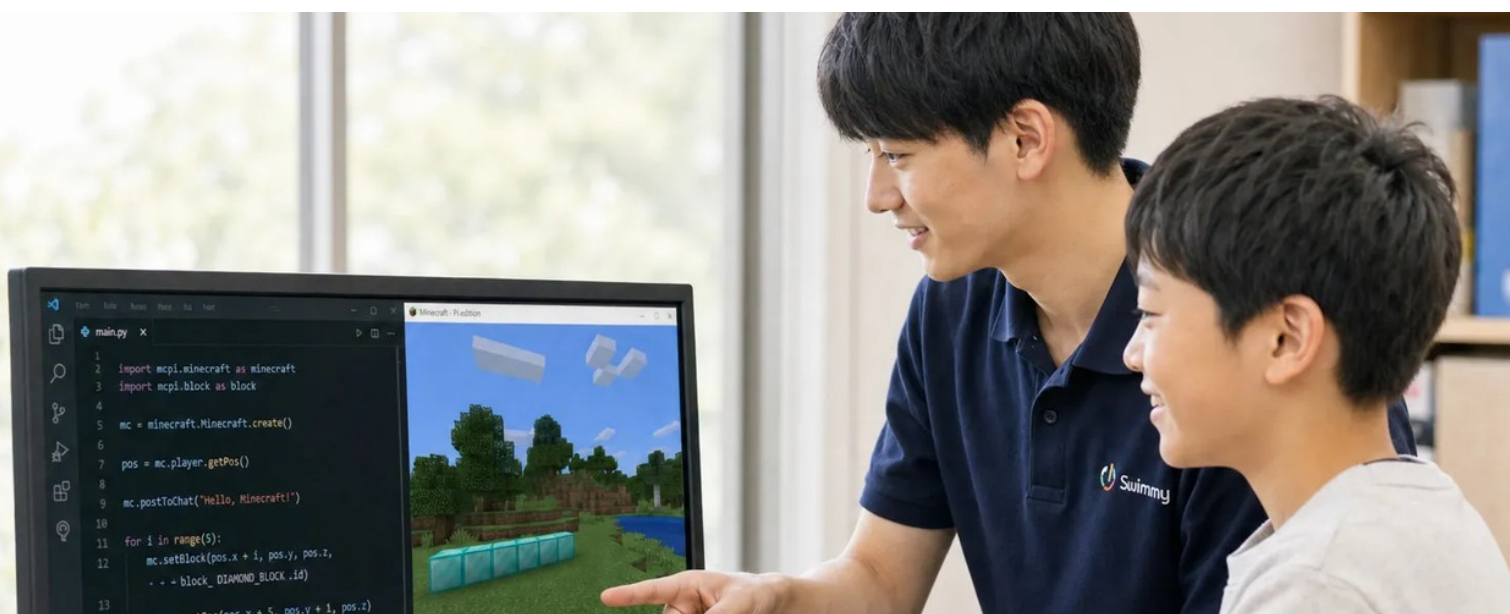


2025年度から大学入学共通テストに登場

高校で必修化された 「情報Ⅰ」とは？

大学受験で高まる重要性和、
今からプログラミングを学ぶメリット

2022年度から高校の必修科目となった「情報Ⅰ」。2025年度には大学入学共通テストの出題科目にもなり、プログラミングやデータ活用は一部のIT志望者だけが学ぶ専門知識ではなくなりました。本冊子では、「情報Ⅰ」で問われる力と、小中学生のうちからプログラミングに触れておく意味を、保護者の皆さまに向けて整理しています。



情報Ⅰ

大学入学共通テスト

総合型選抜

AI時代の学び

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

「情報」という名前から、パソコンの使い方を学ぶ授業をイメージする方もいるかもしれませんが。しかし実際には、これからの社会を生きるうえで欠かせない内容を幅広く扱う科目です。

2022年度から、高校では新しい学習指導要領に基づく共通必修科目「情報Ⅰ」がスタートしました。扱うのは、情報社会の問題解決、情報デザイン、プログラミング、ネットワーク、データ活用など。文部科学省によると、2022年度からすべての高校生がプログラミングやネットワーク、データベースの基礎などを学ぶことになりました。さらに、より発展的な内容を扱う選択科目として「情報Ⅱ」も設けられています。



