

## Rassegna Stampa "DARE"

### CORRIERE DELLA SERA

17/11/2021

**Un videogioco per superare la solitudine degli adolescenti malati**

[https://www.corriere.it/salute/disabilita/21\\_novembre\\_17/videogioco-superare-solitudine-adolescenti-malati-e5264bb4-479b-11ec-8bc9-3ede90e62115.shtml](https://www.corriere.it/salute/disabilita/21_novembre_17/videogioco-superare-solitudine-adolescenti-malati-e5264bb4-479b-11ec-8bc9-3ede90e62115.shtml)

### REDATTORE SOCIALE

17/11/2021

**Bambini e malattie inguaribili, ecco il videogioco per parlarne e comprendere**

[https://www.redattoresociale.it/article/notiziario/bambini\\_e\\_malattie\\_inguaribili\\_ecco\\_il\\_videogioco\\_per\\_parlarne\\_e\\_comprendere](https://www.redattoresociale.it/article/notiziario/bambini_e_malattie_inguaribili_ecco_il_videogioco_per_parlarne_e_comprendere)

### LA REPUBBLICA

18/11/2021

**"Dare", il gioco che insegna l'inclusione**

[https://www.repubblica.it/solidarieta/disabilita/2021/11/17/news/dare\\_il\\_gioco\\_che\\_insegna\\_l\\_inclusion\\_e-326773707/](https://www.repubblica.it/solidarieta/disabilita/2021/11/17/news/dare_il_gioco_che_insegna_l_inclusion_e-326773707/)

### ASKA NEWS

18/11/2021

**Nasce videogioco che insegna inclusione ragazzi con malattie inguaribili**

[https://www.askanews.it/economia/2021/11/18/nasce-videogioco-che-insegna-inclusione-ragazzi-con-malattie-inguaribili-pn\\_20211118\\_00138/](https://www.askanews.it/economia/2021/11/18/nasce-videogioco-che-insegna-inclusione-ragazzi-con-malattie-inguaribili-pn_20211118_00138/)

### PAESE ITALIA PRESS

18/11/2021

**Nasce "Dare", il nuovo videogioco che insegna l'inclusione**

<https://www.paeseitaliapress.it/sociale/2021/11/18/nasce-dare-il-nuovo-videogioco-che-insegna-linclusione/>

### DIETRO LA NOTIZIA

18/11/2021

**Il gioco è una cosa seria, insegna l'inclusione**

<https://www.dietrolanotizia.eu/2021/11/il-gioco-e-una-cosa-seria-insegna-linclusione/>

### ANSA

**Un videogioco sensibilizza ragazzi su malattie inguaribili È Dare, di Fondazione Maruzza, su cure palliative pediatriche**

- ROMA, 18 NOV - Il gioco è una cosa seria e può insegnare l'inclusione. In particolare può servire per sensibilizzare i più giovani sulle patologie inguaribili e sulle cure palliative pediatriche. Proprio da questa considerazione nasce Dare, un videogioco ideato dalla Fondazione Maruzza che racconta l'amicizia tra Zeno e Violetta, due adolescenti chiamati a confrontarsi con i pregiudizi e le emozioni legate alla disabilità e alla malattia inguaribile. È disponibile gratuitamente e scaricabile al link <https://dare.fondazionemaruzza.org/> e viene presentato per la prima volta al Convegno Nazionale della Sisp - Società Italiana di Cure Palliative, in corso a Rimini. Lo scopo del videogame è avvicinare i più giovani al tema, conoscere le emozioni che possono scaturire durante l'incontro con una persona malata (disorientamento, curiosità, imbarazzo, paura) e stimolare un dibattito. L'utente dovrà combattere contro un nemico: l'avatar del pregiudizio.

