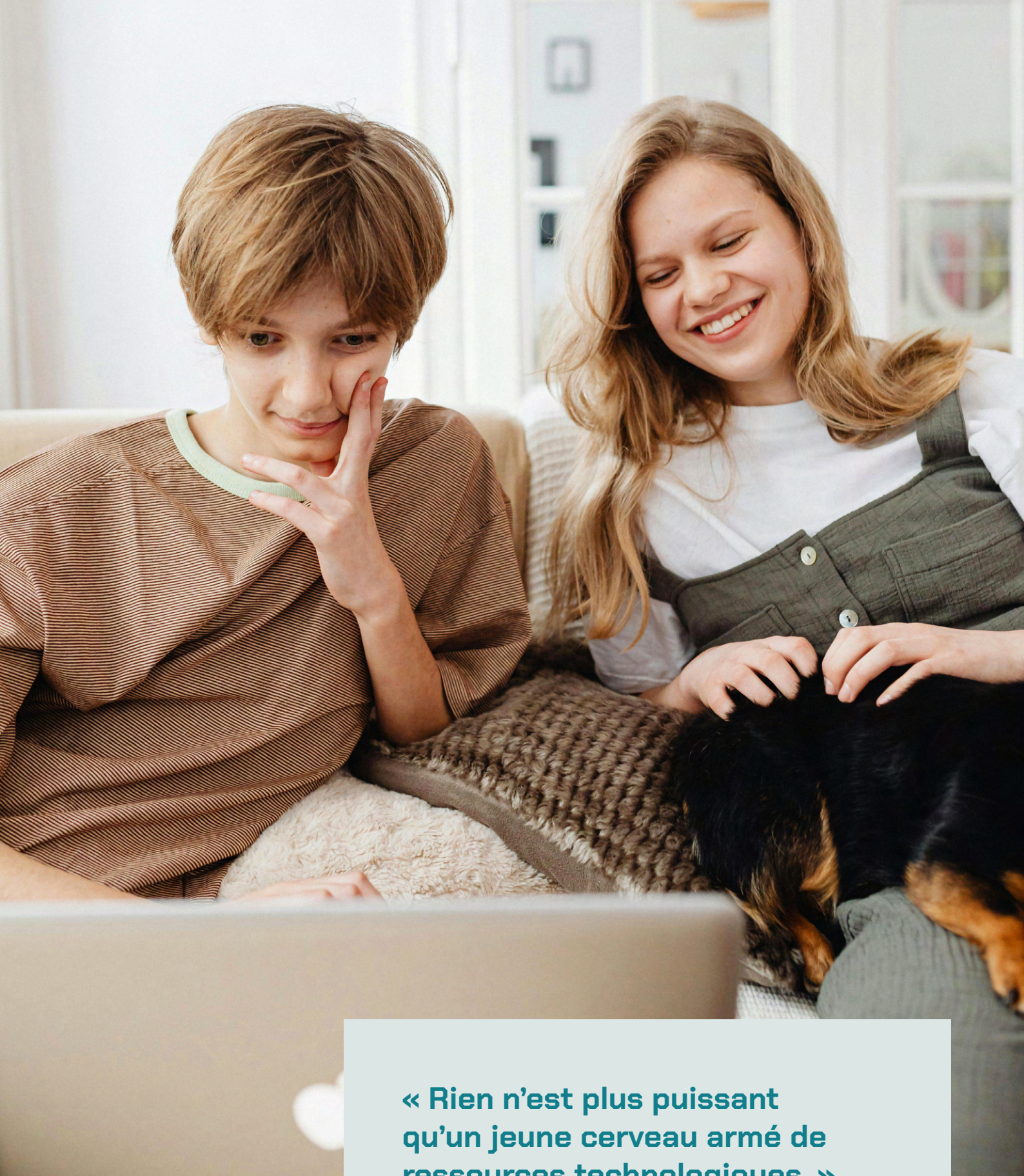




# Rapport d'impact

## 2024

Digital   
for Youth



**« Rien n'est plus puissant  
qu'un jeune cerveau armé de  
ressources technologiques. »**

- Hans De Backer

## Unissons-nous pour jeter des ponts à l'ère numérique

Aujourd'hui, **les compétences numériques** ne sont pas un luxe, mais **une nécessité absolue**.

Pourtant, des études montrent que 40 % des Belges ont des compétences numériques insuffisantes et qu'un Belge sur trois n'a jamais utilisé l'IA générative. La fracture numérique se creuse et constitue un véritable défi pour l'égalité des chances dans notre société.

**Rendre la technologie accessible à tous exige non seulement des solutions techniques, mais aussi des initiatives d'éducation et de sensibilisation.**

En 2024, Digital for Youth a de nouveau contribué de manière significative à l'inclusion numérique. Nous avons collecté 37 528 ordinateurs usagés et donné une seconde vie à 81 % d'entre eux. Les organisations qui ont fait des dons visaient à la fois un impact social et un impact environnemental. Cela nous a permis de fournir un ordinateur portable ainsi qu'une **formation aux compétences numériques à pas moins de 16 455 jeunes Belges**.

Tout cela a été possible grâce à l'engagement de nos nombreux partenaires, dont Belfius, la Fondation BESIX, le Comité consultatif de Smartschool, iO et la Fondation Roi Baudouin.

Leur soutien nous aide à continuer d'investir dans un avenir dans lequel tous les enfants et les jeunes peuvent passer au numérique.

— *Hans De Backer,*  
*Directeur général de Digital for Youth*



## 2024 en chiffres



**37 528** équipements informatiques collectés, dont **17 092** ordinateurs portables



Grâce aux dons de matériel, nous avons économisé **8 091** tonnes de CO<sub>2</sub> eq., ainsi que des déchets toxiques, électroniques, des minéraux critiques et des terres



**2 519** ordinateurs portables distribués, dont **1 979** via des appels à projets



Nous avons atteint **123** organisations, dont **101** via des appels à projets



Les compétences numériques de **16 455** enfants et jeunes ont été renforcées

# 25 000 ordinateurs portables en 5 ans!

Digital for Youth a été fondée il y a tout juste cinq ans avec **une mission claire**. Nous donnons aux jeunes Belges **l'accès aux outils et aux compétences numériques**. Personne ne devrait être laissé pour compte dans notre société numérique. Depuis 2019, nous avons fait **don de plus de 25 000 ordinateurs portables à des écoles et à des organisations de jeunesse**. Des dizaines de milliers de jeunes ont ainsi eu l'opportunité d'apprendre par voie numérique, de se développer et de façonner leur avenir.



## De l'idée à l'impact

Ce qui a commencé comme une idée s'est transformé en un mouvement de grande envergure. Grâce au soutien de plus de 360 entreprises et des administrations, nous avons pu collecter et remettre à neuf chaque année plus d'ordinateurs portables pour les distribuer aux jeunes qui en ont besoin.

Notre parcours a commencé avec les premiers dons importants de matériel informatique de la part d'entreprises qui souhaitent combiner la durabilité et l'impact social. Au fil des années, nous avons élargi notre réseau et collaboré avec des centaines d'écoles et d'organisations de jeunes. Chaque don d'un **ordinateur portable aide** non seulement les jeunes à aller de l'avant, mais contribue également à réduire les déchets électroniques et à **bâtir une économie circulaire**.



## Un avenir riche en opportunités numériques

Au cours de nos cinq premières années d'existence, nous avons prouvé que la collaboration est essentielle pour combler le fossé numérique. Toutefois, le défi reste de taille. L'avènement de l'IA et des outils numériques rend la culture numérique encore plus importante. **C'est pourquoi nous poursuivons nos efforts pour rendre la technologie accessible à tous**, quel que soit leur parcours.

En collaboration avec nos partenaires et nos donateurs, nous continuons à construire un monde où tous les jeunes bénéficient d'opportunités numériques égales. Cap sur les cinq prochaines années porteuses de changement!

