

Pancry Life

Aiutare i piccoli con diabete ma anche le famiglie ad affrontare il particolare momento della diagnosi attraverso un gioco interattivo che, con serenità, insegni a gestire le sfide quotidiane che il diabete pone. È questo l'obiettivo del progetto Pancry Life App ideato da AGDI Italia - Coordinamento tra le associazioni italiane giovani con diabete, patrocinato da SIEDP - Società italiana di endocrinologia e diabetologia pediatrica, e realizzato con il supporto non condizionato di Novo Nordisk.

Pancry Life è la prima applicazione progettata per iOS e Android (già disponibile per l'installazione su Apple Store e Google Play) dedicata ai bambini dai 3 agli 8 anni di età con diabete tipo 1. L'app si pone a metà strada tra il gioco elettronico tout-court e lo strumento educativo.

Attraverso il gioco il bambino costruisce il proprio "avatar" e inizia l'avventura interattiva con l'aiuto di un simpatico personaggio "parlante": Pancry.

Pancry aiuta e affianca il piccolo giocatore durante tutti i momenti cruciali del gioco prettamente incentrato sull'esecuzione delle gestualità giornaliere atte a tenere sotto controllo e trattare il diabete.

Il piccolo giocatore, attraverso vari livelli di gioco, si trova ad affrontare delle situazioni che si configurano come normali scene di vita quotidiana e che, alla luce della malattia, possono comunque nascondere piccole difficoltà e insidie, soprattutto all'inizio, e diventare a volte pericolose se mal gestite. Ad esempio può imparare a gestire un episodio di ipoglicemia o iperglicemia a scuola o a scegliere i giusti alimenti ad una festa di compleanno senza incorrere in inconvenienti o a comportarsi in maniera corretta quando pratica attività fisica.

Il gioco è stato progettato e studiato con l'aiuto e la consulenza scientifica del dott. Stefano Tumini, Responsabile del Servizio di diabetologia pediatrica dell'ospedale di Chieti, impegnato da anni a studiare anche le implicazioni psicosociali del diabete in età pediatrica.

"Pancry Life" non vuole certamente sostituire l'apporto educativo vitale e fondamentale che personale sanitario, famiglia ed educatori forniscono al bambino. Il gioco deve essere utilizzato come un valido "primo passo" che aiuti i ragazzi con diabete e chi li circonda e se ne prende cura ad acquisire sicurezza per affrontare con un sorriso e con un po' di spensieratezza il diabete.

Idea e Progetto: AGDI Italia - Coordinamento tra le associazioni italiane giovani con diabete

Patrocino: SIEDP - Società italiana di endocrinologia e diabetologia pediatrica



*Consulenza medico-scientifica: dott. Stefano Tumini, Responsabile Servizio di
Diabetologia Pediatrica, Ospedale di Chieti
Realizzato con il supporto non condizionato di Novo Nordisk*