"Vogliamo creare una narrazione delle malattie inguaribili che le faccia uscire dall'invisibilità- spiega Elena Castelli, segretario generale della Fondazione Maruzza- è importante favorire la conoscenza e la familiarità al tema dell'inguaribilità per far sì che ragazzi e famiglie che vivono la malattia non siano emarginati, isolati o dimenticati". In Italia sono 30.000 i minori con una malattia inguaribile. Eppure, le cure palliative pediatriche sono poco riconosciute come strumento in grado di alleviare le sofferenze e garantire qualità di vita. "Lo strumento del videogioco- aggiunge Momcilo Jankovic, pediatra, oncologo, Direttore Area Psicosociale, Università di Milano-Bicocca, Fondazione MBBM, Monza- si presta in maniera fantastica perché in grado di dare con impegno e divertimento messaggi molto significativi sulle malattie, sulle cure e sulle difficoltà del percorso terapeutico". Dare fa parte di un progetto più ampio destinato alle scuole secondarie di secondo grado, "CPP - Come Partire Pari" un programma educativo che vuole formare i cittadini di domani, dando loro gli strumenti cognitivi e relazionali per poter parlare serenamente della malattia nei minori, fornendo loro le risorse per potersi attivare in favore dei loro coetanei ammalati.

### **FEDERFARMA**

18/11/2021

**Un videogioco sensibilizza ragazzi su malattie inguaribili È Dare, di Fondazione Maruzza, su cure palliative pediatriche**

<https://www.federfarma.it/Edicola/Ansa-Salute-News/VisualizzaNews.aspx?type=Ansa&key=32598>

### **ALTO ADIGE**

18/11/2021

**Un videogioco sensibilizza ragazzi su malattie inguaribili**

<https://www.altoadige.it/salute-e-benessere/un-videogioco-sensibilizza-ragazzi-su-malattie-inguaribili-1.3059217>

### **INFERMIERISTICA MENTE**

18/11/2021

**Nasce DARE, video gioco per sensibilizzare i giovanissimi sul tema della malattia inguaribile**

<https://www.infermieristicamente.it/articolo/14665/nasce-dare,-video-gioco-per-sensibilizzare-i-giovanissimi-sul-tema-della-malattia-inguaribile>

### **IL FOGLIO**

19/11/2021 - Cartaceo

### **MERQUIRIO**

19/11/2021

**DARE: videogioco che sensibilizza i giovani su patologie inguaribili**

<https://blog.mercurio.it/dare-videogioco-che-sensibilizza-i-giovani-su-patologie-inguaribili>

### **BABY NERD**

19/22/2021

**Il Gioco E' Una Cosa Seria, Insegna L'inclusione**

<https://wearebabynerd.blogspot.com/2021/11/nasce-il-videogioco-che-insegna.html>

### **HEALTH DESK**

19/11/2021

**Nasce DARE, un videogioco per sensibilizzare i giovani sulle cure palliative pediatriche e le malattie inguaribili**

<http://www.healthdesk.it/cronache/nasce-dare-videogioco-sensibilizzare-giovani-cure-palliative-pediatriche-malattie>

## **ZAZOOM**

19/11/2021

**Nasce videogioco che insegna inclusione ragazzi con malattie inguaribili**

<https://www.zazoom.it/2021-11-18/nasce-videogioco-che-insegna-inclusione-ragazzi-con-malattie-inguaribili/9852279/>

## **I404**

19/11/2021

**I videogiochi insegnano l'inclusione. Anche quando si parla di diversità e malattie incurabili**

<https://i404.it/lifestyle/salute/videogiochi-inclusione-diversita-malattie-incurabili/>

## **IL FOGLIETTONE**

19/11/2021

**I videogiochi insegnano l'inclusione. Anche quando si parla di diversità e malattie incurabili**

<https://www.ilfogliettone.it/nasce-videogioco-che-insegna-inclusione-ragazzi-con-malattie-inguaribili/>

## **DI LEI**

19/11/2021

**Dare, il (meraviglioso) videogioco che spiega la diversità e le malattie inguaribili**

<https://dilei.it/bellastoria/dare-il-meraviglioso-videogioco-che-spiega-la-diversita-e-le-malattie-inguaribili/1088662/>