*« En tant que co-fondateur de Digital for Youth asbl, je suis particulièrement fier de nos cinq ans d'existence. L'inclusion numérique n'est pas un simple « atout », c'est une nécessité absolue. L'accès à la technologie et aux compétences numériques est essentiel à l'autonomie, au développement des talents et à la croissance personnelle. Continuons à construire ensemble un avenir où chacun pourra participer numériquement, au cours des cinq prochaines années et bien au-delà! »*

– Olivier Vanden Eynde,  
co-fondateur de Digital for Youth



# Notre action en chiffres

Notre activité comporte deux flux distincts:



1. Flux entrants – Tous les **dons reçus**, qu'il s'agisse d'équipements informatiques ou de contributions financières.



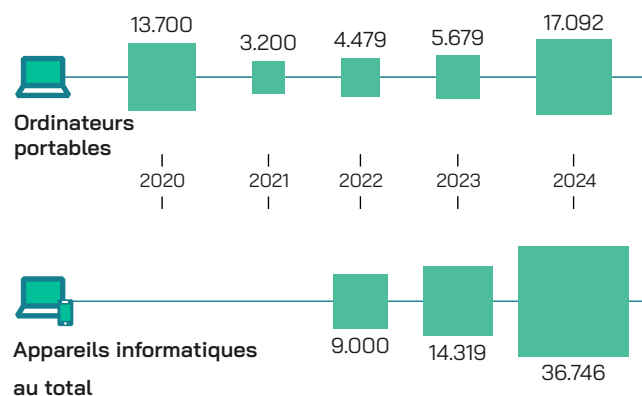
2. Flux sortants – La remise d'ordinateurs portables:
  - a. '**Lauréats FRB**': les asbl qui reçoivent des ordinateurs portables gratuits via des appels à projets.
  - b. '**Projets à impact**': tous les autres projets, organisations et écoles soutenus.

Le 'Graphique' 1 indique le nombre d'équipements informatiques et d'ordinateurs portables que nous collectons chaque année. Le 'Graphique 2' illustre la remise d'ordinateurs portables aux lauréats de la Fondation Roi Baudouin et aux projets d'impact.

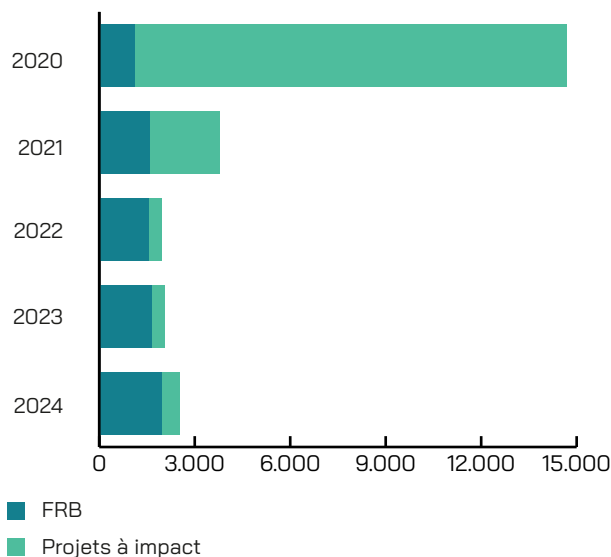
En 2020, la pandémie de Covid a donné lieu à des défis inattendus. À la demande du gouvernement flamand et de la Fédération Wallonie-Bruxelles, nous avons fourni des ordinateurs portables aux écoles. **Grâce au soutien massif des entreprises** qui ont fait don de leurs ordinateurs portables usagés et aux **ressources financières du gouvernement**,

nous avons pu donner en peu de temps une seconde vie à **13 600 ordinateurs portables** pour que les étudiants puissent en profiter. À partir de la fin de l'année 2021, nous avons repris nos activités habituelles. Depuis lors, nous observons une tendance stable, légèrement à la hausse.

**Selon nos calculs, un ordinateur portable reconditionné dure en moyenne quatre ans.** Le besoin d'accès numérique reste élevé. De plus en plus d'organisations découvrent Digital for Youth, tandis que les partenaires existants continuent de développer leurs activités.



Graphique 1 : entrées



Graphique 2 : sorties

# Une rétrospective

DNS Belgium et Close the Gap collaborent pour réduire la fracture numérique en Belgique dans le cadre d'un programme intitulé **'PC Solidarity'**.

2009



31 juillet  
2019

DNS Belgium et Close the Gap établissent l'asbl **Digital for Youth** avec le fonctionnement actuel.

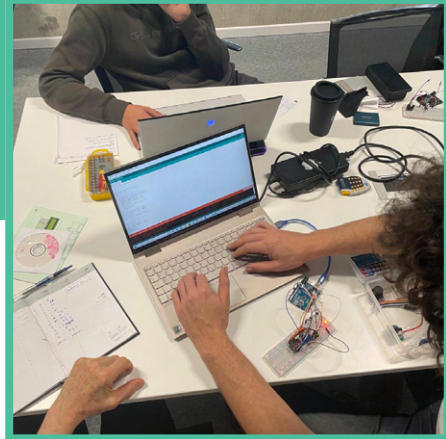
**La pandémie de Covid** provoque une explosion de la demande d'ordinateurs portables. Nous accélérons nos efforts et fournissons des milliers de dispositifs aux écoles et aux organisations de jeunesse.

Mars  
2020



Digital for Youth  
reprend ses  
**activités  
normales.**

2021



2022

Établissement  
**d'un village  
d'urgence**  
pour les réfugiés  
ukrainiens.

**Constitution  
d'une nouvelle  
équipe.** Hans,  
Barbara et Romi  
rejoignent Digital for  
Youth. avec beaucoup  
d'enthousiasme.

2023



Une année record :  
nous atteignons le  
cap des **25 000**  
**ordinateurs**  
**portables depuis**  
**la création**  
**de l'asbl.**

