LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de la Digitalisation

Plan d'action national d'inclusion numérique

Appel à Projets 2027 – 2028

1. Introduction :

Dans le cadre du Plan d'action national d'inclusion numérique, le ministère de la Digitalisation lance un appel pour le financement de projets-pilotes favorisant l'inclusion numérique de tous les résidents du Grand-Duché de Luxembourg, ainsi que des travailleurs frontaliers.

Sont éligibles les projets à partir d'un montant de 5.000 € par projet, sur une durée maximale de 12 mois, et ceci pendant la période de juillet 2027 à juin 2028.

Pour des projets de plus petite envergure d'autres programmes de financement sont disponibles en dehors de cet appel à projets.

2. Objet de l'appel :

Le présent appel à projets s'inscrit dans les objectifs du plan d'action national pour l'inclusion numérique. Il se concentre sur une thématique centrale, l'inclusion numérique au niveau communal, abordé à travers trois axes prioritaires qui en reflètent les différentes dimensions :

Axe 1 : Favoriser l'accès au numérique

Cet axe vise à garantir un accès équitable au numérique en levant les barrières matérielles, techniques et économiques pour les publics les plus éloignés. L'objectif est de garantir un accès matériel, technique et humain au numérique, sans obstacle, afin de permettre à tous de participer pleinement à la société numérique.

Les projets retenus dans ce cadre devront prioritairement :

- **Fournir un accès aux outils numériques** (ordinateurs, tablettes, smartphones, équipements adaptés) pour les publics précaires ou éloignés, comme élément clé d'un projet global d'inclusion numérique.
- **Mettre en place des systèmes de prêt ou de réemploi de matériel numérique**, pour des solutions durables, économiques et accessibles à long terme.
- **Créer ou renforcer des points d'accès physiques** (espaces numériques, bornes interactives, dispositifs itinérants) dans les territoires sous-équipés
- **Garantir l'accessibilité universelle** (adaptation aux handicaps, interfaces multilingues ou simplifiées).
- **Développer des solutions de connectivité** (accès Wi-Fi public, forfaits solidaires, couverture des zones blanches) pour une connexion équitable.

Ces projets doivent lever les barrières matérielles, techniques et économiques, afin d'offrir à chacun un accès concret, stable et abordable aux outils, infrastructures et accompagnements numériques.

Axe 2 : Renforcer les compétences numériques

Cet axe vise à rendre les publics autonomes dans leur usage du numérique via des formations adaptées et des parcours d'apprentissage inclusifs. L'objectif est de développer des compétences numériques durables, en proposant des solutions accessibles à tous les niveaux et en favorisant l'inclusion par la certification.

Les projets retenus dans ce cadre devront prioritairement :

- **Proposer des offres de formation** adaptées aux différents niveaux de compétences, disponibles en plusieurs langues pour répondre à la diversité des publics.
- **Innover dans les méthodes d'apprentissage** (approches ludiques, parrainage, réalité virtuelle, apprentissage entre pairs) pour rendre la formation plus engageante et efficace.
- **Créer des supports pédagogiques variés** (analogiques, audiovisuels, numériques) afin de faciliter l'apprentissage à tous les niveaux, quel que soit le profil des apprenants.
- **Développer la citoyenneté numérique**, en renforçant les compétences nécessaires à une participation active, critique et éclairée dans la société numérique.
- **Favoriser la reconversion professionnelle** via l'acquisition de compétences numériques, en lien avec les besoins du marché du travail.

Ces projets doivent permettre à chacun de gagner en autonomie, en combinant accessibilité, innovation pédagogique et ancrage dans les réalités socio-professionnelles, pour une inclusion numérique effective et pérenne.

Axe 3 : Stimuler l'engagement numérique

Cet axe vise à éveiller la curiosité et la confiance des publics éloignés du numérique en rendant son usage concret, rassurant et attractif. L'objectif est de créer des déclics grâce à des actions ludiques, bienveillantes et ancrées dans le quotidien, pour transformer l'appréhension en appropriation.

Les projets retenus dans ce cadre devront prioritairement :

- **Susciter l'intérêt et la curiosité** via des actions ludiques, culturelles ou sociales (événements grand public, ateliers créatifs, défis intergénérationnels, etc.), pour démystifier le numérique par la pratique.
- **Lever les freins psychologiques** (peur, méfiance, sentiment d'exclusion) en adoptant des approches bienveillantes, progressives et rassurantes, adaptées aux rythmes et aux besoins de chacun.
- **Montrer les opportunités concrètes du numérique dans la vie quotidienne** : accès aux services publics, maintien du lien social, loisirs, ou simplification des démarches administratives.
- **Sensibiliser aux bons usages et à la sécurité en ligne** (cybersécurité, identification des fake news, protection de la vie privée), pour renforcer la confiance sans alimenter la crainte.
- **S'appuyer sur des relais locaux** (bénévoles, ambassadeurs, médiateurs numériques) pour créer un environnement de proximité et pérenniser l'engagement.

