in. Zij ontvingen 1.808 laptops en €79.576 bijkomende financiële steun.

We gaan je nu niet vervelen met de volledige theorie. Toch geïnteresseerd in ons theoretisch kader? De volledige theorie achter onze impactstudie ontdek je [hier](#).



***“De extra financiële steun hielp deels bij de aanschaf van noodzakelijke accessoires (muizen, opbergdozen, ...) en deels voor compensatie aan leerkrachten. Zij zijn essentieel om de computers te configureren zodat ze klaar zijn voor gebruik door jongeren.”***  
– ILPlatform

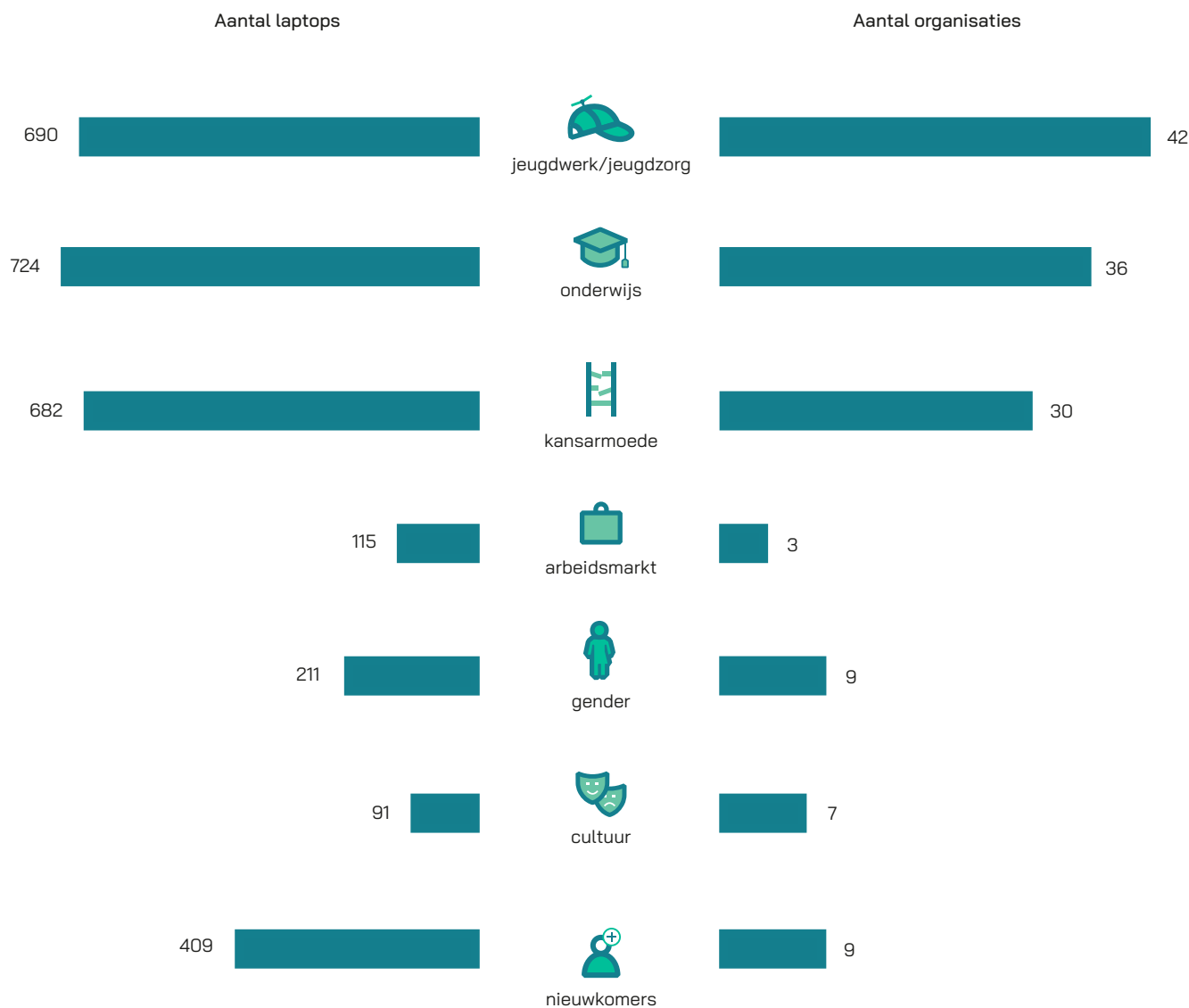


## Werkingsdomeinen

Grafiek 3 geeft enerzijds de verdeling van de organisaties per werkingsdomein\* weer. De KBS-laureaten zijn voornamelijk actief binnen jeugdwerk/jeugdzorg (31%), onderwijs (26%) en kansarmoede (22%). Anderzijds geeft grafiek 3 ook weer hoeveel laptops werden ingezet per werkingsdomein. De meeste laptops worden, niet verrassend, ingezet in jeugdwerk/jeugdzorg (24%), onderwijs (25%) en kansarmoede (23%).