2024

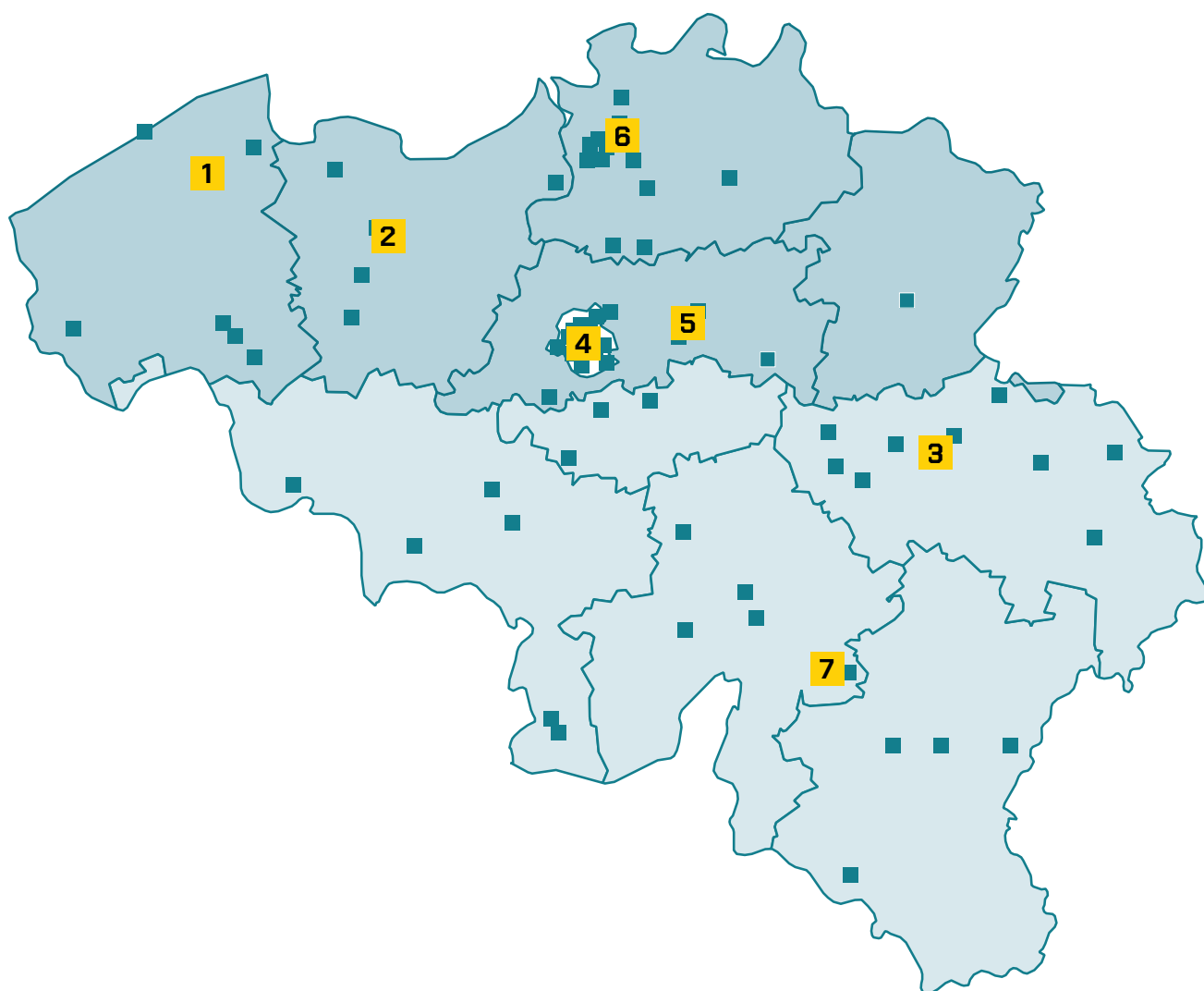
# Projets via la Fondation Roi Baudouin

Grâce à notre coopération avec la Fondation Roi Baudouin (FRB), les organisations de jeunesse en Belgique peuvent solliciter des ordinateurs portables pour leurs projets numériques. Cela peut aller de la prestation de classes d'aide aux devoirs à des initiatives d'accompagnement sur le marché du travail et à des ateliers de programmation.

Les organisations dont le dossier a été approuvé reçoivent non seulement des ordinateurs portables gratuits, mais également un budget correspondant. Ce budget peut être utilisé pour

l'achat d'accessoires informatiques ou de logiciels qui soutiennent leur projet.

En 2024, nous avons remis **1 979 ordinateurs portables** à **101 organisations** dans **77 communes** à travers la Belgique. Un budget supplémentaire d'un montant total de **67 321 €** a été alloué pour renforcer l'impact de ces projets.





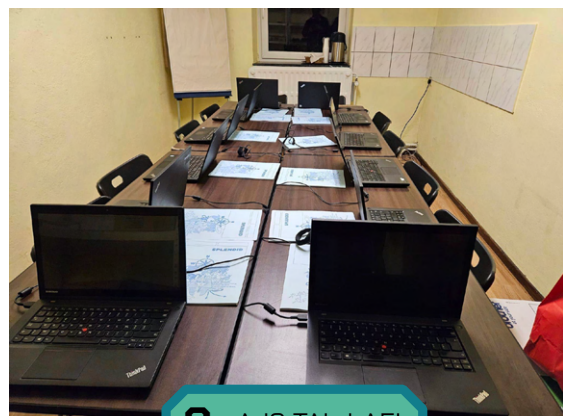
**1** CodeFever



**2** KOC Sint-Gregorius

*« Grâce aux ordinateurs portables de Digital for Youth, nous pouvons mieux soutenir nos jeunes et les préparer à un avenir prospère »*

– Kim Rooseleers, coordinatrice qualité & communication / fonds



**3** AJS TAL-LAFI

**4** Boost for Talents



**5** Buurtwerk 't Lampeke

**6** STW

*« En partie grâce au bon fonctionnement des ordinateurs portables que nous avons reçus, nos jeunes peuvent progresser de manière concrète et significative vers le monde du travail. »*

– Johannes Fillet, conseiller en orientation



**7** CIDJ Rochefort ASBL

# Gros plan sur les projets

## Slim-Huiswerkklas

Depuis 2018, l'asbl Slim-Huiswerkklas offre aux enfants de l'enseignement primaire un environnement calme et propice pour faire leurs devoirs. En mettant fortement l'accent sur l'encadrement individuel et une atmosphère familiale, l'organisation aide les enfants à grandir et à s'épanouir.

Slim-Huiswerkklas s'adresse aux enfants issus de milieux divers, y compris ceux qui sont confrontés à des difficultés sociales, à des problèmes d'apprentissage ou à des retards de langage. Mais les enfants qui ont simplement besoin d'un endroit calme pour se concentrer sont aussi les bienvenus.

Actuellement, 84 enfants bénéficient d'un encadrement, chaque fois en groupes réduits, avec un maximum de deux élèves par volontaire. Cela permet de tenir compte de manière optimale des besoins individuels de chaque enfant.

*Comme le travail numérique devient de plus en plus important, les enfants ont souvent besoin d'un ordinateur portable pour faire leurs devoirs. Slim-Huiswerkklas a pu compter sur Digital for Youth, qui a déjà fait don d'ordinateurs portables à l'organisation à deux reprises.*



## Premier Contact

À Molenbeek-Saint-Jean, où l'inclusion numérique reste un défi, l'asbl Premier Contact s'engage à aider les jeunes âgés de 12 à 18 ans **à trouver leur voie dans l'univers numérique.**

L'organisation propose un large éventail d'activités, de la familiarisation avec les ordinateurs portables à l'apprentissage des logiciels et à l'utilisation sécurisée d'Internet. Dans le cadre d'ateliers informatiques, **les jeunes renforcent non seulement leurs compétences numériques, mais aussi leur confiance en eux.**

*Premier Contact prouve que les petites asbl peuvent avoir un impact majeur, non seulement sur les jeunes qu'elles encadrent, mais aussi sur la communauté dans son ensemble.*



*"Nous voulons créer un environnement où les enfants peuvent travailler sans pression. Notre mission est d'assurer l'égalité des chances pour chaque enfant."*

– Hilde Van Gysel et Veerle Blaisel, fondateurs

## Code IT Bryan !

À la Logiscool Mons, les enfants et adolescents âgés de 6 à 18 ans découvrent **le monde de l'informatique, du codage et de la programmation**. L'organisation s'engage à développer les compétences numériques des jeunes talents et à les transformer en véritables experts en informatique.

Grâce à l'asbl Code IT Bryan !, les enfants issus de **familles moins nanties ont également la possibilité** de participer à ce programme. Chaque semaine, les étudiants suivent un cours d'une heure et demie au sein d'un groupe de 7 participants maximum, afin que chacun d'entre eux puisse bénéficier d'un encadrement optimal.

Digital for Youth a soutenu cette initiative en faisant don de 36 ordinateurs portables, ce qui a permis de renforcer les intérêts et les compétences numériques des élèves.

Les plus jeunes commencent par acquérir des compétences numériques de base, tandis que les étudiants avancés travaillent avec des langages de programmation tels que Godot, Python et Unity.

*Ainsi, Code IT Bryan ! veille à ce que chaque enfant, quel que soit son milieu d'origine, ait la possibilité de s'épanouir dans le monde numérique.*

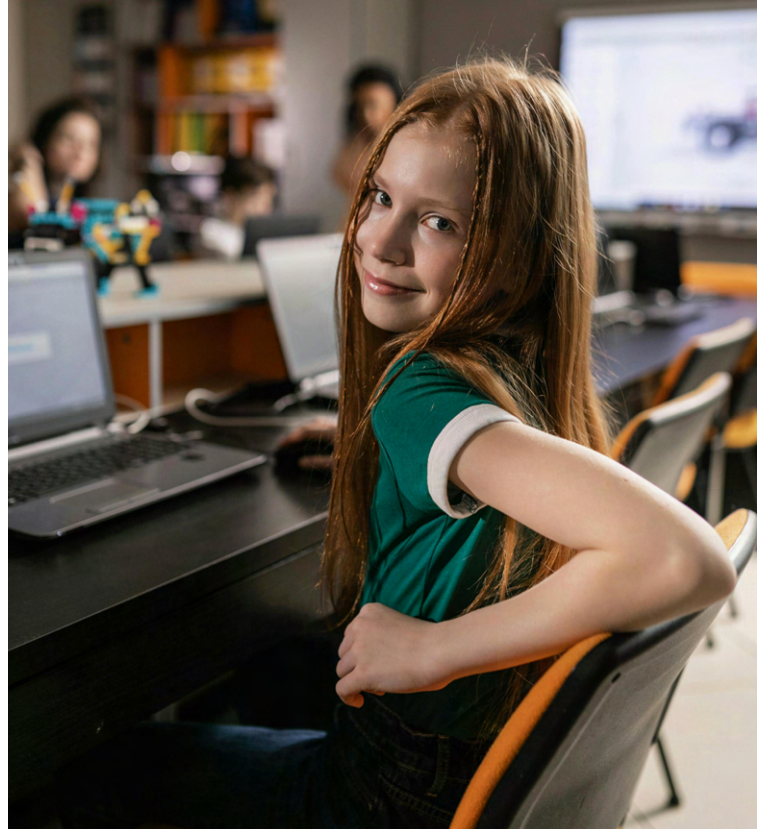


# Au-delà des appels à projets

Outre les appels à projets, nous avons élargi notre offre en 2024 pour **soutenir encore plus d'organisations**. Un stock suffisamment important d'ordinateurs portables nous a permis de distribuer **des dispositifs supplémentaires** de différentes manières.