Ces projets doivent offrir à chacun non seulement un lieu d'accès au numérique, mais également un environnement d'apprentissage et de confiance, où l'humain et la technologie se complètent pour réduire durablement la fracture numérique.

Bien que chaque projet soumis doive répondre uniquement à un des trois axes mentionnés, le porteur de projet peut soumettre plusieurs candidatures pour des projets différents dans le cadre de cet appel à projets.

Les projets éligibles devront compléter l'offre existante et peuvent prendre diverses formes, telles que des activités de sensibilisation, des projets d'information ou d'animation, des cours de formation, des vidéos et petits films d'animation, des expositions (itinérantes, interactives, etc.), des forums d'échanges, des carnets pédagogiques, et plus encore.

Les projets réalisés en partenariat entre acteurs et communes seront encouragés et retenus en priorité.

3. Conditions générales

Conditions générales	
Public cible	Résidents du Grand-Duché de Luxembourg et travailleurs frontaliers au Luxembourg
Lieu de réalisation des projets	Grand-Duché de Luxembourg
Porteurs de projet éligibles	• Communes / Syndicats intercommunaux • Associations sans but lucratif • Fondations • Sociétés d'impact sociétal • Groupements d'intérêt économique • Organismes privés / Entreprises • Etablissements publics • Chambres professionnelles • Centres de formation • Instituts de recherches publics

Critères de sélection	Pour pouvoir bénéficier d'un financement, les projets soumis seront évalués sur base des critères suivants :
	• Pertinence du projet
	  ○ Prise en compte claire et argumentée des besoins identifiés
	  ○ Contribution à une offre en inclusion numérique diverse et de qualité
	  ○ Implication des publics dans la conception, la mise en œuvre et/ou l'évaluation du projet.
	• Impact
	  ○ Identification claire des publics bénéficiaires : nombre et diversité des bénéficiaires touchés
	  ○ Apport(s) concret(s) du projet pour le public cible, en lien avec les besoins identifiés et les enjeux sociaux

	○ Gestion des risques • Qualité de la méthodologie et des activités ○ Clarté des actions proposées et répartition des rôles/tâches ○ Innovation ou caractère différenciant par rapport aux initiatives déjà existantes ○ Suivi et évaluation du projet à l'aide d'indicateurs pertinents et d'outils permettant de mesurer les progrès et les résultats obtenus • Faisabilité et viabilité ○ Compétences et expérience professionnelles du porteur de projet en lien avec le projet ○ Calendrier adapté à la durée de la période de financement ○ Budget cohérent, transparent et proportionné aux objectifs ○ Potentiel de durabilité et d'effet multiplicateur du projet
Indicateurs à prévoir	Parmi les indicateurs suivants, prévoir ceux pertinents pour le projet proposé : • Nombre de personnes visées • Durée • Diversité et profil des participants (nationalité, âge, genre, ...) • Nombre d'activités à réaliser • Nombre et type de partenaires • Nombre d'outils et de supports à développer • Outils et méthode d'évaluation des résultats du projet
Critères d'exclusion	Sont exclues les personnes physiques.

	Le financement de projets réalisés en sous-traitance est exclu. La sous-traitance pour réaliser les projets ne pourra être acceptée que dans des cas exceptionnels dûment motivés. Le financement de structures est exclu, seuls des projets peuvent faire l'objet d'une demande de financement. Le financement de projets avec but commercial est exclu, seuls des projets sans but lucre et commercial peuvent faire l'objet d'une demande de financement. Les projets qui ont reçu un financement lors de l'appel à projets précédent sont exclus.
Indications financières	Projet(s) éligible(s) d'un montant minimal de 5.000 €
Période d'éligibilité	Sont éligibles les projets réalisés entre le 01.07.2027 et le 30.06.2028
Eligibilité des dépenses	Sont admissibles les dépenses qui sont : • En relation directe avec le projet et nécessaires pour mener à bien les activités du projet concerné • Raisonnables et respectant les principes de bonne gestion financière, en particulier celui de l'optimisation des ressources et le rapport coût-efficacité, notamment en fonction du nombre des personnes concernées par le projet • Enregistrées dans une comptabilité du porteur de projet, identifiables et contrôlables • L'engagement du personnel est de la responsabilité du porteur de projet. Le financement du personnel dans le cadre de cet appel plan d'action d'inclusion numérique est limité à la durée du projet (maximum 12 mois) et ne sera pas assuré par le ministère de la Digitalisation au-delà de cette période.
Décompte financier	Le décompte financier est un document récapitulatif des dépenses liées au projet, accompagné des pièces justificatives (factures, preuves de paiement, etc.). **Premier décompte :**