## **AGI**

23/11/2021

**Salute: "Osa", videogioco per raccontare malattie inguaribili =**

Salute: "Osa", videogioco per raccontare malattie inguaribili = (AGI) - Roma, 23 nov. - Un videogioco per ragazzi tra i 14 ei 19 anni e' lo strumento innovativo ideato dalla Fondazione Maruzza per sensibilizzare i piu' giovani sulle patologie inguaribili e sulle cure palliative pediatriche. E' stato presentato per la prima volta al convegno nazionale della SICP - Societa' Italiana di Cure Palliative, che si e' tenuto a Rimini. "DARE", questo il nome dell'applied game, racconta l'amicizia tra Zeno e Violetta, due adolescenti chiamati a confrontarsi con i pregiudizi e le emozioni legate alla disabilita' e alla malattia inguaribile, ed e' disponibile gratuitamente per Android sulla piattaforma Google Play: <https://dare.fondazionemaruzza.org/>. Lo scopo del videogame e' avvicinare i piu' giovani al tema, conoscere le emozioni che possono scaturire durante l'incontro con una persona malata e stimolare un dibattito. Il giocatore veste i panni di un adolescente ricoverato in ospedale a causa di un incidente; il suo mondo e' a pezzi e vede la sua vita in frantumi. Durante la notte una ragazza del reparto di neurologia pediatrica si rifugia in camera del ragazzo per sfuggire al turno di notte. La sua "missione" e' raggiungere il distributore automatico al piano terra per prendere dei dolci. (AGI)Rosso/Igp (Segue) Durante la notte una ragazza del reparto di neurologia pediatrica si rifugia in camera del ragazzo per sfuggire al turno di notte. La sua "missione" e' raggiungere il distributore automatico al piano terra per prendere dei dolci. (AGI)Rosso/Igp (Segue) Durante la notte una ragazza del reparto di neurologia pediatrica si rifugia in camera del ragazzo per sfuggire al turno di notte. La sua "missione" e' raggiungere il distributore automatico al piano terra per prendere dei dolci. Il gioco presenta diversi livelli di difficulta' e l'utente dovra' combattere contro un nemico: l'avatar del pregiudizio. "Vogliamo creare una narrazione delle malattie inguaribili che le faccia uscire dall'invisibilita'", spiega Elena Castelli, segretario generale della Fondazione. "Di fronte a ragazzi con problemi di salute molto seri e complessi e' normale non sapere come comportarsi, come comunicare" spiega. "La loro realta' e' fatta di terapie e assenze da scuola ma come tutti gli altri ragazzi hanno bisogno di socialita', di sviluppo, di gioco ed esperienza del se' necessari ad una buona qualita' di vita. E' importante favorire la conoscenza - continua - e la familiarita' al tema dell'inguaribilita' per far si' che ragazzi e famiglie che vivono la malattia non siano emarginati, isolati o dimenticati. L'evitamento e' un normale meccanismo di difensivo come vissuto dalle

famiglie, ma con il giusto approccio può essere superato". In Italia sono 30.000 i minori affetti da patologia inguaribile. Eppure, le Cure Palliative Pediatriche sono poco "Comunicare (=condividere) e' fondamentale in medicina ma' facile e con chi ancora piu' difficile", aggiunge Momcilo Jankovic, medico pediatra, oncologo, direttore Area Psicosociale, Universita' di Milano-Bicocca, Fondazione MBBM, Monza. "Il minore deve sapere nel modo piu' corretto e sensibile e deve confrontarsi con i suoi coetanei in maniera precisa e convincente. Lo strumento del videogioco oggi si presta in maniera fantastica perche' in grado di osare con impegno e divertimento messaggi molto significativi sulle malattie, sulle cure e sulle difficolta' del percorso terapeutico", aggiunge. La Fondazione Maruzza ha creato uno strumento che parla il linguaggio dei ragazzi e li incoraggia ad essere aperti allo scambio e a non farsi spaventare dalle emozioni, anche negative, che possono emergere nell'incontro con un coetaneo ammalato. 'amicizia e il coraggio. (AGI)Red/Pgi

## **OK MEDICINA**

23/11/2021

### **IL GIOCO E' UNA COSA SERIA, INSEGNA L'INCLUSIONE!**

[https://www.okmedicina.it/index.php?option=com\\_community&view=groups&task=viewbulletin&group\\_id=15&bulletinid=9237&Itemid=170](https://www.okmedicina.it/index.php?option=com_community&view=groups&task=viewbulletin&group_id=15&bulletinid=9237&Itemid=170)