Certains de ces ordinateurs portables ont été donnés et d'autres ont été vendus à un tarif social. Ainsi, un plus grand nombre d'organisations à but non lucratif ont pu accéder à du matériel informatique (à un prix abordable). Cela a été le cas, par exemple, d'organisations qui ne pouvaient pas opter aux appels à projets de la Fondation Roi Baudouin, comme des écoles ou des entités confrontées à des besoins urgents. Certains ordinateurs portables ont été remis directement aux jeunes qui en avaient besoin.

*Nous avons ainsi fourni un total de 540 ordinateurs portables et 47 autres dispositifs informatiques à 27 bénéficiaires différents. Cela nous a permis de soutenir encore plus de jeunes et d'organisations dans leur développement numérique.*



## 2 513 laptops offerts à une seconde vie numérique.

En 2024, nous avons donné une seconde vie à 2 513 ordinateurs portables qui ont été remis à des jeunes. Digital for Youth fournit uniquement **des ordinateurs portables de marque A et des ordinateurs portables reconditionnés de haute qualité**. Depuis fin 2024, ceux-ci sont équipés d'une licence Windows 11 de Microsoft. Dans le cadre des appels à projets, nous avons fait don de la plupart de ces appareils à des organisations dont le dossier avait été approuvé. De plus, nous avons offert des ordinateurs portables supplémentaires aux écoles et aux organisations qui nous ont contactés en dehors des appels à projets. Nous avons examiné chaque cas pour déterminer s'il convenait de procéder à un don ou d'appliquer un tarif social.

*Cette approche nous a permis de soutenir encore plus de jeunes et de contribuer à réduire davantage la fracture numérique.*



# Offrez un ordinateur portable à un enfant !

Un ordinateur portable, c'est bien plus qu'un simple appareil. C'est un outil essentiel pour l'avenir. **Digital for Youth veut donner accès à un ordinateur portable à tous les jeunes de Belgique.** Pour ce faire, nous avons également besoin de votre soutien.

## Pourquoi votre soutien financier est-il essentiel?

Chaque année, nous recevons des milliers d'ordinateurs usagés provenant des entreprises et des organisations. Mais avant qu'un ordinateur portable ne finisse entre les mains d'un jeune, il doit être reconditionné par un professionnel. Ce processus, qui garantit des ordinateurs portables sécurisés, à jour et prêts à l'emploi, comporte un coût. **Avec un don financier, vous nous aidez à donner une seconde vie à un plus grand nombre d'ordinateurs portables.**

## Que représente votre don?

Nous pouvons **reconditionner un ordinateur portable pour 150 €**. En moyenne, nous aidons 6,5 enfants avec chaque don d'ordinateur portable. Que vous fassiez un don ponctuel ou que vous souhaitiez apporter une contribution structurelle, chaque don nous rapproche de notre objectif : **un avenir numérique pour chaque enfant**, quel que soit son milieu d'origine.

**Vous avez des questions?** Soutenez Digital for Youth et **offrez un ordinateur portable à un enfant.**

Scannez ce code QR et **effectuez un don facilement** ! À partir de 40 €, vous recevrez une attestation fiscale de la Fondation Roi Baudouin. *issues a tax certificate.*



*Vous avez des questions ?  
Contactez-nous via  
[laptops@digitalforyouth.be](mailto:laptops@digitalforyouth.be).  
et parlons-en !*

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



# Étude d'impact

Depuis 2022, nous analysons activement notre impact réel. En collaboration avec New Eyes on Impact/UCLL, nous avons développé « The Théorie du changement » pour Digital for Youth. Ce cadre théorique sur mesure nous offre des informations très utiles. La théorie complète peut être consultée [ici](#).

Comment procédons-nous concrètement ? Nous envoyons un questionnaire à tous les lauréats FRB un an après notre don d'ordinateur portable. Nous les interrogeons sur l'impact de notre soutien.

## Quoi?

Nous mesurons notre impact à l'aide de la **Theory du changement** de Digital for Youth. Nous avons développé cette théorie en collaboration avec New Eyes on Impact sur la base de **quatre sphères d'influence**:

1. La sphère de contrôle
2. La sphère d'influence directe
3. La sphère d'influence indirecte
4. La sphère d'intérêt

Un an après le don, les lauréats FRB reçoivent un questionnaire permettant d'évaluer cet impact. Dans cette étude d'impact, nous examinons les organisations qui ont reçu les ordinateurs portables en 2023 et qui ont répondu au questionnaire en 2024. Au total, 89 lauréats de 2023 ont répondu au questionnaire. Ils ont reçu 1 808 ordinateurs portables et un soutien financier supplémentaire pour un montant total de 79 576 €.

Nous n'allons pas vous ennuyer avec la théorie complète maintenant. Vous souhaitez tout de même en savoir plus sur notre cadre théorique ? Vous pouvez consulter [ici](#) la théorie complète étagant notre étude d'impact.



**« L'aide financière supplémentaire a permis, en partie, d'acheter les accessoires nécessaires (souris, boîtes de rangement, etc.) et, en partie, de rémunérer les enseignants. Ces derniers sont essentiels pour configurer les ordinateurs afin qu'ils soient prêts à être utilisés par les jeunes. »**

– ILPlatform



## Domaines d'activité

Le graphique 3, d'une part, présente la répartition des organisations par domaine d'activité\*.

Les lauréats de la FRB opèrent principalement dans les domaines des services/animation socio-éducatifs pour les jeunes (31 %), l'enseignement (26 %) et la précarité (22 %). D'autre part, le graphique 3 montre également le nombre d'ordinateurs portables distribués par domaine d'activité. Il n'est pas surprenant de constater que la plupart des ordinateurs portables ont été destinés aux domaines des services/animation socio-éducatifs (24 %), de l'enseignement (25 %) et de la précarité (23 %).

En revanche, **les organisations qui travaillent pour les nouveaux arrivants ont étonnamment reçu un nombre relativement élevé d'ordinateurs portables (14 %) par rapport au nombre d'organisations (7 %).**



*\*Certaines organisations opèrent dans plusieurs domaines d'activité.*



Graphique 3 : nombre d'ordinateurs portables et d'organisations par domaine d'activité.

## Activités : trois voies de changement

Par le biais de la sphère d'influence directe, Digital for Youth a un impact sur les organisations de jeunesse. Les ordinateurs portables donnés sont mis à la disposition des jeunes de différentes manières. Nous distinguons **trois voies de changement**:



1. **Organisation d'activités numériques:**  
aide aux devoirs ou ateliers  
(par exemple, codage).



2. **Mise à disposition gratuite sur place:**  
les jeunes peuvent venir utiliser  
librement les ordinateurs portables **ici**.