**Wel verrassend, organisaties die zich inzetten voor nieuwkomers ontvangen relatief veel laptops (14%) in verhouding tot het aantal organisaties (7%).**

*\*Sommige organisaties zijn in meer dan 1 werkingsdomein actief.*



Grafiek 3: het aantal laptops per werkingsdomein en het aantal organisaties per werkingsdomein.



## Activiteiten: drie wegen van verandering

Via de sfeer van directe invloed oefent Digital for Youth een impact uit op jongerenorganisaties. Zij zetten de gedoneerde laptops op verschillende manieren in bij de jeugd. We onderscheiden **drie wegen van verandering**:



1. **Organiseren van digitale activiteiten:** huiswerkbegeleiding of workshops (bijvoorbeeld coderen).



2. **Vrij ter beschikking stellen op hun locatie:** jongeren kunnen de laptops hier vrij komen gebruiken.



3. **Thuisgebruik:** jongeren krijgen de laptops mee naar huis.

Eén organisatie kan meerdere activiteiten organiseren met de laptops. Er werden in totaal **208 verschillende activiteiten georganiseerd**. De meeste hiervan zijn begeleide activiteiten (67%). De organisaties stellen ook de laptops vrij ter beschikking op een locatie (18%) of geven ze mee met de jongeren voor thuisgebruik (15%).

*"We installeren laptops bij kansarme jongeren. Zij hebben thuis niet de middelen om er een aan te schaffen, terwijl deze wel noodzakelijk zijn om onderwijs te volgen. Voornamelijk oudere leerlingen en leerlingen die geen regulier onderwijs volgen, vallen - zonder jullie hulp - uit de boot."*

– Auxilia



*"Dankzij de laptops konden de kinderen op onze kampen zelf leren een eigen luisterverhaal te maken. Een superleuke activiteit! Dit geeft alle kinderen de kans om op een speelse manier te leren dat een laptop ook kan gebruikt worden om kunst te creëren. En dit op een laagdrempelige manier."*

– Stormkop

## Bereik per leeftijdsgroep via drie digitale wegen van verandering

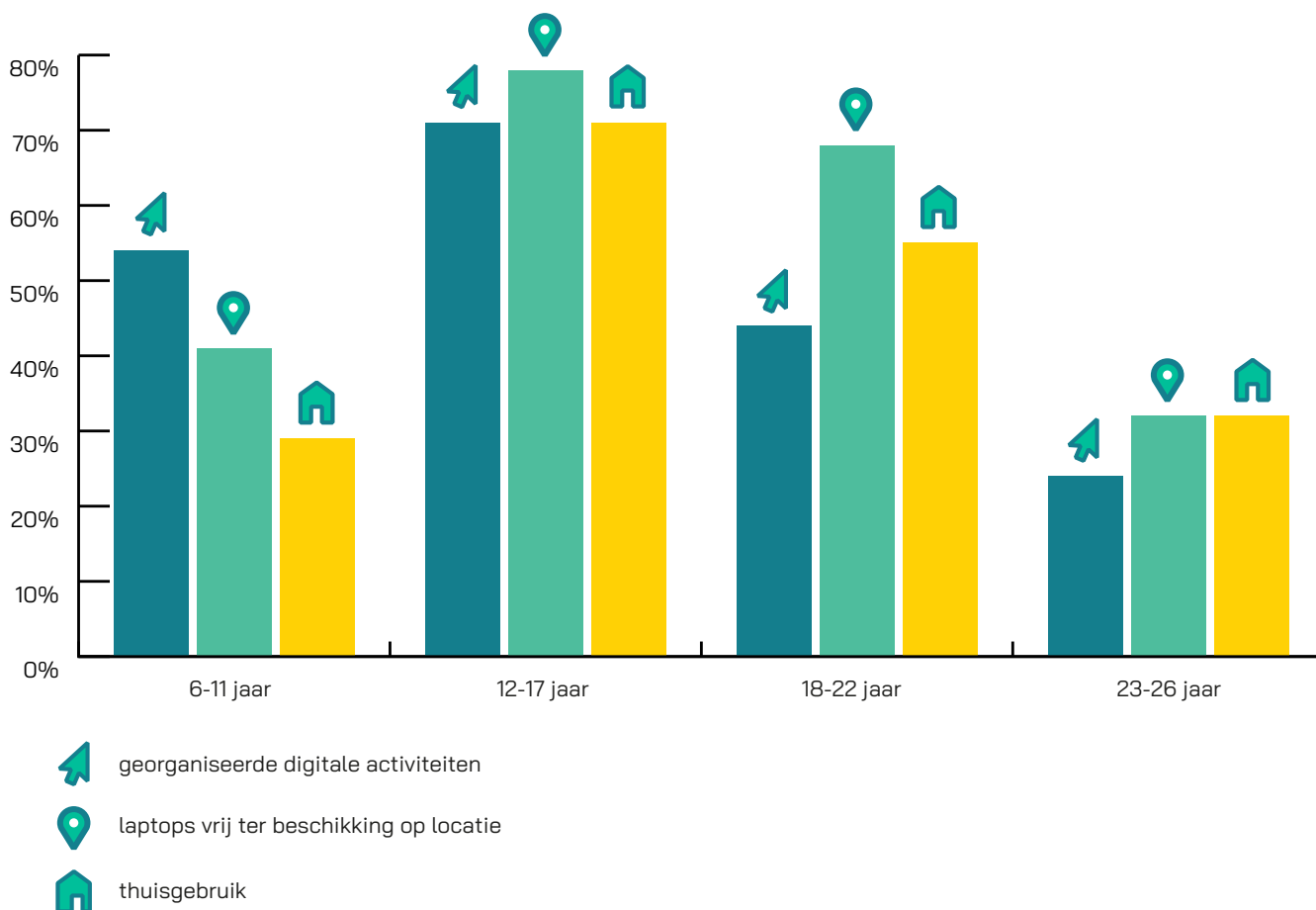
Grafiek 4 toont welke leeftijdsgroepen bereikt worden per weg van verandering. Eén weg van verandering kan verschillende leeftijdsgroepen aanspreken, en organisaties kunnen meerdere activiteiten organiseren die elk verschillende leeftijden bereiken (n=407).

