

2025 年 6 月 18 日

江崎グリコ、静岡大学、藤枝市 小学生向けのプログラミング学習「わくわく科学教室」を開催

～お菓子で楽しく学ぶ、論理的思考力と創造力～

江崎グリコ株式会社は、静岡大学 STEAM 教育研究所および藤枝市と連携し、小学生を対象としたプログラミング学習イベント「わくわく科学教室」を、2025 年 6 月 21 日（土）に藤枝市生涯学習センターで開催いたします。当日は、当社が開発したプログラミング教材アプリ「GLICODE®（グリコード）」を使用し、子どもたちが画面上のポッキーを動かすプログラミング体験に挑戦します。

※GLICODE（グリコード）

GLICODE は、江崎グリコのお菓子「ポッキー」を使って、「順次（SEQUENCE）」「繰り返し（LOOP）」「条件分岐（IF）」といったプログラミングの基本概念を、視覚的かつ直感的に学べる教育アプリです。2016 年のリリース以降、学校教育、ワークショップなどで幅広く活用され、論理的思考の入り口として多くの子どもたちに親しまれています。

産学官連携による「わくわく科学教室」の実施

すこやかな毎日、
ゆたかな人生



- ・GLICODE提供
- ・教育支援

地域学習とプログラミング教育が合わさった教材



GLICODE

- ・プログラミング的思考力の育成
- ・地域資源への理解促進
- ・課題解決能力の向上
- ・学校・家庭・地域社会との連携強化



藤枝市
Fujieda City

- ・科学教育の推進
- ・小学生の参加支援



国立大学法人
静岡大学

- ・教育監修
- ・学術的支援

2020 年度より、小学校におけるプログラミング教育が必修化されるなど、科学・技術・工学・芸術・数学（STEAM）分野の教育が一層注目を集めています。次世代を担う子どもたちが、これからの情報社会を主体的に生き抜くためには、早期から論理的思考力や創造力を育む教育環境の整備が重要です。

江崎グリコは、こうした時代のニーズを見据え、2016 年より小学生向けのプログラミング学習教材「GLICODE®」を展開しています。「食」と「遊び」を融合させた新しい学びのかたちを提供しています。

■ 実施概要：お菓子でプログラミングを学ぶ「わくわく科学教室」

藤枝市が主催する「わくわく科学教室」は、市内の小学生が科学への関心を育むことを目的として毎年実施されています。今回の講座では、GLICODE を活用したプログラミング学習を通じて、子どもたちの論理的思考力と創造力の育成を図ります。

イベント名：わくわく科学教室「おかしでプログラミング～グリコードにちょうせんしょう！～」

日時：2025 年 6 月 21 日（土） 10:00～11:30

会場：藤枝市生涯学習センター 工芸室

対象：藤枝市内在住の小学 3・4 年生

内容：GLICODE アプリを用いたプログラミングの基礎体験
オリジナルマップ上でのステージ攻略にチャレンジ

講師：江崎グリコ株式会社 社員

主催：藤枝市教育委員会 生涯学習課

協力：静岡大学 STEAM 教育研究所、江崎グリコ株式会社

<補足資料>

江崎グリコ「GLICODE®」と「GLICODE MAKER®」

～お菓子からはじまる、次世代の創造力と論理思考～

■ 開発の背景：プログラミング教育と当社の役割

2020 年度から日本の小学校でプログラミング教育が必修化され、STEAM（科学・技術・工学・芸術・数学）教育の重要性が一段と高まっています。子どもたちが情報技術と向き合い、未来を切り拓くためには、早期から論理的思考力や創造力を育む環境が欠かせません。

江崎グリコ株式会社は、こうした時代の要請を見据え、2016 年にプログラミング学習用教材「GLICODE®（グリコード）」を開発しました。約 100 年前に誕生した栄養菓子「グリコ」には、「食べる」と「遊ぶ」という子どもの二大天職を両立させたいという想いが込められており、その精神を現代に受け継ぎ、「食」と「遊び」を融合させた新たな学びのかたちを提案しています。