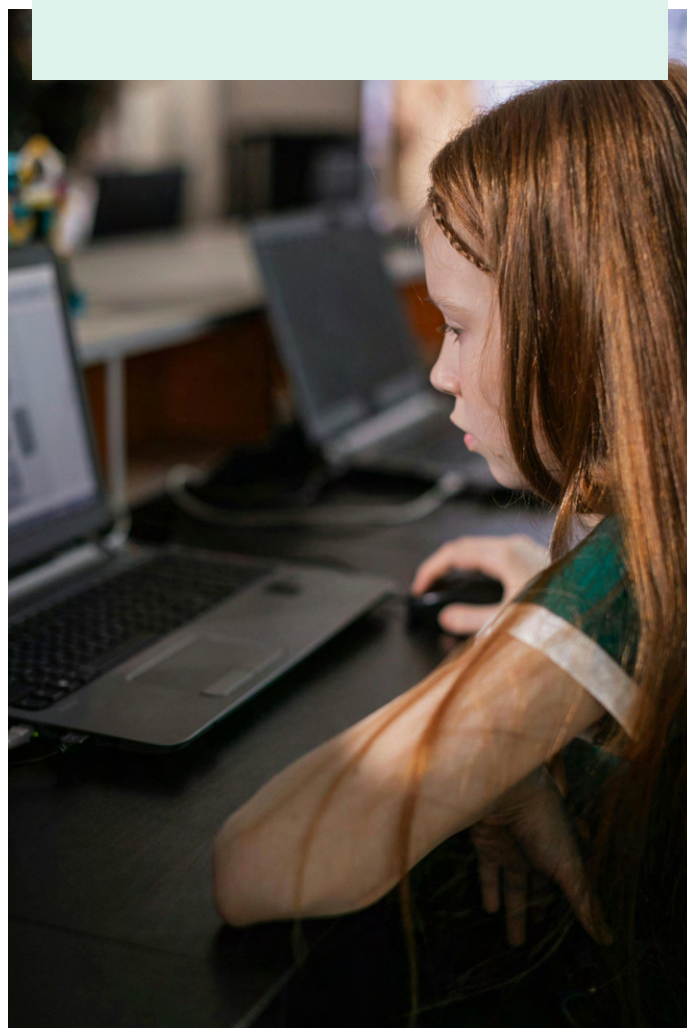


3. **Utilisation à domicile :** les jeunes  
reçoivent les ordinateurs portables **et**  
**peuvent les emporter chez eux.**

Une entité peut organiser divers types d'activités avec les ordinateurs portables. Au total, **208 activités différentes ont été organisées**. Dans la plupart des cas, il s'agit d'activités guidées (67 %). Les organisations mettent également les ordinateurs portables à disposition dans un site (18 %) ou les donnent aux jeunes pour qu'ils les utilisent à domicile (15 %).

*« Nous installons des ordinateurs portables avec des jeunes défavorisés. À la maison, ils n'ont pas les moyens d'en acheter un, alors qu'ils en ont besoin pour les études. Ce sont surtout les élèves plus âgés et ceux qui ne suivent pas un enseignement normal qui sont laissés pour compte, sans votre aide. »*

– Auxilia



*« Grâce aux ordinateurs portables, les enfants de nos camps ont pu apprendre à créer leur propre récit audio. Une activité extraordinaire ! Cela donne à tous les enfants l'opportunité d'apprendre de manière ludique qu'un ordinateur portable peut également être utilisé pour créer des œuvres d'art. Et ce de manière abordable. »*

– Stormkop

## Impact par groupe d'âge via les trois voies numériques de changement

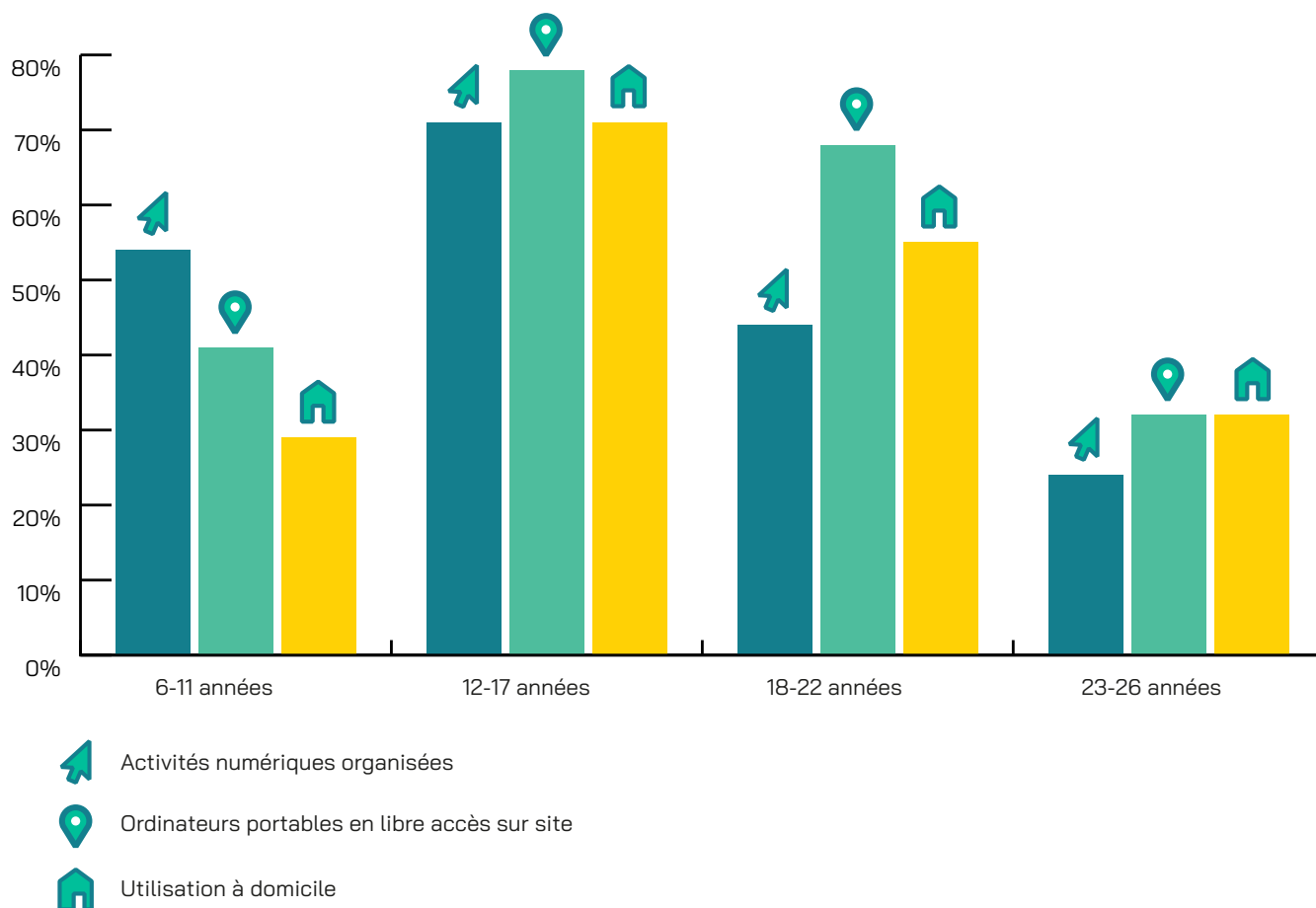
Le graphique 4 montre les groupes d'âge touchés par la voie de changement. Une voie de changement peut intéresser différents groupes d'âge, et les entités peuvent organiser de multiples activités qui s'adressent à chacune des tranches d'âge (n=407).

**Les activités numériques organisées touchent principalement les jeunes âgés de 12 à 17 ans.** Dans ce groupe, 71 % des enfants sont atteints par cette voie. Les enfants âgés de 6 à 11 ans suivent avec 54 %, puis les jeunes adultes de 18 à 22 ans avec 44 %. Le groupe de 23 à 26 ans est le moins touché : seulement 24 % ont participé à des activités numériques organisées.

En ce qui concerne **les ordinateurs mis à disposition gratuitement sur place**, il convient de noter que les deux groupes d'âge moyen sont les principaux bénéficiaires. **78 % des enfants âgés de 12 à 17 ans et 68 % des jeunes âgés de 18 à 22 ans ont accès** à ces ordinateurs portables. Dans le groupe le plus jeune (6-11 ans), ce taux est de 41 %, alors que dans le groupe le plus âgé (23-26 ans), il est de seulement 32 %.

De même, l'utilisation des ordinateurs portables à **domicile** est la plus **fréquente chez les enfants de 12 à 17 ans (71 %) et les jeunes de 18 à 22 ans (55 %)**. Les enfants âgés de 6 à 11 ans sont moins touchés par cette voie (29 %), tout comme les jeunes de 23 à 26 ans (32 %).

Parmi ces trois voies d'accès – activités numériques organisées, ordinateurs portables sur place et utilisation à domicile – il semble que notre impact le plus important concerne le groupe d'âge des 12 à 17 ans. Cependant, tous les types de soutien ne sont pas présents de la même manière dans tous les groupes d'âge.