De **georganiseerde digitale activiteiten bereiken** voornamelijk **jongeren tussen 12 en 17 jaar**. In deze groep wordt 71% via deze weg bereikt. Kinderen van 6 tot 11 jaar volgen met 54%, en jongvolwassenen van 18 tot 22 jaar met 44%. De groep van 23 tot 26 jaar wordt het minst bereikt: slechts 24% nam deel aan georganiseerde digitale activiteiten.

Wanneer het gaat om **laptops die vrij ter beschikking stonden op locatie**, valt op dat vooral de twee middelste leeftijdsgroepen hiervan profiteren. **78% van de 12-17-jarigen en 68% van de 18-22-jarigen hebben toegang** tot deze laptops. Bij de jongste groep (6-11 jaar) is dit 41%, en bij de oudste groep (23-26 jaar) slechts 32%.

Ook het **thuisgebruik** van laptops wordt het **vaakst ingezet voor de 12-17-jarigen (71%) en 18-22-jarigen (55%)**. Kinderen tussen 6 en 11 jaar worden in mindere mate bereikt via deze weg (29%), net als de 23-26-jarigen (32%).

Over de drie wegen heen – georganiseerde digitale activiteiten, laptops op locatie en thuisgebruik – blijkt dat we de leeftijdsgroep van 12 tot 17 jaar het sterkst bereiken. Niet elk type ondersteuning komt echter in gelijke mate voor binnen alle leeftijdscategorieën.



Grafiek 4: Leeftijdsbereik drie wegen van verandering (n=407)