Swimmyの授業風景。実際にコードを書き、動かしながら「なぜそう動くのか」を確かめています。

大切なのは、暗記ではなく「使いながら解決する力」

「情報Ⅰ」で大切なのは、用語をたくさん暗記することだけではありません。プログラムがどのような手順で処理されるのかを考えたり、データを整理・分析してそこから意味を読み取ったり、情報をどのように表現すれば相手に伝わるかを考えたりするなど、**知識を使いながら問題を解決する力**が求められます。

プログラミングも、その重要な要素の一つです。ある処理を繰り返すにはどうすればよいのか。条件によって処理を変えるにはどう組み立てればよいのか。思った通りに動かなかったとき、どこに原因があるのか。こうした問題に向き合う過程では、次のサイクルを何度も繰り返します。

プログラミングで繰り返される思考のサイクル

問題を整理する

手順を考える

実際に試してみる

結果を確認する

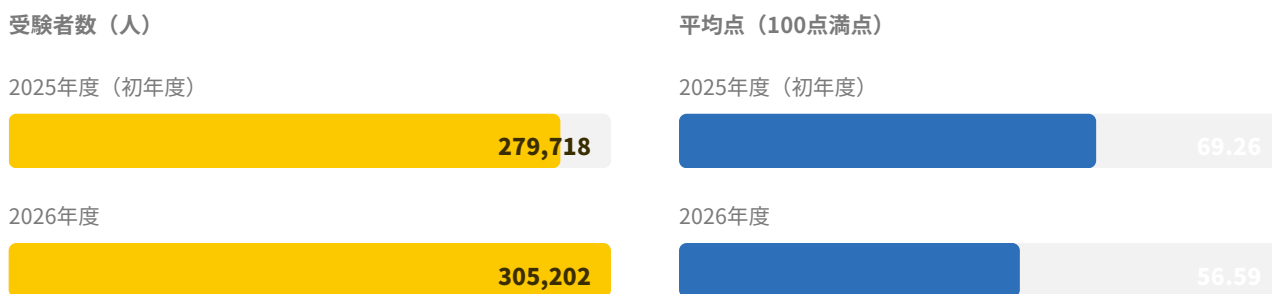
間違いの原因を探す

修正してもう一度試す

つまり「情報Ⅰ」は、コンピューターについて学ぶだけでなく、**論理的に考え、試行錯誤しながら答えを導く力を身につける科目**ともいえるのです。

大学受験を考えるうえで大きな転換点となったのが、2025年度の大学入学共通テストです。新しい学習指導要領に対応した共通テストでは、新たに「情報」が出題教科に加わり、「情報Ⅰ」が実際の入試科目となりました。

共通テスト「情報Ⅰ」 受験者数と平均点



大学入試センターの公表資料（各年度の「大学入学共通テスト実施結果の概要」）をもとに作成。受験者数のグラフは2026年度を100%とした相対表示です。

※2025年度は旧課程履修者向けの経過措置科目「旧情報」（22,171人）が別に実施されており、教科「情報」全体では301,889人でした。2026年度は「情報Ⅰ」のみの実施です。

初年度となった2025年度の受験者は**279,718人**、平均点は**69.26点**。2026年度には受験者が**305,202人**へ増え、平均点は**56.59点**となりました。

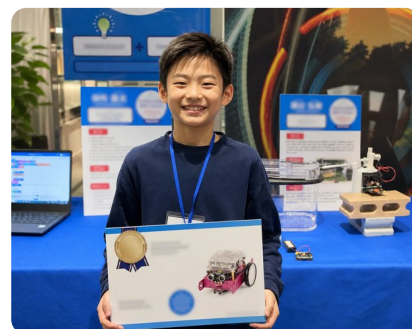
平均点は年度によって大きく変化する可能性があります。「初年度は平均点が高かったから簡単な科目」と決めつけるのではなく、出題の変化にも対応できる本質的な理解を身につけることが重要です。

