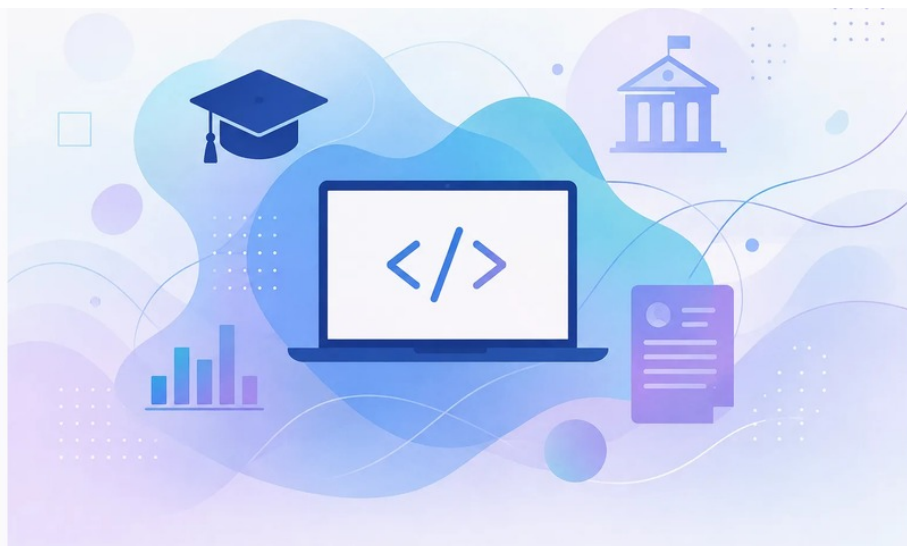


大学入学者の約5人に1人が総合型選抜

総合型選抜で プログラミングは役に立つ？

大学入試で評価される力と、
必要なレベルを解説

結論から言えば、プログラミング経験は総合型選抜における有力なアピール材料の一つになり得ます。ただし「Pythonが書ければ合格できる」という単純な話ではありません。より重要になるのは、プログラミングを使って何を考え、何を作り、どのような試行錯誤をしてきたのかという経験です。本冊子では、総合型選抜の現状から、活かせる大学の例、求められるレベル、今から準備しておきたいことまでを整理しています。



総合型選抜

探究・活動実績

作品・ポートフォリオ

生成AI活用

IoT × AI プログラミング専門スクール Swimmy

保護者向けガイド／2026年8月

01 そもそも「総合型選抜」とは？

学力試験の点数だけで合否を判断するのではなく、受験生の能力や適性、学習意欲、これまでの活動などを総合的に評価する入試方式です。

大学によって内容は異なりますが、次のような要素を組み合わせで選抜が行われます。

総合型選抜で用いられる主な選抜方法

志望理由書

活動報告書

調査書

小論文

面接

プレゼンテーション

口頭試問

制作物

探究・研究実績

かつての「AO入試」に近い制度ですが、現在は「総合型選抜」という名称で、大学入試の主要な選抜方法の一つになっています。

02 総合型選抜は、大学入学者の約5人に1人

総合型選抜は、もはや一部の大学だけが実施する特殊な入試ではありません。文部科学省が公表した令和7年度（2025年度）入学者の選抜実績を見ると、その広がりがはっきりと分かります。

総合型選抜を実施した大学

728 校

大学全体の93.6%

総合型選抜による大学入学者

12.7 万人

入学者全体の19.5%（126,766人）

つまり、**およそ大学生の5人に1人が総合型選抜を経由して入学している**計算です。国立大学でも75校、公立大学では79校、私立大学では574校が実施しており、国公立を問わず広く採用されています。