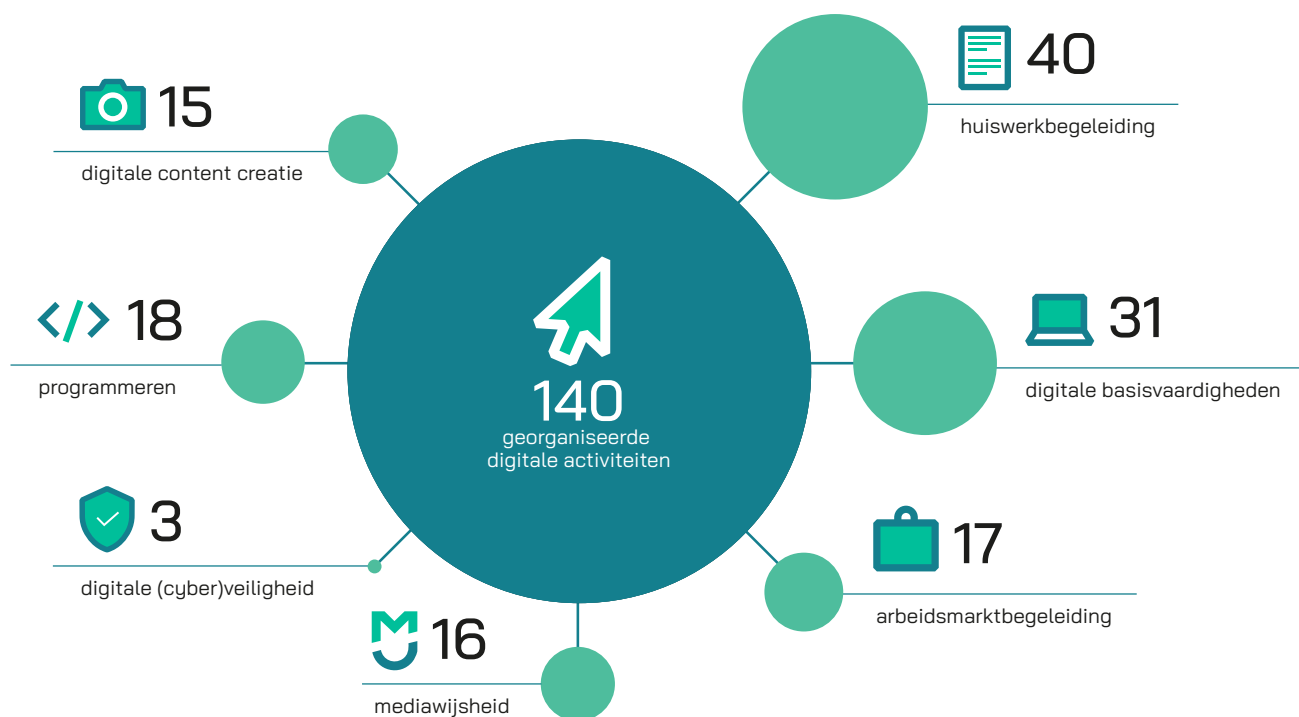
## Georganiseerde digitale activiteiten

Er zijn verschillende soorten georganiseerde digitale activiteiten. In totaal vonden er 140 verschillende digitale activiteiten onder begeleiding plaats. Binnen deze eerste weg van verandering, organiseren de laureaten het vaakst huiswerkbegeleiding (29%) en lessen digitale basisvaardigheden (22%). Dat juist deze twee activiteiten het vaakst voorkomen, is geen toeval.

*Er zijn nog steeds studenten die niet over een eigen laptop beschikken en dat zorgt voor een achterstand.*

Ook **wie dacht dat alle jongeren mee zijn in de digitale wereld, heeft het mis**. Leren werken met een laptop is een veelvoorkomende activiteit

Daarna volgen activiteiten rond arbeidsmarktbegeleiding (11%), programmeren (12%), mediawijsheid (11%) en digitale content creatie (12%). Hoewel online veiligheid een belangrijk onderdeel is van online participatie, is het geen populair onderwerp. Er werden slechts 3 activiteiten rond digitale (cyber)veiligheid georganiseerd (2%).

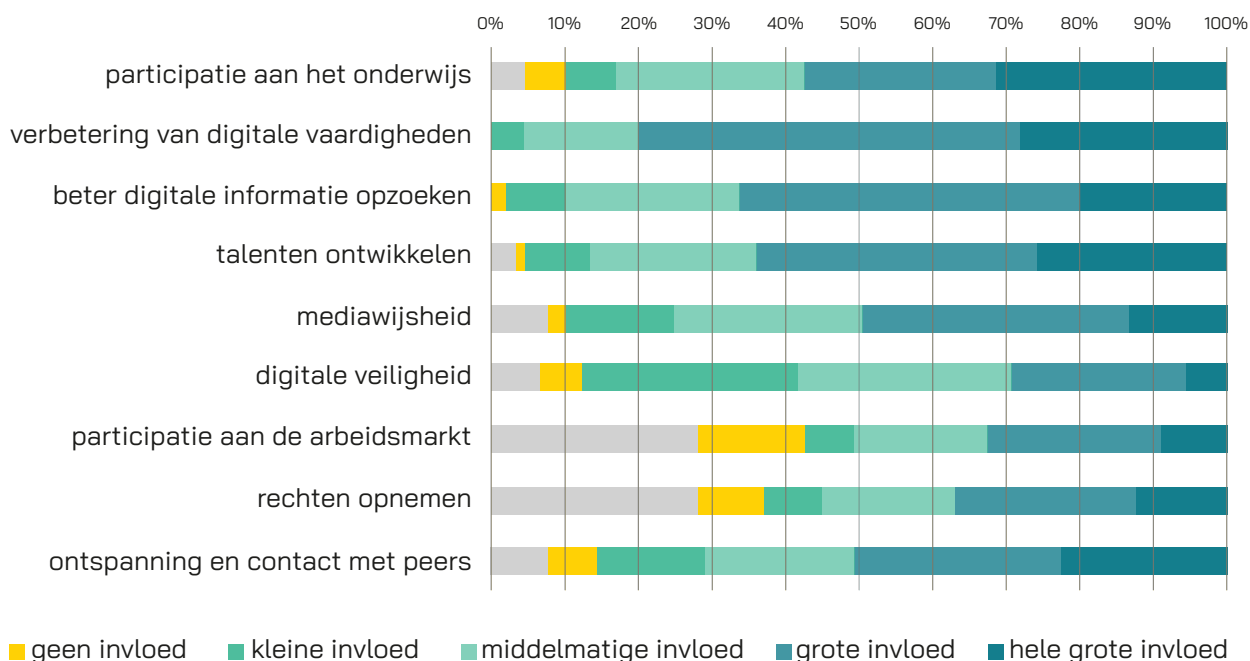


# We nemen jongeren en jongerenorganisaties mee

## Invloed op jongeren

We vroegen de KBS-laureaten welke impact Digital for Youth volgens hen heeft op jongeren. Voor elke categorie konden ze aangeven of onze werking relevant is (NVT = niet van toepassing) en, indien wel, in welke mate (van geen invloed tot een heel grote invloed). In grafiek 5 zie je per categorie welk percentage van de organisaties (n=89) aangeeft hoeveel invloed Digital for Youth volgens hen heeft.