	• À soumettre à mi-parcours du projet, c'est-à-dire en fin d'année suivant le début du projet. • Doit reprendre les dépenses effectuées selon le budget prévisionnel soumis lors de la candidature. **Second décompte :** • À soumettre à la fin du projet. • Inclut l'intégralité des documents ou seulement ceux de la seconde moitié du projet. **Pièces justificatives :** • À présenter par types de frais, conformément au tableau fourni. • Un TimeSheet doit être rempli afin de détailler les frais de personnel.
Dépôt de la demande	La date limite d'envoi des candidatures au présent appel est fixée au **19 février 2027 à 12h00 (midi). Aucun projet ne pourra être retenu au-delà de cette date limite.** Les dossiers de candidatures avec les documents annexés sont à envoyer uniquement par courrier électronique à l'adresse mail : info@zesummendigital.public.lu
Webinaires-Réunions d'information	Deux séances d'information en ligne et en langue française auront lieu : • **le mardi 15 décembre à 11h** • le **jeudi 14 janvier 2027** à **15h** Afin de mieux pouvoir organiser les réunions d'information, les personnes intéressées sont priées de confirmer leur participation en indiquant la séance à laquelle elles souhaitent participer, à l'adresse : info@zesummendigital.public.lu Un courriel de confirmation leur sera envoyé, contenant le lien de participation à la réunion d'information.
Présentation des projets	Le ministère de la Digitalisation invitera une présélection de projets soumis à présenter leur proposition de projet devant le jury de sélection. Les présentations auront lieu les **8 et 9 mars 2027** au GovTech Lab.

4. Rapports de mise en œuvre

Un échange de mise en œuvre intermédiaire est prévu pour faire un premier point sur le démarrage du projet. Cet échange permet d'examiner la répartition des ressources mobilisées et d'évaluer les premières avancées. Il offre également l'occasion de discuter des éventuelles difficultés rencontrées et d'y apporter des solutions rapides.

Les porteurs de projet s'engagent ensuite à soumettre un rapport de mise en œuvre final, accompagné d'un décompte financier détaillé du projet (accompagné de copies des factures et preuves de paiement). Ce rapport devra être remis au plus tard deux mois après la fin du projet, et ce, au plus tard le 31 août 2027.
Le rapport de mise en œuvre final devra rendre compte des activités réalisées et des résultats obtenus en matière d'inclusion numérique, analysés selon les indicateurs définis au début du projet.
Il devra également inclure l'ensemble des productions réalisées (méthodes, outils, ...), des recommandations ainsi que d'un retour d'expérience du porteur de projet. Afin que tous les éléments requis figurent sur le rapport, un document sera fourni pour guider la rédaction de leur rapport final.

5. Constitution des dossiers de candidatures au présent appel

Les organisations souhaitant répondre à l'appel sont invitées à soumettre un dossier de candidature contenant les documents suivants dûment remplis :

- Annexe 1 : La fiche de candidature complétée et signée (incluant la check-list et le calendrier de réalisation)
- Annexe 2 : Le budget prévisionnel signé

Les documents « Fiche de candidature » et « budget prévisionnel » sont téléchargeables sur le site https://digital.gouvernement.lu.

Aucun dossier de candidature ne pourra être retenu si les documents en question n'ont pas été soumis en bonne et due forme dans les délais de soumission prévus dans cet appel.
À la suite de la soumission du dossier, un accusé de réception est transmis au porteur de projet.

La date limite d'envoi des candidatures au présent appel est fixée au **19 février 2027 à 12h00 (midi)**.
La fiche de candidature et les documents annexés sont à envoyer uniquement pour courrier électronique à l'adresse mail : info@zesummendigital.public.lu

6. Prochaines étapes et calendrier indicatif

À partir du **19 février 2027**, plusieurs étapes seront réalisées :

Étape 1: Une présélection des projets éligibles.
Étape 2: Les porteurs de projets présélectionnés, ainsi que leurs partenaires, seront contactés et invités à une réunion pour présenter leurs propositions de projets devant le jury, au GovTechLab les **8 et 9 mars 2027**.
Étape 3: Après la réunion, les porteurs de projets pourront être invités à réviser leur projet.
Étape 4: Le groupe de travail interministériel « Inclusion numérique » procédera à la sélection finale des projets. Les porteurs de projets seront ensuite informés de la décision par l'envoi de lettres d'acceptation ou de refus.
Étape 5: Une convention bilatérale sera signée avec les organismes sélectionnés avant le début du projet.

Les projets sélectionnés seront financés sur une période maximale de 12 mois. La date de début des projets sera fixée au 1er juillet 2027.

7. Contact

Pour toute information, Madame Florence FOURNEL (247-72191) florence.fournel@digital.etat.lu, se tient à votre disposition.