大学入試を考えるうえで、総合型選抜は一般選抜と並ぶ重要な選択肢になっていると言えるでしょう。

03 なぜプログラミングは総合型選抜と相性がよいのか

プログラミングと総合型選抜の相性がよい理由は、「コードを書く技術」そのものだけではありません。プログラミングによる作品制作には、次のようなプロセスがあります。

作品制作で繰り返されるプロセス

課題を見つける

解決方法を考える

プログラムを作る

実際に動かしてみる

失敗の原因を考える

修正・改善する

完成したものを発表する

この過程では、**論理的思考力、問題解決力、探究力、創造力、試行錯誤する力、継続力、プレゼンテーション力**などを示すことができます。

総合型選抜で大学が知りたいのは、単に「何を知っているか」だけではありません。受験生が何に興味を持ち、自分で何を考え、どのように行動してきたのかという部分も重要になります。

そのため、プログラミングを使った研究や作品制作は、自分自身の興味や行動力を示しやすい活動なのです。



作品づくりの過程そのものが、興味と行動力を示す材料になります。

04 プログラミング経験を活かせる大学の例

では、実際の大学入試ではどのように評価されているのでしょうか。ここで注意したいのは、**大学によって評価方法が大きく異なる**ということです。「プログラミング試験を行う大学」もあれば、「プログラミングを使った研究や作品を活動実績として評価する大学」もあります。

探究・活動実績

慶應義塾大学 総合政策学部・環境情報学部（SFC）

総合型選抜の代表的な存在として知られるSFCのAO入試。2026年5月には、2027年4月・9月入学者を対象とする2026夏秋AOの募集要項が公開されています。志望理由や入学後の学習計画、自己アピールなどを通じて、受験生がこれまで何を考え、何に取り組んできたのかを示します。プログラミング専用の入試ではありませんが、アプリ開発、Webサービス制作、ゲーム制作、AIを活用した研究、データ分析、IoT作品、情報技術を使った社会課題解決などに取り組んできた場合、それを自身の興味や将来の研究テーマと結びつけてアピールできます。

たとえば、こんな活動

- ✓ 地域の交通問題に興味を持ち、公開データをPythonで分析した
- ✓ 学校生活の不便を解決するためにWebアプリを制作した

重要なのは「Pythonを使える」という事実だけではなく、**なぜそのテーマに取り組み、何を発見し、大学でどう発展させたいのか**というストーリーです。

探究・活動実績**東京科学大学 情報理工学院**

東京工業大学と東京医科歯科大学の統合によって誕生した東京科学大学でも、情報理工学院で総合型選抜が実施されています。2027年度入試では、第1段階選抜において大学入学共通テストの成績と出願書類を使用し、活動実績報告書の内容を重視することが大学から明示されています。高い基礎学力も必要なため「プログラミングだけが得意なら合格できる」入試ではありませんが、プログラミング学習、情報分野の探究、アプリ・システム制作、AI・データ分析、コンテストへの挑戦などを継続してきた経験は、「なぜ情報分野を学びたいのか」を裏付ける活動実績になります。

探究・活動実績**筑波大学 情報学群 情報科学類**

筑波大学には「AC入試」と呼ばれる自己推薦型の入試があります。2027年度のAC入試では、志願者が最近2年間、またはそれ以上の長期にわたって主体的・継続的に取り組んできた活動から「問題解決能力」を評価するとされています。情報科学類では、情報科学や情報技術、または関連分野に強い関心を持ち、自ら研究課題と明確な目標を設定し、問題を分析・解決する能力などが求められます。自己推薦書と、その根拠となる添付資料が第1次選考で重視されます。公開されているAC入試の事例には、Javaとセキュリティに関するシステム開発、VLMを活用したシステムの研究、自然言語処理に関する研究、アプリ開発、VRを利用した研究など、情報技術を活用したテーマも掲載されています。

総合型選抜では、短期間だけ取り組んだ活動より、長期間継続して深めてきたテーマが重要になります。

能力を直接評価**静岡理科大学 情報学科**

プログラミング能力をより直接的に評価する例です。2027年度の情報学科・総合型選抜には「プログラミング能力評価方式」が用意されています。選考ではPythonを使用する方式があり、プログラミング能力そのものを評価対象にしています。総合型選抜という面接や志望理由書のイメージが強いかもしれませんが、情報系学部ではこのように専門能力を試す入試も存在します。