Hoewel Digital for Youth niet rechtstreeks met jongeren in contact staat, maken we toch invloed op hen. Via jongerenorganisaties bereiken we jongeren, én dragen we bij aan effecten bij jongeren. We oefenen voornamelijk **een invloed uit op het verbeteren van digitale vaardigheden, participatie aan het onderwijs en beter digitale informatie opzoeken**. Minder invloed hebben we op rechten opnemen en ontspanning en contact met peers.



Grafiek 5: In welke mate heeft Digital For Youth bijgedragen aan effecten bij jongeren? (n=89)

*“Eén kind in het bijzonder was eerst erg bang, maar met de aanmoediging van de groepsleiders durfde hij de computer te gebruiken en kreeg hij het onder de knie. Hij voelt zich nu in staat om bepaalde taken op de computer zelfstandig uit te voeren.”*

– Le Maître Mot

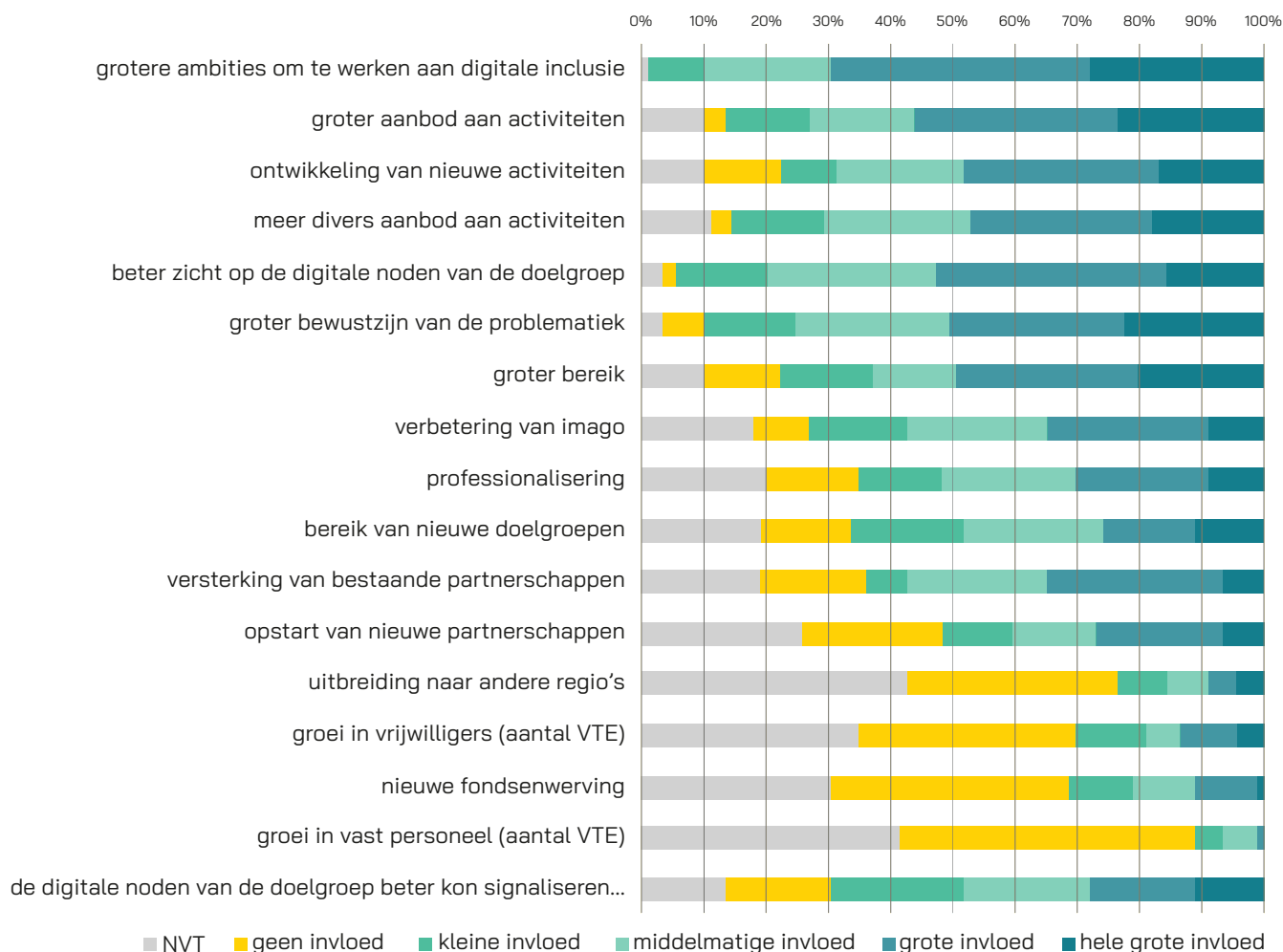




## Invloed op jongerenorganisaties

We helpen niet enkel jongeren met de laptops, maar ook de organisaties zelf. Dat blijkt uit grafiek 6. KBS-laureaten duiden per categorie aan hoe groot de invloed van Digital for Youth is. We versterken de KBS-laureaten in het verhogen

