



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](http://www.agenziapressplay.it)  
Matteo Nardi | +39 333 5687925 | [matteo@agenziapressplay.it](mailto:matteo@agenziapressplay.it)  
Martina Moretti | +39 391 1724975 | [martina.moretti@agenziapressplay.it](mailto:martina.moretti@agenziapressplay.it)  
Chiara Carobello | +39 349 68 52 582 | [chiara@agenziapressplay.it](mailto: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](http://www.axa.it).

## **Media Relations**

### AXA Italia

Direttore Comunicazione, CR e Public Affairs

Giorgia Freddi

### **Ufficio stampa**

Chiara Orlandini

[chiara.orlandini@axa.it](mailto:chiara.orlandini@axa.it)

Giorgia Persico

[giorgia.persico.stage@axa.it](mailto:giorgia.persico.stage@axa.it)