作品・ポートフォリオ**武蔵野大学 データサイエンス学科**

総合型選抜で、プログラミング経験を「作品」として示すことができます。データサイエンス学科などでは、課題・作品として、自作したアプリケーション、サービス、WebコンテンツなどのIT作品を提出できます。使用するツールやプログラミング言語は問われず、オープンソースのAIツールを使用して制作した作品も対象です。また、Kaggle、SIGNATE、ロボコン、ハッカソン、アプリコンテストなどへの参加実績も出願資格の例として示されています。

作品・ポートフォリオ**デジタルハリウッド大学**

総合型選抜・特待生選考では、自分自身の活動や実績をポートフォリオとして提出できます。2027年度の選考では、作品重視型の場合、A4サイズ40ページ以内のポートフォリオを提出することができます。Webサイト、ゲーム、アプリ、CG、映像、デジタル作品などを継続的に制作してきた受験生にとって、作品そのものを強みとして示しやすい入試です。

大学入試で評価されるデジタルスキルは、従来型のプログラミングからAI活用へも広がっています。iUでは2027年度入学選抜から、総合型選抜に「生成AI活用型」を新設。評価内容として、生成AIを活用した成果物、プロンプトの質や工夫、AIの出力を改善する力などを扱う方針が公表されています。今後は「自分ですべてコードを書く」能力だけでなく、**AIを理解し、AIを使いながら自分のアイデアを形にする力**も評価対象になっていく可能性があります。

05 大学によって、評価方法は大きく違う

ここまで紹介した大学を整理すると、大きく3つのタイプがあります。

タイプ	評価のされ方	大学の例
① 探究・活動実績として活かす	プログラミングだけを単独で採点するのではなく、研究・制作・探究などの活動を通して自分の能力や関心を示す	慶應義塾大学SFC 東京科学大学 筑波大学
② 制作物として評価してもらう	アプリ、Webサービス、ゲームなどの作品やポートフォリオを提出できる方式	武蔵野大学 デジタルハリウッド大学
③ プログラミング能力を直接評価する	実際のプログラミング能力そのものを選抜に取り入れている	静岡理工科大学

そのため、「総合型選抜のためにPythonさえ勉強すればいい」という考え方は適切ではありません。**志望大学によって、準備すべき内容は大きく変わります。**

06 どの程度のプログラミングレベルが必要？

「どれくらいプログラミングができれば大学入試で使えるのか」は、保護者の方や高校生が最も気になるところでしょう。結論としては、大学によって必要なレベルはかなり異なります。競技プログラミングの大会で上位に入るほどの高度な能力が必要な大学ばかりではありません。一つの目安として、次の3段階で考えると分かりやすいでしょう。

レベル1 プログラミングの基礎を理解している

Pythonであれば、変数・条件分岐・繰り返し・関数・リスト・基本的な入出力などを理解し、簡単なプログラムを自分で作れるレベル。作品制作へ進むための土台になります。