van hun ambities om te werken aan digitale inclusie, een groter aanbod aan activiteiten en het ontwikkelen van nieuwe activiteiten. We hebben het minste invloed op groei in vrijwilligers, nieuwe fondsenwerving en groei in vast personeel. In grafiek 6 ontdek je meer over onze invloed.



Grafiek 6: In welke mate heeft Digital for Youth bijgedragen aan effecten bij organisaties? (n=89)

## Aankoop van nieuwe laptops vermeden

We vroegen de organisaties hoeveel laptops ze nieuw zouden aangekocht hebben indien ze geen laptops van Digital for Youth kregen. In totaal werd de aankoop van 475 laptops vermeden, goed voor 76 ton CO<sub>2</sub>-uitstoot.

*"De laptops zijn van hoge kwaliteit en zijn uitermate geschikt voor onze doelgroep. Zij verdienen immers ook het beste materiaal! Dat krijgen we telkens weer van Digital for Youth, een dikke pluim!"*

– STW

# Recordaantal IT-donaties in 2024

Maar liefst **241 ladingen** werden verwerkt, goed voor een totaal van **37.528 toestellen**, waarvan **17.092 laptops**. Dankzij onze donateurs werd een significante ecologische impact gerealiseerd. Circular IT group gaf **81%** van de toestellen een tweede leven via refurbishment en recycleerde de overige toestellen op een duurzame manier voor materiaalhergebruik. Bovendien wisten we **75 nieuwe donateurs** te overtuigen om bij te dragen aan onze missie.





# Ecologische impact

Bij Digital for Youth draait het niet alleen om digitale inclusie, maar ook om een **duurzame toekomst**. Door gebruikte laptops een tweede leven te geven, besparen we kostbare grondstoffen en verminderen we de ecologische voetafdruk van elektronica. De cijfers spreken voor zich:



**301.559 m<sup>2</sup>** = **60 voetbalvelden**  
landgebruik vermeden in oppervlakte



**8.091 ton** = **1.734 auto's**  
CO<sub>2</sub> uitstoot bespaard hun jaarlijks verbruik in België



**74 ton** = **370.000 smartphones**  
elektronische componenten op hoge waarde gehouden in gewicht



**6.326 kg** = **1.265 autobatterijen vol zware metalen**  
toxische materialen niet in het milieu terechtgekomen aan gewicht

## Duurzaamheid als standaard

Onze berekeningen zijn gebaseerd op een gemiddelde levensduurverlenging van 4 jaar voor elektronica. Hoewel transport nog niet in deze cijfers zijn meegenomen, werken we eraan om onze impact nóg nauwkeuriger in kaart te brengen.

Dankzij onze partners en donateurs maken we **technologie** niet alleen **toegankelijker**, maar ook **duurzamer**. Samen zorgen we ervoor dat een laptop niet bij het afval belandt, maar bij een jongere die hem écht nodig heeft.



**1.034 kg**  
conflictmineralen  
gerecycleerd = **volwassen walrus**  
in gewicht

## Wat zijn conflictmineralen?

Veel elektronische apparaten bevatten **grondstoffen** zoals tin, tantalium, wolfrام en goud. Wanneer deze **uit conflictgebieden** komen, worden ze 'conflictmineralen' genoemd, omdat hun winning en handel vaak bijdragen aan regionale conflicten.

**Door hergebruik** van laptops **verminderen** we de vraag naar nieuwe grondstoffen en helpen we deze problematiek te beperken.

Wist je dat





# Partner in de kijker

## Circular IT group behaalt B Corp-certificaat

Circular IT group België speelt een cruciale rol in het **opknappen van de IT-apparatuur** die we inzamelen. Zij halen het materiaal op, wissen de data op een veilige manier en refurbishen bruikbare toestellen. Dankzij hun expertise kunnen wij **kwalitatieve, hergebruikte laptops schenken** aan jongerenorganisaties en scholen.

Je kent Circular IT group België misschien onder de naam CTG Circular. In 2024 werd CTG Circular officieel onderdeel van Circular IT group, een internationale groep van IT-bedrijven met één gemeenschappelijk doel: IT circulair maken. Hun inspanningen werden beloond met het prestigieuze B Corp-certificaat, een erkenning voor bedrijven die uitblinken in sociale en ecologische impact, transparantie en verantwoordelijkheid.