Graphique 4 : Tranche d'âge selon trois parcours de changement (n = 407)



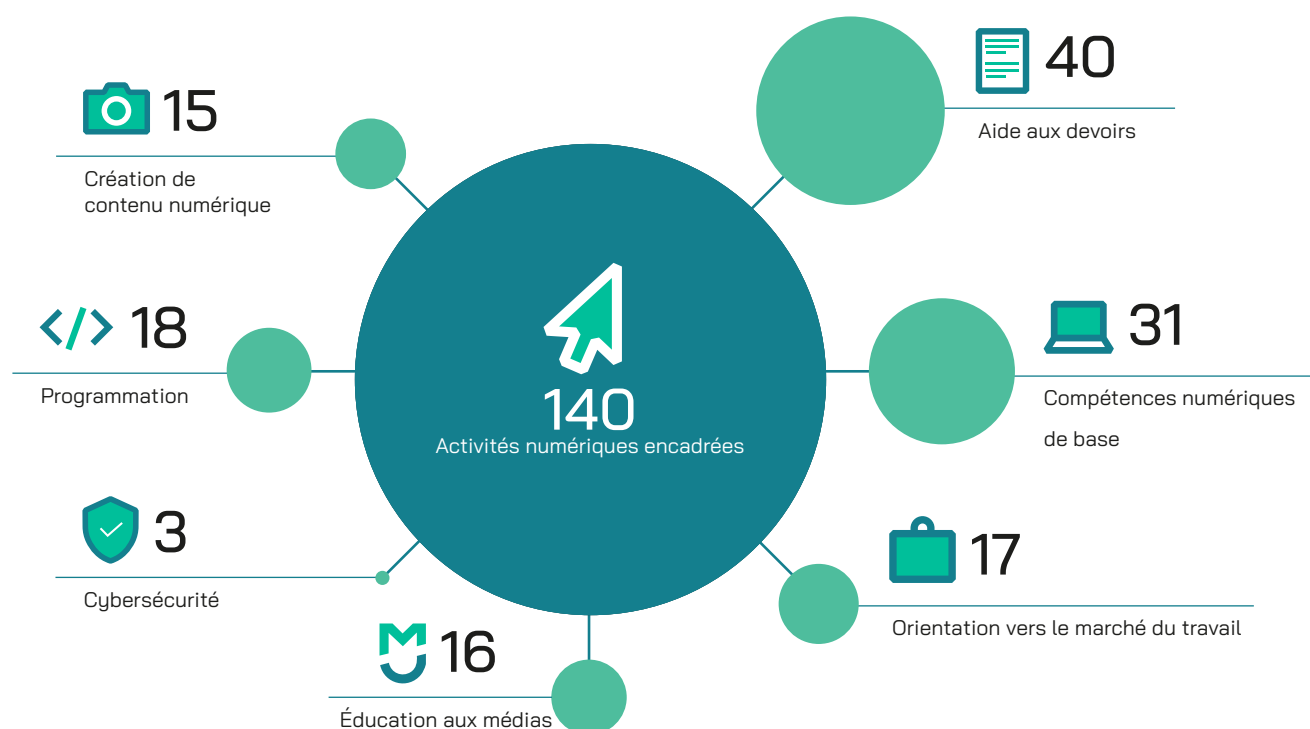
## Activités numériques organisées

Il existe différents types d'activités numériques organisées. Au total, 140 activités numériques guidées différentes ont été réalisées. Dans cette première voie de changement, les lauréats organisent le plus souvent un encadrement d'aide aux devoirs (29 %) et des formations aux compétences numériques de base (22 %). Ce n'est pas un hasard si ces deux activités sont les plus courantes.

*Il y a encore des étudiants qui ne disposent pas de leur propre ordinateur portable, et cela crée un retard.*

Par ailleurs, **il serait illusoire de penser que tous les jeunes maîtrisent l'univers numérique.** Apprendre à travailler avec un ordinateur portable est une activité courante.

Ensuite, il y a les activités liées à l'accompagnement sur le marché du travail (11 %), à la programmation (12 %), à l'éducation aux médias (11 %) et à la création de contenu numérique (12 %). Bien que la sécurité en ligne soit un élément fondamental de l'activité sur Internet, ce n'est pas un sujet populaire. Seulement trois activités de (cyber)sécurité numérique ont été organisées (2 %).

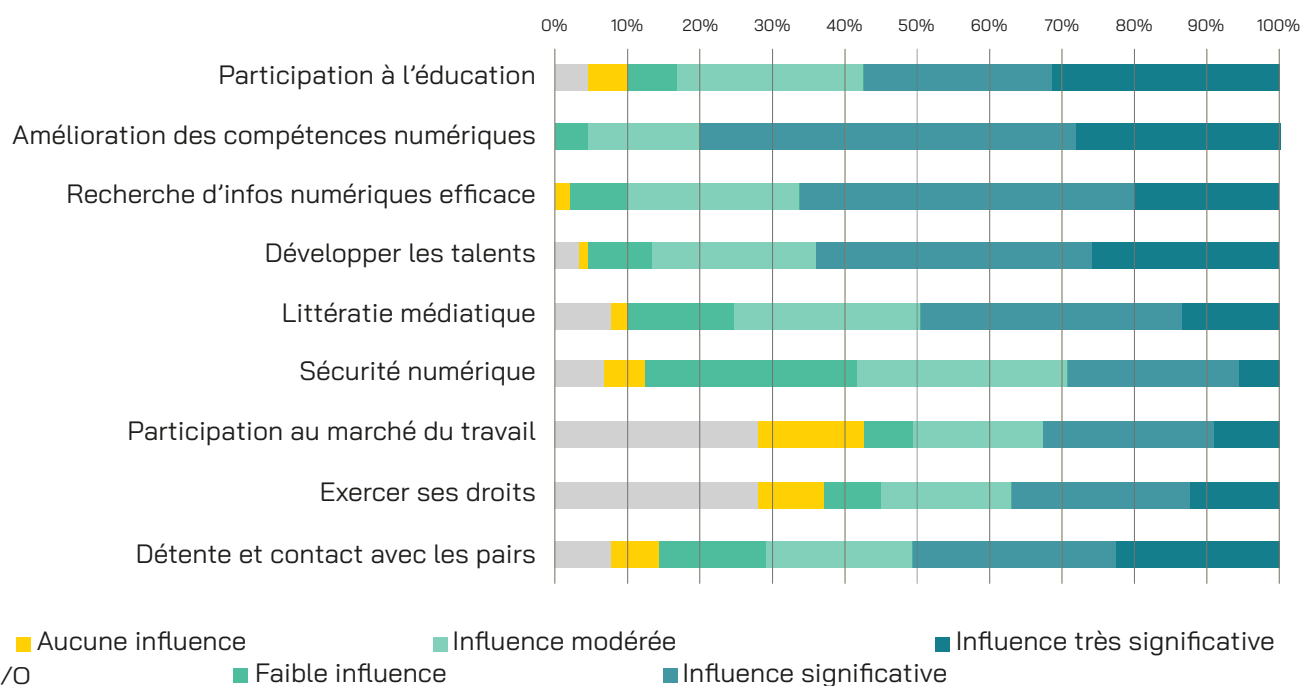


# Nous incluons les jeunes et les organisations de jeunesse

## Impact sur les jeunes

Nous avons demandé aux lauréats du FRB quel impact ils pensaient que Digital for Youth avait sur les jeunes. Pour chaque catégorie, ils pouvaient indiquer si notre opération était pertinente (S/O = sans objet) et, si oui, dans quelle mesure (de aucune influence à une influence très importante). Le graphique 5 montre, pour chaque catégorie, le pourcentage d'organisations (n=89) indiquant l'influence qu'elles pensent que Digital for Youth a.