レベル2 自分で一つの作品を完成させられる

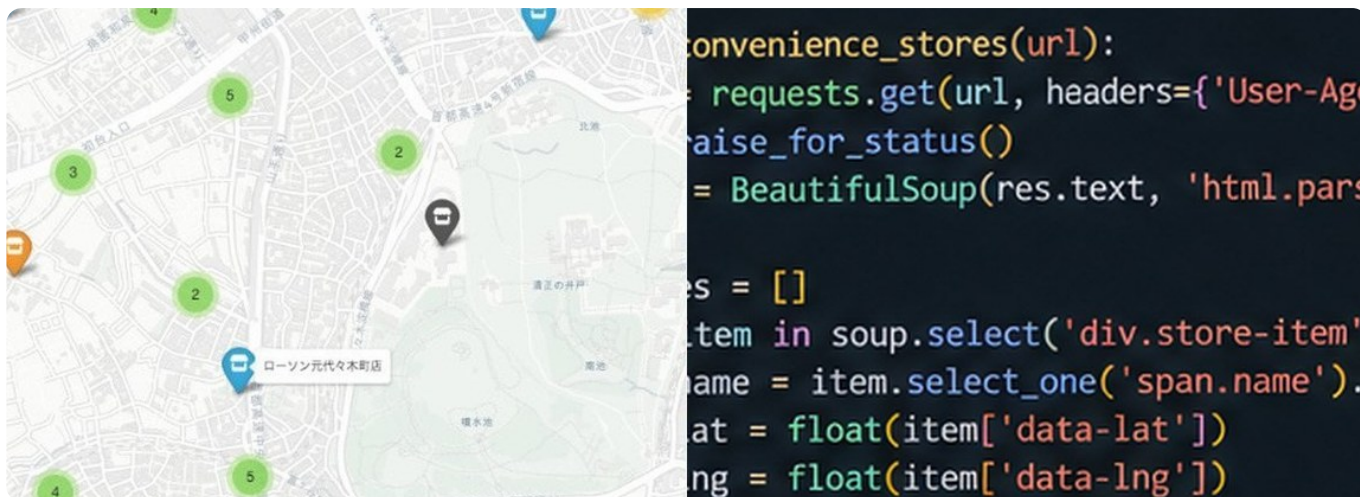
ゲーム、Webサイト、Webアプリ、データ分析、AIを使った作品、IoT作品など、自分の興味に合わせて一つの作品を完成させられる段階。総合型選抜を考えるなら、「教材の通りに作った作品」から、徐々に自分なりのアイデアを加えた作品へ発展させていくことが大切です。

レベル3

制作の目的と過程を説明できる

総合型選抜で特に重要なのがこの段階です。「なぜ作ったのか」「どんな問題を解決したかったのか」「どこで失敗したのか」「どうやって改善したのか」「完成後に何を学んだのか」「次にどんなものを作りたいのか」まで説明できる状態です。

高度なコードを書けること以上に、自分の活動を自分の言葉で説明できることが重要になる大学も多いのです。



Swimmy実践コースのデータ分析。自分の興味あるテーマを、作品として形にしていきます。

07

「すごい作品」を作らなければ意味がない？

必ずしもそうではありません。もちろん「全国規模のプログラミングコンテストで入賞した」「高度なAIシステムを開発した」といった実績があれば、大きなアピール材料になります。しかし、すべての受験生がそこまでの実績を持っているわけではありません。

小さなテーマでも、十分に探究活動になります

「祖父母がスマートフォンの予定管理に困っていたので、使いやすい予定管理アプリを作った」

課題に気づく

解決方法を考える

作ってみる

実際に使ってもらう

改善する

小さな作品であっても、その背景や試行錯誤を具体的に説明できれば、自分らしい活動になります。逆に、非常に高度な作品でも、生成AIやインターネット上のコードをほぼそのまま使い、「なぜ動いているのか分かりません」という状態では、自分自身の能力を十分に示すことは難しいでしょう。

AI時代だからこそ、「作ったもの」だけでなく、本人がどこまで理解し、考えたのが重要になります。

プログラミング学習を総合型選抜につなげるのであれば、完成した作品だけを保存するのではなく、その制作過程も記録しておくことをおすすめします。

残しておきたい記録

制作した作品

ソースコード

最初に考えたアイデア

設計図やメモ

エラーが発生した記録

解決方法

改善前と改善後の違い

発表資料

コンテスト参加記録

資格・検定

GitHubなどの開発履歴

高校3年生になって志望理由書や自己推薦書を作るとき、「中学2年生の頃からこのテーマに興味を持ち、作品を4回改良してきました」と説明できれば、活動の継続性を示すことができます。筑波大学AC入試のように、実際に「最近2年間、またはそれ以上の長期的な取り組み」を重視する入試もあります。