*"Het behalen van het B Corp-certificaat toont aan dat we goed bezig zijn. Het geeft een gevoel van trots, zowel binnen ons bedrijf als bij onze klanten en partners. Het motiveert ons om onze inspanningen voort te zetten en onze impact verder te vergroten."*

– Didier Appels,  
managing director Circular IT group België

## Donateurs in de kijker



*"Bij bpost geloven we dat digitale inclusie cruciaal is voor een welvarende en rechtvaardige toekomst. Door in zee te gaan met Digital for Youth helpen we niet alleen kansen creëren voor de jongere generaties, we dragen ook bij aan een circulaire economie."*

– Nathalie Deck, Manager Business Development Public & Private Sectors, bpost



*"Fluvius zet sterk in op maatschappelijk verantwoord ondernemen en duurzaamheid. Door ons IT-materiaal een tweede leven te geven, zorgen we dat alle kinderen mee zijn met de digitale trein. Een win-win!"*

– Luc Van Durme, Diensthoofd ICT Werkplekken, Fluvius





*"Digital for Youth weet als geen ander waar de toestellen het meest nodig zijn. Zo wordt de digitale wereld weer een stukje bereikbaarder voor kinderen en jongeren, ongeacht hun achtergrond."*

– Marc De Bondt, Service Manager,  
Baloise Insurance



# Donateurs van 2024

- 62MILES
- A&C systems
- Across Health
- ADD
- AG Insurance
- Agence wallone du Patrimoine
- Agentschap Digitaal Vlaanderen\*
- Agentschap Innoveren & Ondernemen\*
- Agentschap Integratie en Inburgering\*
- Agentschap voor Infrastructuur in het Onderwijs\*
- Agentschap Wonen in Vlaanderen\*
- ALTRAD Services Benelux
- APB
- Aquafin
- Arktos
- Atkore
- Auvicom
- Avertim
- Baloise
- Bank Van Breda
- Bechtle
- Beltaste
- Bewel
- BlueCie
- Bonache
- Boston Scientific
- bpost
- Brouwerij Haacht
- Bruxelles Environnement
- Cockaert
- Colruyt Group
- Corporate Benefits
- Cronos Leuven
- DAP
- DAS
- Davis Polk
- DEME Group
- Departement Mobiliteit en Openbare Werken\*
- Departement Onderwijs en Vorming\*
- DPG Media
- Easi
- Easyfairs
- Eiffage
- Ethias
- Eucore
- Fednot
- Flanders Investment & Trade\*
- Flanders Make\*
- Fluvius
- Fluxys
- Fondazione Giacomo Brodolini
- Friedrich-Ebert-Stiftung
- Gemeente Wemmel
- Gemeente Wetteren
- Globachem
- Greenyard
- Group Peeters
- Helan
- HEROCK®
- Het Facilitair Bedrijf\*
- Idé Coffee
- Imas Fiduciaire
- imec
- INEOS België
- Inter Vlaams expertisecentrum toegankelijkheid\*
- KLA
- La société wallonne des eaux

- Maersk
- Mediahuis
- Menarini Group
- Michelin Belux
- MLex
- Moore
- Nationale Bank van België
- Nike
- Nipro Europe Group Companies
- NN
- North Sea Port
- NRB
- Owens Corning Europe
- P&V
- Plum'Art
- Pluxee
- Politiezone Damme Knokke-Heist
- Pracsis
- PROGRESSIO
- Proximus
- Renta Solutions
- Resillion
- RVA
- RZ Tienen
- Securex
- Sécurité Sociale Entrepreneurs Indépendants
- Sensoa
- Sint-Pieterscollege Jette
- SLS Consult
- Stad Antwerpen
- Stad Oostende
- Standaard Boekhandel
- Statik
- Swagelok Belgium
- TCS
- Teamleader
- UNICEF België
- Unit-T
- Universiteit Antwerpen
- UNIZO
- Vandelanotte
- VELUX Belgium
- Verder Groep
- Vertronics
- Vlaams Energie-en Klimaatagentschap\*
- Vlaams Energiebedrijf\*
- Volvo Group
- Wallonie familles santé
- handicap AVIQ
- Water-Link
- Westtoer
- Winand Eerens
- Wolf Oil Corporation
- Wordline
- Zorggroep Guislain Broeders van Liefde