## **SANIHELP**

23/11/2021

### **DARE un applied game per riflettere**

<https://www.sanihelp.it/news/32175/-inguaribili-famiglie-gioco-ragazzi/1.html>

## **30 SCIENCE**

23/11/2021

### **Esce "Dare", videogioco per raccontare malattie inguaribili**

<https://30science.com/2021/11/news/esce-dare-videogioco-per-raccontare-malattie-inguaribili/>

## **SANITÀ INFORMAZIONE**

24/11/21

### **GIOCANDO S'IMPARA. "DARE", IL VIDEOGAME CHE SPIEGA COS'È UNA MALATTIA INGUARIBILE**

[https://www.sanitainformazione.it/salute/giocando-simpara-dare-il-videogame-che-spiega-cose-una-malattia-incurabile/?fbclid=IwAR11EzvZTCVCJfvFk8apAdJ\\_EHUgrCY2m3nRIRJmKARqCaMFv6VgcClbSlo](https://www.sanitainformazione.it/salute/giocando-simpara-dare-il-videogame-che-spiega-cose-una-malattia-incurabile/?fbclid=IwAR11EzvZTCVCJfvFk8apAdJ_EHUgrCY2m3nRIRJmKARqCaMFv6VgcClbSlo)

## **NOSTRO FIGLIO**

24/11/2021

### **Dare, il videogioco che insegna l'inclusione**

<https://www.nostrofiglio.it/bambino/tempo-libero/dare-il-videogioco-che-insegna-l-inclusione>

## **EUROCOMUNICAZIONE**

24/11/2021

### **Dare è il gioco educativo che racconta le malattie inguaribili**

<https://www.eurocomunicazione.com/2021/11/24/dare-solidita-alle-relazioni-dei-minori-con-malattia-inguaribile-rafforza-tutti/>

## **LA MESCOLANZA**

25/11/2021

### **Nasce un videogioco per raccontare le patologie inguaribili**

<https://www.lamescolanza.com/2021/11/25/nasce-un-videogioco-per-raccontare-le-patologie-inguaribili/>

## **IL FATTO QUOTIDIANO**

29/11/21

**Dare, arriva nelle scuole il videogioco per sensibilizzare i più giovani sulle patologie inguaribili e le cure palliative pediatriche - Il Fatto Quotidiano**

<https://www.ilfattoquotidiano.it/2021/11/29/dare-arriva-nelle-scuole-il-videogioco-per-sensibilizzare-i-piu-giovani-sulle-patologie-inguaribili-e-le-cure-palliative-pediatriche/6408326/>

#### **PLAYER GIOCO NEWS**

29/11/21

**DARE, IL VIDEOGAME CHE INSEGNA L'AMICIZIA COME CURA**

<https://player.gioconews.it/videogiochi/75-generale16/49247-dare-un-videogame-che-insegna-le-cure-palliative>

#### **IL SECOLO XIX**

29/11/21- Cartaceo

**CURE PALLIATIVE IN PEDIATRIA, UN VIDEOGIOCO PER RIFLETTERE**

#### **INNOVAZIONE SOCIALE**

30/11/21

<http://www.innovazionesociale.org/index.php/1039-dare-quando-il-gioco-diventa-strumento-di-inclusione>

#### **RADIO VATICANA**

30/11/21

[https://www.vaticannews.va/it/podcast/rvi-programmi/indovina-chi-viene-a-pranzo/2021/11/indovina-chi-viene-a-pranzo-prima-parte-30-11-2021.html?fbclid=IwAR3AhdlyOF3wiLs6VzNslCTe2\\_1gAc33tCO70frXQDmD\\_y872YoEssFjIA8](https://www.vaticannews.va/it/podcast/rvi-programmi/indovina-chi-viene-a-pranzo/2021/11/indovina-chi-viene-a-pranzo-prima-parte-30-11-2021.html?fbclid=IwAR3AhdlyOF3wiLs6VzNslCTe2_1gAc33tCO70frXQDmD_y872YoEssFjIA8)