

## 春休みは三世代でプログラミング学習

# 「考える力」を身につけるボードゲームに注目

私たちの生活に欠かせないデジタル技術のさらなる進化へ向けて、2020年には小学生でのプログラミング教育が必修化されることが発表されています。そごう・西武では、デジタル社会の未来を担う子供たちが楽しみながら柔軟な思考力を養うことができるボードゲームを展開。プログラミングに重要なスキルに合わせたゲームをそろえ、プログラミング教育へ向けてのサポートに力を入れます。楽しめるのは子どもだけではなくありません。ボードゲームの対象年齢は99歳まで。衰えを感じがちな大人の脳の活性化にも役立ちます。スマートフォンゲームでは味わえない、ボードゲームの楽しさを、子ども、親、祖父母の三世代全員で、共有することができます。

### プログラミング教育関連玩具販売

■そごう・西武各店＝こども売場 ※西武渋谷店、秋田店、岡崎店、東戸塚店を除く

### 春休み企画／プログラミング玩具に触れてみよう

実際にプログラミング玩具に触れて体験、担当者がアドバイスいたします。

■西武池袋本店＝6階こども売場 北エスカレーター前スペース ■3月28日(水)～4月10日(火)

### ■商品例

※本リリースの掲載画像はイメージ、全て税込価格です。



＜カタミノ＞ ～空間認識力を身につける～  
スペース内にブロックを収納していくゲーム  
■対象年齢：3～99歳 ■価格：6,048円



＜コリドール・キッズ＞ ～論理的に課題を解決～  
ネズミの向かいにあるチーズを早く食べた人の勝ち  
■対象年齢：5～99歳 ■価格：5,616円



＜ラッシュアワー＞ ～プログラミング思考を育む～  
駐車場から自分の車を脱出させるゲーム  
■対象年齢：8～99歳 ■価格：3,996円



＜グラビティ・メイズ＞ ～プログラミングを実践～  
指定のタワー迷路を完成させ、球をゴールへ導く  
■対象年齢：8～99歳 ■価格：5,444円