そのため、総合型選抜への準備は高校3年生になって突然始めるのではなく、**中学生や高校1・2年生から興味のあることに取り組んでおくことが理想的**です。

プログラミング検定やコンテストへの挑戦も、活動を客観的に示す方法の一つです。ただし、「この資格を取得すれば必ず加点される」「コンテストに出れば必ず有利になる」というものではありません。評価方法は大学ごとに異なります。

それでも、自己推薦書や活動報告書の材料になります

- ✓ 継続して学習してきた証拠
- ✓ スキルの客観的な証明
- ✓ 目標に向かって努力した経験
- ✓ 第三者から作品を評価された経験

特にプログラミングコンテストの場合、「どんなテーマを考えたか」「どう設計したか」「審査員にどのように説明したか」まで含めて一つの探究経験になります。



コンテストへの挑戦では、企画・設計・制作・発表までをメンターが伴走します。

10 求められるのは「高校生プログラマー」だけではない

「総合型選抜を使うには、高校生の時点でプロ並みのエンジニアにならなければいけないのでは？」と思うかもしれませんが、多くの大学が見ているのはそれだけではありません。大学入学後に、**自分で疑問を持ち、調べ、考え、試し、学び続けられる人なのか**という部分も重要です。

プログラムが最初から完璧に動くことはほとんどありません。エラーが出たら「なぜ動かないのだろう？」と考え、原因を調べ、コードを書き直し、再び実行します。その繰り返しによって、次の思考方法が身についていきます。

大学での研究や探究活動にもつながる思考

課題発見



仮説



実践



失敗



改善

11 AI時代だからこそ「理解する力」が重要に

現在は生成AIに「こんなプログラムを書いて」と依頼すれば、数秒でコードを生成できる時代です。では、これからプログラミングを学ぶ意味はなくなるのでしょうか。むしろ逆です。

AIが生成したコードを前にして、判断すべきこと

- ✓ 本当に正しいのか
- ✓ なぜ動いているのか
- ✓ どこを修正すればよいのか
- ✓ 自分の目的に合っているのか

これらを判断するためには、プログラミングやコンピュータの仕組みを理解する必要があります。iUのように生成AIの活用能力を評価する大学が登場していることから分かるように、これからは**「AIを使わない人」と「AIを使う人」の差ではなく、「AIを理解しながら使える人」と「出力をそのまま使う人」の差が大きくなっていくでしょう。**

プログラミングスクールSwimmyでは、プログラムの書き方を覚えることだけを目的としていません。教育理念として掲げているのが「**CS for ALL (Computer Science for ALL)**」です。「作る・試す・発表する」という学習サイクルを重視し、物事を整理して論理的に考え、試行錯誤しながら課題を解決する力を育てる方針です。また、「うまく動かない＝失敗」ではなく、原因を考え、改善するTrial & Errorを学びの一部として位置づけています。

総合型選抜で重要になるプロセスとも重なります

自分で考える

▶ 作る

▶ 試す

▶ 改善する

▶ 自分の言葉で説明する



メンターは答えをすぐに教えず、子ども自身が解決へたどり着けるよう伴走します。

小学生から高校生まで、段階的に作品制作へ

ベーシック

IoT・ゲーム・ものづくりを経験する

MESH、Scratch、Springin'、micro:bitなどを使って、プログラミングの基本的な考え方を身につけます。

エキスパート

Minecraft × Python でテキストプログラミングへ

Minecraftをアウトプットの場として利用しながら、Pythonによるテキストプログラミングへ進みます。

実践

データ分析・AI・ゲーム開発・Web制作へ

Pythonによるデータ分析、AI、UnityとC#によるゲーム開発、HTML・CSS・JavaScriptによるWeb制作など、より専門的な分野に挑戦できます。「学ぶ」から「使う」へ進む実践型カリキュラムです。

こうした作品制作の経験は、将来総合型選抜を検討するときにも、一つの活動実績として発展させやすい内容です。また希望者を対象に、タイピング技能検定、プログラミング能力検定、プログラミングコンテストへの挑戦もサポートしています。