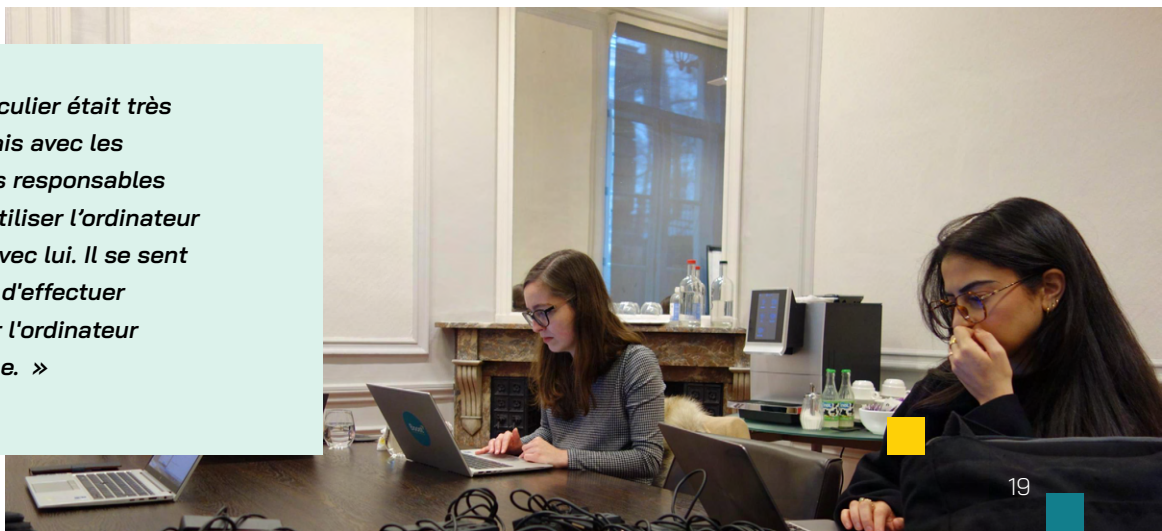
Bien que Digital for Youth ne soit pas directement en contact avec les jeunes, nous avons tout de même un impact sur eux. Par le biais des organisations de jeunesse, nous atteignons les jeunes et nous contribuons à produire des effets parmi les jeunes. Nous exerçons principalement **une influence en matière d'amélioration des compétences numériques, de participation à l'éducation et d'une meilleure information numérique**. Nous avons moins d'influence sur l'exercice des droits et les loisirs et contacts avec les pairs.



Graphique 5 : Dans quelle mesure Digital for Youth a-t-il contribué aux effets chez les jeunes ? (n = 89)

« Un enfant en particulier était très effrayé au début, mais avec les encouragements des responsables du groupe, il a osé utiliser l'ordinateur et s'est familiarisé avec lui. Il se sent maintenant capable d'effectuer certaines tâches sur l'ordinateur de manière autonome. »

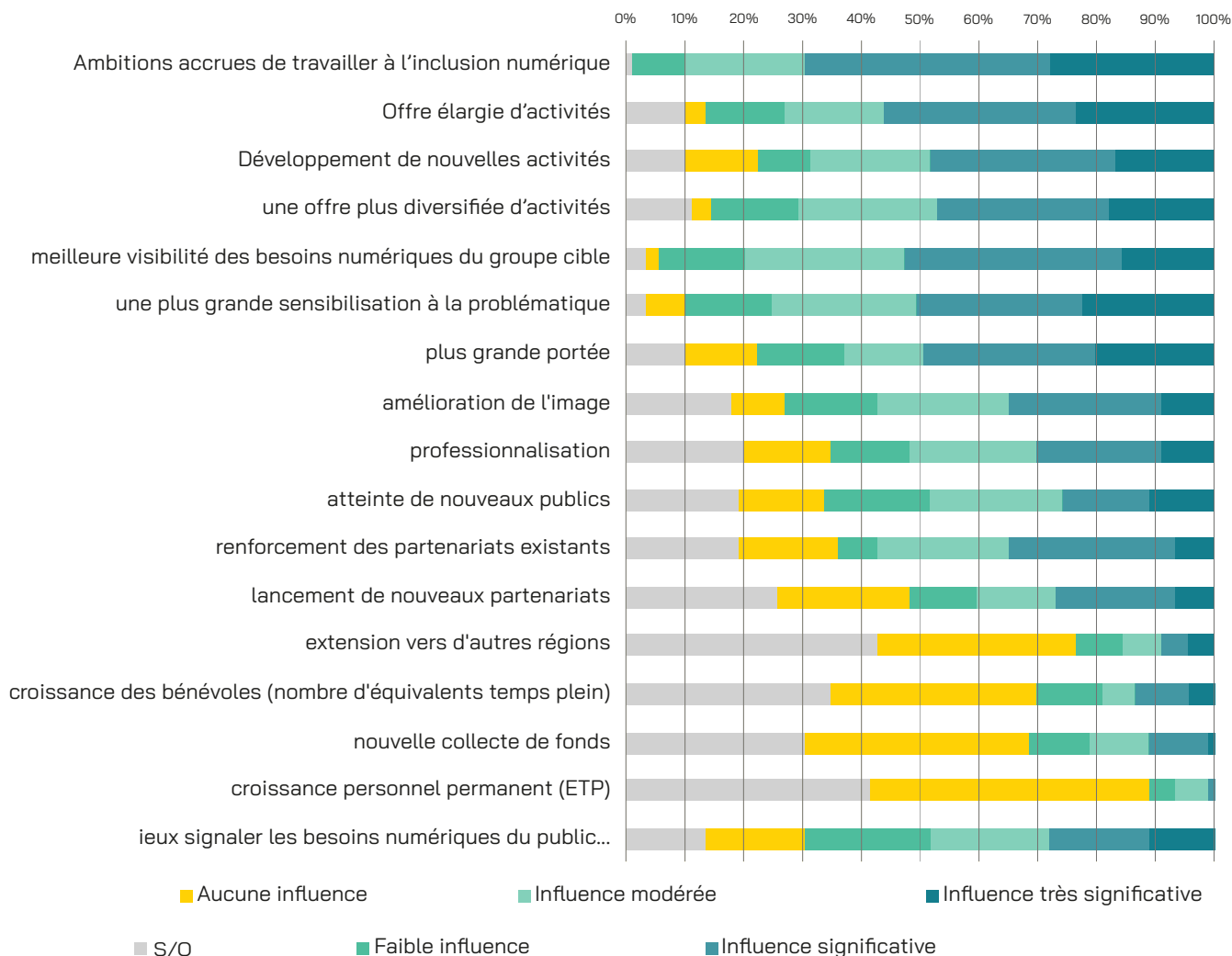
– Le Maître Mot



## Impact sur les organisations de jeunesse

Nous n'aidons pas seulement les jeunes avec les ordinateurs portables, mais aussi les organisations elles-mêmes. Ceci est illustré dans le graphique 6. Les lauréats du FRB ont indiqué l'impact de Digital for Youth par catégorie. Nous aidons les lauréats FRB à réaliser leurs ambitions en matière d'inclusion numérique, à proposer un plus large

éventail d'activités et à développer de nouvelles activités. Nous avons le moins d'impact sur l'augmentation du nombre de bénévoles, sur les nouvelles collectes de fonds et sur la croissance du personnel permanent. Le graphique 6 présente plus de détails sur notre influence.



Graphique 6 : Dans quelle mesure Digital for Youth a-t-il contribué aux effets au sein des organisations ? (n=89)

## Économie de nouveaux ordinateurs portables

Nous avons demandé aux organisations de nous indiquer combien d'ordinateurs portables elles auraient achetés si elles n'avaient pas reçu les ordinateurs portables de Digital for Youth. **Au total, l'achat de 475 ordinateurs portables a été évité, ce qui représente 76 tonnes d'émissions de CO<sub>2</sub>.**

« Les ordinateurs portables sont de grande qualité et conviennent parfaitement à notre public cible. Après tout, ils méritent eux aussi le meilleur matériel ! Et cela grâce à Digital for Youth encore une fois. Bravo! »  
– STW

# Nombre record de dons d'ordinateurs en 2024

Pas moins de **241 envois** ont été **traités**, ce qui représente un **total de 37 528 appareils**, dont **17 471 ordinateurs portables**. Grâce à nos donateurs, un impact environnemental significatif a pu être réalisé. Circular IT group a donné une seconde vie à **81 % des appareils en les reconditionner et a recyclé** les appareils restants de manière durable en vue d'une réutilisation des matériaux. De plus, nous avons réussi à convaincre **75 nouveaux donateurs** de **contribuer** à notre mission.



# Impact environnemental

Chez Digital for Youth, nous ne nous soucions pas uniquement de l'inclusion numérique, mais nous visons aussi à contribuer à un avenir durable. En donnant une seconde vie aux ordinateurs portables usagés, nous économisons des ressources précieuses et réduisons l'empreinte écologique de l'électronique. Les chiffres parlent d'eux-mêmes :



**301.559 m<sup>2</sup>** de sols préservés = **60 terrains de football**



**8.091 tonnes** d'émissions de CO<sub>2</sub> économisées = consommation annuelle de **1,734 voitures** en Belgique



**74 tonnes** de composants électroniques maintenus à haute valeur = ce qui équivaut au poids de **370.000 smartphones**



**6.326 kg de matériaux toxiques** non rejetés dans l'environnement = ce qui équivaut au poids de **1.265 batteries de voitures** pleines de métaux lourds

## La durabilité comme norme

Nos calculs sont basés sur une extension moyenne de la durée de vie de 4 ans pour l'électronique. Bien que le transport et la remise à neuf ne soient pas encore inclus dans ces chiffres, nous nous efforçons d'identifier notre impact de manière encore plus précise.