単なる暗記ではなく、初めて見る資料やプログラムを読み解き、条件を整理して答えを導く力。その意味で、日頃から実際にプログラムを作り、動かし、修正する経験には大きな価値があります。

大学受験という、これまでは「英語・国語・数学」といった教科を中心に考えるご家庭も多かったのではないのでしょうか。しかし、「情報Ⅰ」が共通テストに加わったことで、その位置づけは明らかに変わりました。少なくとも大学進学を考える高校生にとって、「情報」は学校で履修するだけの科目ではなく、**入試結果にも関わり得る教科**になっています。

入試方法そのものも多様化している

文部科学省の2026年公表資料では、総合型選抜・学校推薦型選抜を経由する大学入学者が長期的に増加し、入試方法の多様化が進んでいることが示されています。



作品づくりや発表の経験は、探究活動や総合型選抜で問われる「説明する力」につながります。

総合型選抜などでは、筆記試験だけではなく、高校時代の探究活動や本人の能力・経験を多面的に評価する取り組みも行われています。文部科学省も、探究的な活動を通じて身についた能力や資質を総合型選抜で評価する大学の事例を紹介しています。

これから求められる力

**「情報Ⅰの問題を解ける」という力に加えて、
自分で課題を見つけ、プログラムやデータを使って解決し、
その過程や成果を説明できる力。**

こうした力も、進路選択の可能性を広げる一つの要素になっていくでしょう。ただし、評価方法や利用科目は大学・学部・入試方式によって異なります。志望校については、必ず各大学が公表する最新の募集要項をご確認ください。

04 プログラミングは「受験対策」だけではない

ここで重要なのは、プログラミング教育を「情報Ⅰで点数を取るためだけの勉強」にしないことです。プログラミングでは、自分の考えた通りに一度で動くとは限りません。

子どもたちが自然と繰り返す問い

「なぜ動かなかったのだろう？」／「どこを変えればいいのかしら？」／「もっと簡単な方法はないだろうか？」

と考え、修正し、また試します。この試行錯誤によって育ちやすいのが、論理的思考力や問題解決力です。そしてこれらの力は、「情報Ⅰ」に限ったものではありません。数学で条件を整理するとき、理科で仮説を立てて検証するとき、探究学習でテーマについて調査するとき、さらには大学や社会で答えのない課題に向き合うときにも役立ちます。

プログラミングを学ぶ価値は、「コードを書けるようになること」だけではなく、**複雑な問題を小さく分け、順序立てて考え、試しながら改善できるようになること**にもあるのです。

05 AI時代だからこそ「仕組みを理解する力」

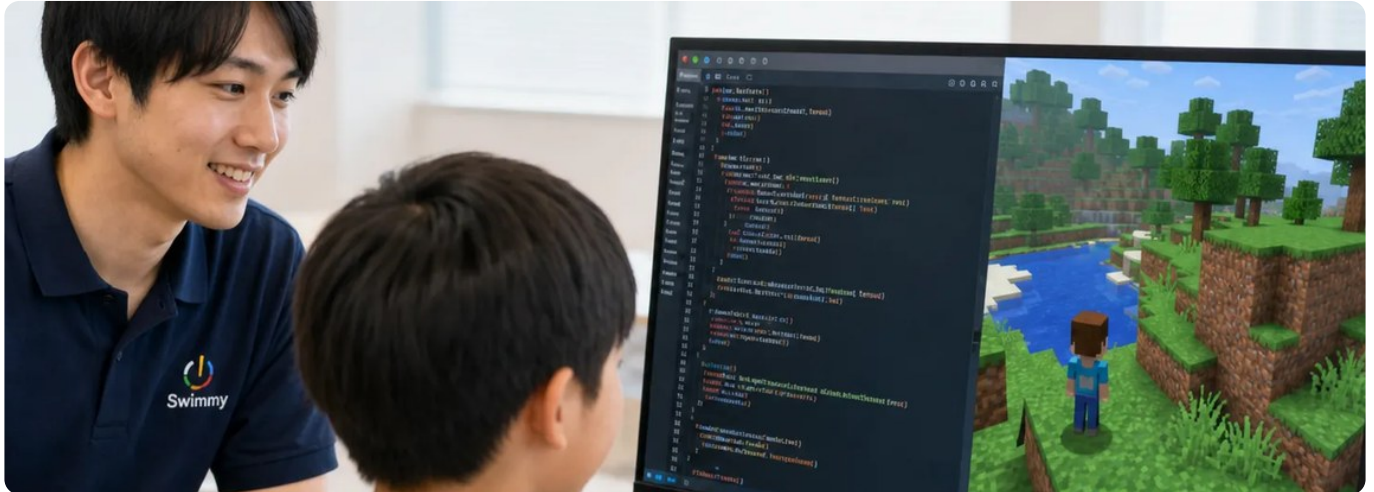
生成AIの普及によって、「これからはAIがプログラムを書いてくれるのだから、プログラミングを学ばなくてもよいのでは？」と考える人もいるかもしれません。しかし、AIがコードを生成できる時代だからこそ、人間には別の力が求められます。

