

**GRAZIE ALLA COMUNITARIA** La famiglia non poteva permettersi le spese sportive

# Per una 12enne la pallavolo diventa realtà con la Fondazione

Il progetto ImPatto Digitale è nato per il contrasto alla povertà minorile, affinché tutti i ragazzi possano avere le stesse opportunità

di **Laura Gozzini**

■ Alina ha 12 anni, vive a Lodi, e il suo sogno era giocare a pallavolo. Per i genitori però, con quattro figli tra l'anno e mezzo e i tredici anni da crescere, fare entrare nelle spese anche un corso di pallavolo era insostenibile. E quel sogno sarebbe rimasto probabilmente in un cassetto, se non fosse accaduto l'imprevedibile. È successo grazie a una cartolina consegnata a scuola, del progetto ImPatto Digitale coordinato dalla Fondazione Comunitaria della Provincia di Lodi e nato su impulso di Fondazione Cariplo e

dell'Impresa sociale **Con i Bambini** nell'ambito del Fondo per il contrasto alla povertà educativa minorile. I genitori di Alina (nome di fantasia), infatti, hanno presentato domanda per due computer da usare a casa, e l'educatrice Laura Tocci, nel consegnarglieli, ha scoperto la passione della loro figlia, dandosi da fare perché potesse viverla. «È stato del tutto casuale - racconta il padre di Alina -. Sapevamo che si poteva provare con le squadre degli oratori, ma non avevamo contatti, poi Laura ci ha detto che poteva aiutarci e ha trovato la via». Grazie al suo interessamento e a quello di Ramona Negri, di ImPatto Digitale, Alina è stata convocata dall'allenatore, che l'ha seguita passo passo, dandole i primi rudimenti. Poi la differenza l'ha fatta lei, partecipando agli allenamenti e seguendo le compagne alle parti-

te, fino a fine campionato quando ha potuto entrare in campo e fare la sua parte. «Giocare a pallavolo mi piace, perché è divertente e poi è un gioco di squadra, mi fa sentire parte di un gruppo e mi rende felice» spiega la ragazzina, confermando che il suo era tutt'altro che un capriccio, ma amore per questo sport che le regala gioia. Se poi si scoprirà un talento, avrà davanti a sé tutto il tempo per coltivarlo. Ma se anche non lo fosse, è nel saltare, giocare, sudare e divertirsi insieme alle compagne, la sua vittoria più grande. E tutto ciò grazie ad ImPatto Digitale, un progetto pensato per dare a famiglie e ragazzi svantaggiati, le stesse possibilità di studio e apprendimento di chi è più fortunato. «Grazie al computer le mie figlie hanno acquistato dimestichezza per gestire vari programmi e fare presentazioni e han-

no ottenuto anche buoni risultati scolastici» conclude il padre, orgoglioso. Durante la pandemia in casa c'era solo quello del papà. Ora il divario digitale è stato cancellato. E il sogno di Alina realizzato. ■

Giocare è divertente e poi è un gioco di squadra, mi fa sentire parte di un gruppo e mi rende felice



Una partita di pallavolo Foto da Pixabay



Peso: 40%