13 いつからプログラミングを始めるべき？

大学受験を意識すると「高校2年生や3年生から始めればよいのでは？」と考えがちです。もちろん、高校生から始めても遅すぎるわけではありません。ただし、総合型選抜では「継続して取り組んできた活動」を評価する大学があります。そのため、可能であれば小学生・中学生の段階から、次のような経験を積み重ねていくことが理想です。

積み重ねたい経験のステップ



たとえば、小学生ではScratchでゲームを作る。中学生ではPythonを学び始める。高校生ではPythonを使ってデータ分析やAIに挑戦する。そして「小学生の頃からゲーム制作に興味を持ち、中学生ではPythonを学び、高校ではAIを使った研究に発展させました」というストーリーになれば、一つ一つの活動がつながります。

総合型選抜では、このような学びの積み重ねそのものが、その人らしさになります。

14 まとめ | プログラミングは「強い材料」になり得る

大学の総合型選抜において、プログラミング経験は十分に役立つ可能性があります。

プログラミング経験を活かせる大学の例

- ✓ 慶應義塾大学SFCのように多様な活動や自己アピールを評価する大学
- ✓ 東京科学大学のように活動実績報告書を重視する大学
- ✓ 筑波大学のように長期的な探究と問題解決能力を見る大学
- ✓ 武蔵野大学のように自作IT作品を提出できる大学
- ✓ 静岡理工科大学のようにプログラミング能力を直接評価する大学
- ✓ iUのように生成AIの活用能力まで評価する大学

ただし、総合型選抜で重要なのは「プログラミングができる」ということだけではありません。

プログラミングを使って、何を考えたのか。何を作ったのか。どんな失敗をしたのか。どう改善したのか。そして、その経験から何を学んだのか。
そこまで語れる経験を持つことが大切です。

大学受験直前になって「総合型選抜の実績を作ろう」と考えるのではなく、早い段階から興味のある分野に取り組み、作品と経験を少しずつ積み重ねていく。プログラミングは、そのための非常に相性のよい学びの一つです。

Swimmyでは、一人ひとりのペースに合わせた個別指導のもと、プログラミングを通して「考える・作る・試す・発表する」という経験を積み重ねられる環境を用意しています。将来の大学入試だけを目的にするのではなく、自分の好きなことを深く掘り下げ、自分だけの作品や探究テーマへ発展させていく。その積み重ねが、結果として総合型選抜でも語れる「**自分だけの経験**」につながっていくでしょう。



体験授業では、お子さまの様子をご覧いただきながら、学び方や進め方をご相談いただけます。

無料体験授業を実施しています

対象	小学生～中学生（コースにより異なります）
コース	ベーシック（MESH／Scratch／Springin'／micro:bit）、エキスパート（Minecraft×Pythonほか）、実践（データ分析・AI／ゲームクリエイター／Web制作）
教室	高田馬場・三鷹・六本木・イオン柏・品川・津田沼 ほか、全国のフランチャイズ教室
ご予約	公式サイトフォームより承っています

プログラミング スイミー **検索**



IoT × AI プログラミング専門スクール swimmy-school.jp

出典・注記：総合型選抜の実施状況は、文部科学省「令和7年度国公私立大学・短期大学入学者選抜実施状況の概要」（令和7年11月26日公表）によります。同資料では、令和7年度大学入学者選抜実施要項より選抜区分が「一般選抜」「総合型選抜」「学校推薦型選抜」に再整理されたこと、および今年度の数値には外国人留学生を対象とする選抜を含むことから、令和6年度入学者選抜の数値との比較はできないとされています。

各大学の入試情報は2026年8月時点で公表されている募集要項等をもとに記載しています。**入試方式、募集人数、出願資格、選考内容等は年度によって変更される可能性がありますので、実際に受験する際は、各大学が公表する最新の学生募集要項を必ずご確認ください。**本冊子はSwimmyが独自に作成した保護者向けの情報提供資料であり、掲載大学が監修・提供するものではありません。掲載写真・画面はすべてSwimmyのイメージです。

発行：株式会社エス・イー・アイ プログラミングスクール Swimmy