AIの答えを前にして、人間が判断すること

- ✓ AIが出した答えは、本当に正しいのか。
- ✓ 自分が求めている処理になっているのか。
- ✓ 間違っているなら、どこを直せばいいのか。

これらを判断するためには、コンピューターやプログラムがどのような仕組みで動いているのかを理解する必要があります。「AIに作ってもらう」だけでなく、**AIが出したものを理解し、評価し、目的に合わせて使いこなす側になることが重要**です。

Swimmyでも、AI・ローコード時代だからこそテキスト言語を学び、「仕組みを理解し、考え、応用できる力」を育てることを重視しています。特に、PythonをAI開発やデータ分析につながる言語として位置づけ、基礎から実践へ段階的に学ぶカリキュラムを用意しています。



書いたコードが画面の中の世界を実際に動かす。「自分のコードが何をしているのか」を目で確かめられます。

06 早くからプログラミングを学ぶメリット

では、高校で「情報Ⅰ」が始まってからプログラミングを勉強すれば十分なのでしょうか。もちろん、高校から始めることもできます。一方で、小中学生の段階からプログラミングに親しんでおけば、高校で初めて「変数」「条件分岐」「繰り返し」といった考え方に会えるのではなく、**すでに体験したことのある仕組みとして理解できます**。

これは大きな違いです。例えば、スポーツでもルールを本で読むだけの場合と、実際に何度もプレーした経験がある場合では理解の深さが異なります。プログラミングも同じです。

**「動いた」「動かなかった」「原因を見つけた」「直したら動いた」——
この経験の積み重ねが、知識を"実感を伴った理解"へと変えていきます。**

そしてその経験は、高校の「情報Ⅰ」だけでなく、その先の大学でのデータサイエンス、AI、情報工学などを学ぶための土台にもなります。



身近な道具でつくる体験から始めて、「変数」「条件分岐」「繰り返し」を、体験として身につけていきます。

07

「作る・試す・発表する」で考える力を育てる

プログラミングスクールSwimmy（スイミー）では、「**CS for ALL (Computer Science for ALL)**」を教育理念として掲げています。目指しているのは、将来エンジニアになる子だけがコンピューターサイエンスを学ぶことではありません。将来どのような職業を選ぶとしても必要になる、**自分で考え、試し、課題を解決する力**を育てることを重視しています。

「作る・試す・発表する」という学習プロセスを繰り返しながら、自分で考え行動する力につなげていきます。また、思った通りに動かなかったことを単なる「失敗」とせず、原因究明と改善を繰り返すTrial & Errorを大切にしています。これは、「情報Ⅰ」で必要になる論理的な思考とも非常に相性のよい学び方です。



メンターはすぐに答えを教えません。「なぜ?」「どうすれば?」と考え、答えにたどり着くまでを支えます。

08

Minecraft×PythonからAI・データ分析まで

Swimmyでは、年齢や経験に応じて段階的にプログラミングを学べるカリキュラムを用意しています。

ベーシック

まずは「つくる楽しさ」から

MESH、Scratch、Springin'、micro:bitなどを活用しながら、ものづくりやゲーム制作を通し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

