



2021
2030 Decennio delle Nazioni Unite
delle Scienze del Mare
per lo Sviluppo Sostenibile



Save The Wave App Challenge: IOC-UNESCO e AXA Italia premiano gli studenti di Napoli per il videogioco che salva l'Oceano

Si chiama "Ocean Savior" il videogioco creato dagli studenti di Napoli che consentirà ai giocatori di salvare l'oceano (sullo schermo). Gli studenti sono i vincitori del concorso "Save the Wave App Challenge" ideato dalla Commissione Oceanografica Intergovernativa dell'UNESCO in collaborazione con AXA Italia e Gamindo, nell'ambito del Decennio del Mare, per portare il coding e l'Educazione all'Oceano nelle scuole.

Arriva da Napoli "**Ocean Savior**", il videogioco che insegna a rispettare l'oceano. La classe 5E dell'Istituto Francesco Saverio Nitti di Napoli è infatti la vincitrice del concorso "Save the Wave App Challenge", ideato dalla **Commissione Oceanografica Intergovernativa dell'UNESCO** nell'ambito del Decennio delle Scienze del Mare per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite (2021-2030) con l'intento di introdurre l'**Educazione all'Oceano** (Ocean Literacy) all'interno delle scuole e dei programmi scolastici, anche grazie al coding e alle nuove tecnologie.

La challenge è stata inserita nel programma di alternanza scuola-lavoro e negli scorsi mesi ha coinvolto gli studenti nell'ideazione di un videogioco che aumentasse la consapevolezza sullo stato delle acque del pianeta.

L'iniziativa è stata realizzata con il supporto e contributo di **AXA Italia**, affiancata da **Gamindo**, startup innovativa specializzata nello sviluppo di *impact branded videogames*, videogiochi brandizzati per enti e aziende.

Protagonista del gioco digitale "**Ocean Savior**", vincitore di "Save the Wave App Challenge", è la tartaruga **Cleany**, che ha il compito di rimuovere dal mare quanti più rifiuti possibili con il suo cestino: il giocatore dovrà quindi aiutarla a preservare fauna e flora marina, eliminando tutti gli elementi dannosi. Bisognerà però prestare attenzione a non far cadere i rifiuti sul fondale e a non catturare i pesciolini, altrimenti si perderà una delle tre vite

a disposizione. Ad arricchire le partite, anche tante curiosità che consentono ai giocatori di conoscere più da vicino l'oceano e i suoi abitanti.

Ora, il **team di Gamindo ha sviluppato il videogioco** a impatto sociale e ambientale ideato dai ragazzi, disponibile e giocabile da tutti direttamente online.

“Obiettivo del gioco è denunciare l'inquinamento dei mari, causato in particolare da rifiuti di plastica, e spronare il giocatore a rimuovere dai fondali marini tali prodotti inquinanti, non solo sugli schermi ma anche nella vita reale. Ci auguriamo che 'Ocean Savior' possa ben illustrare il reale degrado dei nostri mari e incitare i giovani alla salvaguardia dei nostri habitat marini, ricchezza del territorio italiano”, **spiegano i ragazzi della 5E dell'Istituto Francesco Saverio Nitti di Napoli.**

“Il lavoro che stiamo portando avanti nelle scuole e con i giovani è fondamentale nell'ottica di costruire una **Generazione Oceano** che sia pronta a trovare soluzioni per il benessere del nostro pianeta blu. Come IOC-UNESCO abbiamo avviato il programma di Educazione all'Oceano (Ocean Literacy), che intendiamo introdurre entro il 2025 nei programmi scolastici dei 193 Stati membri delle Nazioni Unite: un obiettivo ambizioso, ma i risultati di iniziative come Save the Wave App Challenge sono davvero incoraggianti, perché dimostrano l'interesse, la creatività e la presa di coscienza da parte dei più giovani”, spiega **Francesca Santoro**, Senior Programme Officer per IOC-UNESCO e responsabile a livello mondiale dell'Ocean Literacy per il Decennio del Mare.

“L'educazione ambientale delle nuove generazioni è il primo passo concreto verso un futuro più sostenibile. Con '**Save the Wave App Challenge**' continuiamo a mettere al centro la protezione del nostro pianeta, coniugando innovazione e sostenibilità, dando ai giovani nuovi strumenti per essere protagonisti delle decisioni di domani”, **spiega Giorgia Freddi, Direttore Comunicazione, CR & Public Affairs Gruppo AXA Italia.**

“Save The Wave App Challenge è un 'gioco pensato dai giovani per i giovani' per educare sulla salvaguardia degli oceani in modo coinvolgente e interattivo tramite il gaming. Considerando che l'età media dei videogiocatori è 34 anni, crediamo che questo gioco possa essere utilizzato anche dai meno giovani. Potrebbe essere proprio oggetto di una sfida tra genitori e figli, dove tutti vincono perché imparano giocando”, sottolinea **Nicolò Santin, co-fondatore di Gamindo.**

Commissione Oceanografica Intergovernativa dell'UNESCO

La Commissione Oceanografica Intergovernativa dell'UNESCO (COI-UNESCO), è stata istituita nel 1960 come ente dell'UNESCO con autonomia funzionale, è l'unica organizzazione competente per le scienze del mare nell'ambito del sistema delle Nazioni Unite. Lo scopo principale della Commissione è quello di promuovere la cooperazione internazionale e di coordinare programmi di ricerca, di creazione di servizi oceanografici e di sviluppo di capacità, al fine di comprendere maggiormente la natura e le risorse dell'oceano e delle zone costiere, per applicare questa conoscenza per il miglioramento della gestione, dello sviluppo sostenibile, della tutela dell'ambiente marino e dei processi decisionali dei suoi Stati Membri. Inoltre, la COI-UNESCO è riconosciuta attraverso la Convenzione delle Nazioni Unite sul Diritto del Mare (UNCLOS) come l'organizzazione internazionale competente negli ambiti della ricerca scientifica marina (Parte III) e del trasferimento delle tecnologie marine (Parte XIV).

Ufficio stampa
Press Play - Comunicazione e pubbliche relazioni - www.agenziapressplay.it
Matteo Nardi | +39 333 5687925 | matteo@agenziapressplay.it
Martina Moretti | +39 391 1724975 | martina.moretti@agenziapressplay.it
Chiara Carobello | +39 349 68 52 582 | chiara@agenziapressplay.it

GRUPPO AXA ITALIA

Con 149.000 collaboratori e 95 milioni di clienti in 50 Paesi, il Gruppo AXA è tra i leader mondiali nel settore della protezione. La missione di AXA è aiutare i propri clienti a vivere meglio: per questo collaboratori e distributori presenti sul territorio lavorano ogni giorno per creare prodotti e servizi innovativi e diventare veri partner delle persone e della società. In Italia oltre 4.000.000 di clienti si affidano ad AXA, forte di una rete altamente professionale di circa 650 agenzie, della compagnia digitale QUIXA Assicurazioni e primario partner bancassicurativo, a partire dal Gruppo Montepaschi. Per ulteriori informazioni consultare il sito internet: www.axa.it.

Media Relations

AXA Italia

Direttore Comunicazione, CR e Public Affairs

Giorgia Freddi

Ufficio stampa

Chiara Orlandini

chiara.orlandini@axa.it

Giorgia Persico

giorgia.persico.stage@axa.it