Grâce à nos partenaires et donateurs, nous rendons la **technologie** non seulement plus **accessible**, mais aussi plus **durable**. Ensemble, nous faisons en sorte qu'un ordinateur portable n'aboutisse pas à la décharge, mais entre les mains d'un jeune qui en a vraiment besoin.



**1.034 kg**  
de minéraux de conflit = soit le poids d'un  
recyclés **morse adulte**

## Le saviez-vous - Les minéraux de conflit, qu'est-ce que c'est ?

De nombreux appareils électroniques contiennent des **matières premières** telles que l'étain, le tantale, le tungstène et l'or. Lorsque ces matières premières proviennent de **zones de conflit**, elles sont appelées des « minéraux de conflit », car leur extraction et leur commerce contribuent souvent aux conflits régionaux. **En réutilisant les ordinateurs portables, nous réduisons la demande de nouvelles matières premières** et contribuons à atténuer ce problème.

**Saviez-vous que**



# Gros plan sur les partenaires

## Circular IT group obtient la certification B Corp

Circular IT group Belgique joue un rôle crucial dans la **remise à neuf du matériel informatique** que nous collectons. Ils collectent le matériel, effacent les données de manière sécurisée et remettent à neuf les appareils utilisables. Grâce à leur expertise, nous pouvons faire don **d'ordinateurs portables réutilisés de qualité** à des organisations de jeunesse et à des écoles.

Vous connaissez peut-être Circular IT group Belgique sous le nom de CTG Circular. En 2024, CTG Circular s'est intégrée officiellement dans Circular IT group, un groupe international d'entreprises informatiques avec un objectif commun : rendre les technologies de l'information circulaires. Leurs efforts ont été récompensés par la prestigieuse certification B Corp, une reconnaissance pour les entreprises qui excellent en matière d'impact social et environnemental, de transparence et de responsabilité.



*"L'obtention de la certification B Corp confirme que nous sommes sur la bonne voie. Elle procure un sentiment de fierté, tant au sein de notre entreprise que parmi nos clients et partenaires. Cela nous motive à poursuivre nos efforts et à accroître encore notre impact. "*

– Didier Appels, directeur général de Circular IT group Belgique

## Gros plan sur les donateurs



*« Chez bpost, nous pensons que l'inclusion numérique est cruciale pour un avenir prospère et équitable. En collaborant avec Digital for Youth, nous aidons non seulement à créer des opportunités pour les jeunes générations, mais nous contribuons également à une économie circulaire. »*

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



*"Fluvius est fortement engagée envers la responsabilité sociale et la durabilité des entreprises. En donnant une seconde vie à nos équipements informatiques, nous veillons à que tous les enfants puissent passer au numérique. Une initiative gagnante!"*

– Luc Van Durme, chef de service TIC Lieux de travail, Fluvius



*« Digital for Youth sait mieux que quiconque où les appareils sont les plus nécessaires. Cela rendra le monde numérique un peu plus accessible aux enfants et aux jeunes, quel que soit leur milieu d'origine. »*

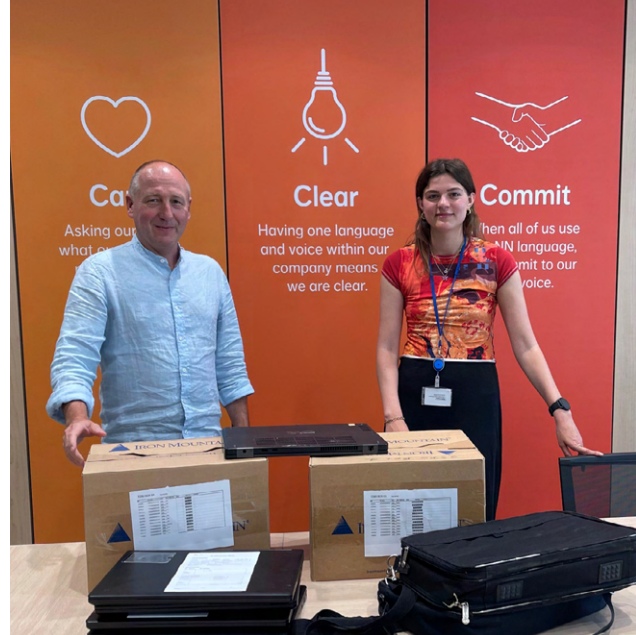
– Marc De Bondt, Service Manager,  
Baloise Insurance

# Les donateurs de 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
- Banque Nationale de Belgique
- 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
- 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

\* les autorités flamandes



▲ Collecte de matériel informatique chez NN

▲ Trefdag Digitaal Vlaanderen

# Images d'ambiance



▲ Visite de nos organisations sœurs  
Close the Gap Kenya

▼ Visite du ministre-président de  
la Fédération Wallonie-Bruxelles



▼ Visite du bourgmestre de Louvain





▲ Computable Awards



▲ Tentative de record du monde de calcul en 1 heure



▲ Visite AJS TAL-LAFI



▲ Advanced Engineering

▼ Conseil d'administration



# Rapport financier

En avril 2025, Digital for Youth a fait l'objet d'un **audit financier complet** mené par le cabinet d'audit Grant Thornton.

Le commissaire aux comptes a estimé que les états financiers présentés donnaient **une image fidèle de l'actif et de la situation financière de notre organisation**, ainsi que de ses résultats pour l'exercice.

Tout cela est conforme au système de référence comptable en vigueur en Belgique.

Digital for Youth a clôturé l'exercice 2024 avec un **bénéfice de 165 541 euros**.

Le bilan au 31 décembre 2024 montre que Digital for Youth affiche une situation financière saine.

- Fonds propres : 612 696 euros
- Trésorerie : 522 198 euros

*Nous continuerons d'utiliser ces ressources à bon escient en 2024 pour donner une seconde vie à autant d'ordinateurs portables que possible au profit de nos jeunes. Nous voulons en effet faire de notre rêve d'avenir une réalité : que chaque jeune ait accès à un ordinateur.*

## Compte de résultat 2024

|                                                               |                      |
|---------------------------------------------------------------|----------------------|
| <b>Produits d'exploitation</b>                                | <b>881 016 euros</b> |
| Chiffre d'affaires                                            | 247 841 euros        |
| Cotisations et dons                                           | 615 012 euros        |
| Autres produits d'exploitation                                | 18 163 euros         |
| <b>Charges d'exploitation</b>                                 | <b>573 873 euros</b> |
| Marchandises, matières premières et autres approvisionnements | 304 582 euros        |
| Services et fournitures diverses                              | 111 929 euros        |
| Rémunérations, charges sociales et pensions                   | 295 255 euros        |
| Amortissements                                                | 3 488 euros          |
| Autres charges d'exploitation                                 | 248 euros            |
| <b>Bénéfice d'exploitation</b>                                | <b>163 514 euros</b> |
| <b>Produits financiers</b>                                    | <b>2 336 euros</b>   |
| <b>Charges financières</b>                                    | <b>309 euros</b>     |
| <b>Bénéfice de l'exercice (avant impôts)</b>                  | <b>165 541 euros</b> |



**« L'année 2024 a été une année record, tant en termes d'impact social qu'environnemental. Nous avons besoin de tout votre soutien pour continuer à nous développer. »**

- Hans De Backer



# Merci de votre soutien!

## Faites également un don ou un don d'ordinateur portable



BE10 0000 0000 0404  
avec la mention **960360:**  
**Fonds DigitalForYouth ou en**  
**indiquant le code structuré**  
**\*\*\*196/0360/00088\*\*\***

Les dons à partir de 40 EUR sont  
déductibles des impôts.



Vous pouvez facilement faire don  
d'ordinateurs portables ou d'autres  
équipements informatiques.  
Commencez par envoyer un e-mail à  
[laptops@digitalforyouth.be](mailto:laptops@digitalforyouth.be)

### 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

**dns**belgium



### Les partenaires qui nous soutiennent au quotidien



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