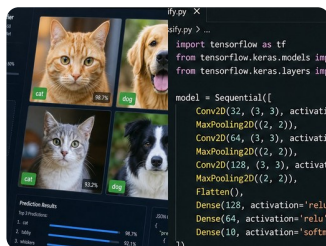
Minecraftの世界でPythonへ

Minecraftの世界を使いながら、Pythonによる本格的なテキストプログラミングへステップアップ。画面上でコードを書くだけではなく、プログラムによってMinecraftの世界が変化するため、「自分が書いたコードが何をしているのか」を視覚的に確認しながら学べるのが特徴です。

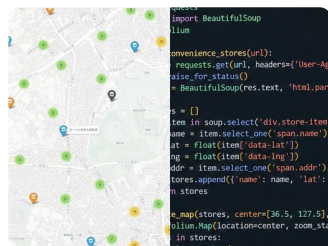
実践

AI・データ分析、ゲーム開発、Web制作へ

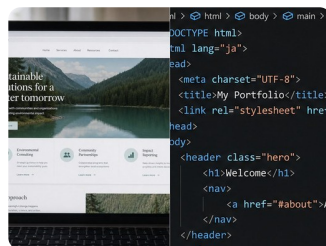
Pythonを使ったAI・データ分析、UnityとC#によるゲーム・アプリ開発、HTML・CSS・JavaScriptによるWeb制作など、より専門的な分野へ学びを広げることができます。



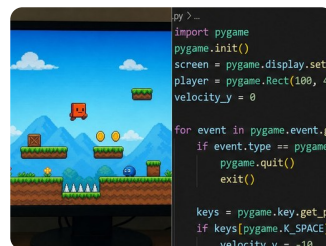
AI (機械学習)



データ分析



Web制作



ゲーム開発

単に受験問題の解き方を覚えるのではなく、実際にコードを書き、作品を作り、試行錯誤する。この経験こそが、「情報Ⅰ」の先にある本当の情報活用能力につながります。

09 大切なのは、考える経験を積み重ねること

2022年度から高校で必修化され、2025年度から大学入学共通テストにも登場した「情報Ⅰ」。これによって、プログラミングやデータ活用を学ぶ意味は、以前よりもさらに身近なものになりました。しかし、「大学受験で必要になるから、高校生になったら情報Ⅰの対策を始めればいい」と考えるだけでは、少しもったいないかもしれません。

プログラミングを通して、本当に身につけたい力

- ✓ 課題を見つける力
- ✓ 論理的に考える力
- ✓ 失敗しても原因を探し、改善する力
- ✓ 自分のアイデアを形にする力
- ✓ そして、それを人に伝える力

こうした力は短期間の暗記で身につくものではなく、実際に手を動かし、試行錯誤する経験の積み重ねによって育っていきます。Swimmyでは、プログラミング技術を教えることだけを目的とせず、一人ひとりの「考える力」と「学び続ける力」を育てることを重視しています。

「情報Ⅰ」の大学入試導入は、プログラミング教育の重要性が目に見える形になった一つのきっかけです。大学受験はもちろん、そのさらに先のAI・データ活用が当たり前になる社会まで見据えて、早いうちから「自分で考え、作り、試す」経験を積んでみてはいかがでしょうか。



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／micro:bit）、エキスパート（Minecraft×Python ほか）、実践（AI・データ分析／ゲーム開発／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：文部科学省の公表資料（高等学校学習指導要領、大学入学者選抜に関する資料）、大学入試センターの公表資料、および「Swimmy スクール案内 2026」をもとに作成しています。共通テスト「情報Ⅰ」の受験者数・平均点は各年度の公表値です。入試における「情報」の利用方法・配点は大学・学部・入試方式によって異なりますので、志望校の最新の募集要項を必ずご確認ください。

本冊子は保護者の皆さま向けの情報提供資料です（2026年8月時点）。掲載写真はすべてSwimmyのイメージ写真です。

発行：株式会社エス・イー・アイ プログラミングスクール Swimmy