\* Vlaamse Overheid

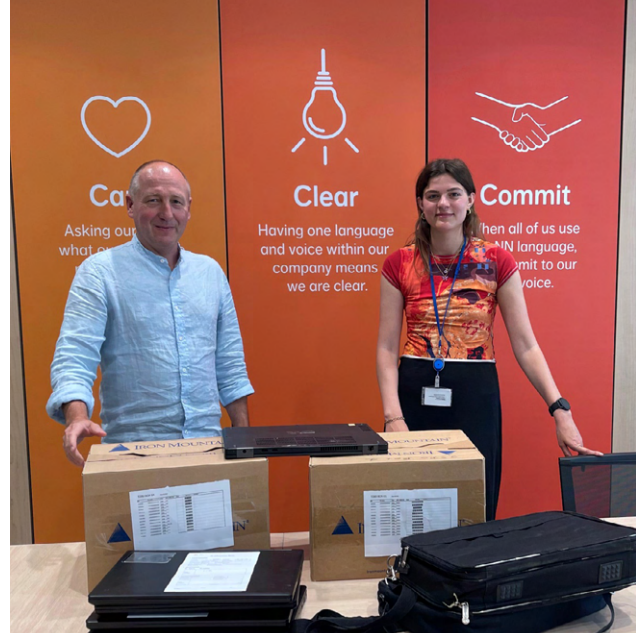




▲ Trefdag Digitaal Vlaanderen

# Sfeerbeelden 2024

▼ Bezoek Minister-President Fédération Wallonie Bruxelles



▲ Ophaling IT-materiaal bij NN



▲ Op bezoek bij onze zusterorganisatie Close the Gap Kenya

▼ Bezoek burgemeester Leuven







▲ Computable Awards



▲ Wereldrecordpoging rekensommen in 1u maken



▲ Bezoek AJS TAL-LAFI



▲ Advanced Engineering

▼ Raad van Bestuur





# Financieel verslag

In april 2025 onderging Digital for Youth een **uitgebreide financiële audit** die werd geleid door bedrijfsrevisor Grant Thornton.

De revisor oordeelde dat de voorgestelde jaarrekening een **getrouw beeld** gaf van het **vermogen en de financiële toestand** van onze organisatie en van haar resultaten over het boekjaar. Dat alles in overeenstemming met het boekhoudkundig referentiestelsel dat in België van toepassing is.

Digital for Youth heeft het boekjaar 2024 afgesloten met een **winst** van het boekjaar **van 165.541 euro**.

Uit de balans per 31 december 2024 blijkt dat Digital for Youth in een gezonde financiële situatie verkeert:

- Eigen vermogen: 612.696 euro
- Liquide middelen: 522.198 euro

*Deze middelen gaan we ook in 2024 goed gebruiken om zoveel mogelijk laptops een tweede leven te geven in de handen van onze jongeren. Zo willen we onze toekomstdroom waarmaken dat elke jongere toegang heeft tot een computer.*

## Resultatenrekening 2024

|                                             |                     |
|---------------------------------------------|---------------------|
| <b>Bedrijfsopbrengsten</b>                  | <b>881.016 euro</b> |
| Omzet                                       | 247.841 euro        |
| Lidgeld, schenkingen, legaten en subsidies  | 615.012 euro        |
| Andere bedrijfsopbrengsten                  | 18.163 euro         |
| <b>Bedrijfskosten</b>                       | <b>573.873 euro</b> |
| Handelsgoederen, grond- en hulpstoffen      | 304.582 euro        |
| Diensten en diverse goederen                | 111.929 euro        |
| Bezoldigingen, sociale lasten en pensioenen | 295.255 euro        |
| Afschrijvingen                              | 3.488 euro          |
| Andere bedrijfskosten                       | 248 euro            |
| <b>Bedrijfswinst</b>                        | <b>163.514 euro</b> |
| <b>Financiële opbrengsten</b>               | <b>2.336 euro</b>   |
| <b>Financiële kosten</b>                    | <b>309 euro</b>     |
| <b>Winst van het boekjaar</b>               | <b>165.541 euro</b> |



**“2024 was een recordjaar,  
zowel qua sociale als  
ecologische impact. We hebben  
al jullie steun nodig om te  
blijven groeien.”**

- Hans De Backer





# Bedankt voor jullie steun!

## Doe ook een gift of laptopdonatie



**BE10 0000 0000 0404** met  
vermelding **"960360: Fonds  
DigitalForYouth"**

of met de gestructureerde code  
**\*\*\*196/0360/00088\*\*\***

Donaties vanaf 40 EUR zijn  
fiscaal aftrekbaar.



Laptops of ander IT-materiaal kan je  
eenvoudig doneren. Start met een  
mailtje naar  
[laptops@digitalforyouth.be](mailto:laptops@digitalforyouth.be)

### Hans De Backer

General Manager  
0473 70 81 02

### Romi Schlatzke

Project Coördinator  
0476 56 67 66

### Barbara De Weyer

Strategic Partnership Coördinator  
0488 46 18 26

### Onze stichtende leden

**dnsbelgium**



### Onze partners die ons dagelijks helpen



DigitalForYouth.be vzw  
Engels Plein 35 bus 01.02  
3000 Leuven

[info@digitalforyouth.be](mailto:info@digitalforyouth.be)  
[www.digitalforyouth.be](http://www.digitalforyouth.be)

Volg @digitalforyouth.be op  
[in LinkedIn](#) en [f Facebook](#)

**Digital  
for Youth**