今後も当社は、パーパスである「すこやかな毎日、ゆたかな人生」の実現に向け、子どもたちの成長を支える取り組みを続けてまいります。

■ GLICODE®：お菓子で学ぶ、プログラミングの入り口

GLICODE は、江崎グリコのお菓子「ポッキー」の形や並びを「命令（コマンド）」に見立て、スマートフォンやタブレットで撮影・解析しながら、順次（SEQUENCE）・繰り返し（LOOP）・条件分岐（IF）といった基本的なプログラミング概念を学ぶ教材です。

対象は小学校低～中学年（5～10 歳）で、ICT に不慣れな子どもでも保護者や教員と一緒に学習できるよう、視覚的・直感的な設計となっています。「お菓子を使って遊びながら学ぶ」というアプローチにより、抽象的な論理構造を身近で楽しい体験へと変換しています。

授業で使える全 12 課題を備え、45～90 分の授業時間に対応します。2018 年にはバージョンアップにより、カメラでの撮影に加えて、画面上で命令ブロックを操作する「タッチモード」にも対応しました。iOS、Android、Chromebook など複数の OS で利用可能となり、教育現場での活用の幅も広がっています。

GLICODE は、教育機関や自治体主催の授業、子ども向けワークショップ、展示会などにも展開され、2016 年には総務省「プログラミング教育実施モデル事業」に採択され、国内外の EdTech イベントでも高い評価を得ています。

■ GLICODE MAKER®：創造力と表現力を育む「つくる学び」へ

GLICODE の体験をさらに発展させる教材として、江崎グリコは 2020 年に「GLICODE MAKER®（グリコードメーカー）」をリリースしました。

GLICODE が「既存ステージで学ぶ」教材であるのに対し、GLICODE MAKER は「自らステージをつくる」ことに重点を置いた創造型教材です。アプリ内では 9×9 マスのフィールドに、「地面」「岩」「氷」「ベルトコンベア」などの仕掛けを自由に配置し、ユーザーが自分だけのオリジナルステージを設計することができます。

作成したステージは QR コードや URL リンクで共有できます。他者の作品に挑戦し、自作ステージを発信することで、対話的な学びや協働学習が自然と促されます。カメラ／タッチの両モードに対応し、実物のお菓子が手元になくても、バーチャルな環境で楽しめる特徴があります。

対象は GLICODE を体験済みの児童（高学年～中学生）や教育関係者です。基礎から応用へ、受け身から創造へと学びを段階的に深化し、「考える」「つくる」「伝える」という学習の循環を支援します。

■ 両アプリの連携：段階的な思考の育成

GLICODE で得た「気づき」と「楽しさ」が、GLICODE MAKER によって「自ら考え、つくり、伝える力」へと高めていく構成となっており、学びの理解を深めます。

	GLICODE®	GLICODE MAKER®
リリース年	2016 年	2020 年
学習目的	プログラミング概念の体験的理解	創造力・応用力の発揮と深化
主な機能	お菓子を使ってステージを攻略	ステージの自作と共有
対象	小学校低～中学年	高学年～中学生、教育支援者
操作モード	カメラ／タッチ	カメラ／タッチ
教育効果	概念の可視化・体験的理解	論理設計・創造・発信力の習得
共有機能	なし	あり（QR コード／URL）

■ 今後の展望：広がる学びのフィールド

「GLICODE」シリーズは、これまでに学校の授業や放課後学習、地域の教育イベントなど、幅広い場面で活用されてきました。教育イベント・ワークショップへの採用も拡大し、子どもたちが主体的にプログラミングに触れる機会の創出に貢献しています。今後は、大学・自治体・企業との連携による産官学共同プロジェクトの推進、学習成果の評価など、より広範な教育支援を視野に入れています。

AI やデジタル技術が急速に進化する今、子どもたちには「考える力」「創造する力」「伝える力」といった本質的な学びの力が求められています。「GLICODE」シリーズは、「お菓子」という身近なツールを起点に、それらの力を自然に育む EdTech 教材として、今後も教育分野における社会的な役割をさらに深めてまいります。