

夢の設計図

やりたい仕事や実現したい夢 **ゲームプログラマー** その仕事や夢を選んだ理由 **ゲームには様々な魅力があると思ったから**

その仕事や夢を実現するために必要な条件(資格など)や力、お金はなんだろう
**論理的思考力・コミュニケーション力・学習費用・英語力
 プログラミングスキル・専門的な知識や技術**

年齢	必要な能力を身につけるためにやること
12歳 小学校	勉強に真面目に取り組む。プログラミングの基本的な知識を身につける。タイピング練習。人とたくさん話す。
13歳 中学校	中学校入学。プログラミングの応用を少し学ぶ。ジュニアプログラミング検定4〜1級に合格。受験勉強。
16歳 高校	高校入学。複数のプログラム言語の習得。タイピングマスター。プログラミング検定6〜1級に合格。
19歳 大学	情報工学系の学部に進学。
20歳 大学	情報技術者試験、TOEIC 700点以上に合格。
22歳 大学	ゲーム制作会社入社に向けて就職活動。
23歳 大学	ゲーム開発の仕事をはじめ。技術とセンスを磨く。
28歳 大学	大ヒットゲームをつくり有名なプログラマーになる!

仕事以外であなたが大人になったらやってみたいこと、実現したいこと
**結婚をして子供を持つ・親孝行・アレルギーを治す
 海外旅行に行く**

*こちらは、小学生「夢をかなえる」作文コンクールの「ライフプランシート」としても使えます。

たくさんの人を幸せにするゲーム開発

横浜市立永野小学校 五年 田丸 尚暉

「夢部門準優勝。」司会者が私の名前を
 発表しました。昨年のプログラミング教
 室全国大会での出来事です。先生や両親
 が喜んでくれ、私の心は達成感でいっぱい
 になりました。初めてつくったゲーム
 で入賞し、ゲームプログラマーの仕事
 目指そうと本気で考えるようになりました。

私はまだ幼いときに、友人があまり多
 くなく、みんなで遊ぶ機会が少なかった
 ことを覚えています。その頃、家族でシ
 ョッピングモールに出掛け、面白そうな
 ものに出会いました。それは「ゲーム」
 というものでした。興味をひかれ、父に
 買ってもらい、遊んでみることにしまし
 た。ワクワクしながら帰宅し、初めてゲ
 ームで遊びました。夢中になり気付けば
 何時間も経っており、あまりの面白さに
 それまでにはないほどの衝撃を受けまし
 た。オンライン上の友人がたくさん
 やがて、オンライン上の友人がたくさん

でき、連携して遊ぶことでゲームの楽し
 さや魅力がますます感じられるようにな
 りました。その後、学校生活でも私がゲ
 ームの話題を挙げると友人が寄ってきて
 くれて、大いに盛り上がり、嬉しい気持
 ちになりました。その経験から、ゲーム
 には人と人を結びつけ、人間関係をより
 豊かにできる力があると実感しました。
 また、ゲームは人を元気にする力を秘
 めています。私は三年生からプログラミ
 ングを習っており、四年生るとき無人島
 脱出ゲームをつくりました。島に散らば
 っているアイテムを拾い、そのアイテム
 を駆使して最終的に島から脱出する簡単
 なゲームです。私の家に来た友人がその
 ゲームに興味をもち、遊び始めました。
 ゲームを進めるうちに「楽しい」と目を
 輝かせ、明るく笑ってくれました。その
 表情を見てこちらまで嬉しくなっていま
 いました。このように単純なプログラム

でも工夫次第で人を笑顔にできることを
 知りました。ゲームにはたくさんの人を
 幸せにする無限の可能性があると考えま
 す。
 プログラミングを習ってから二年半が
 経ち、いつそう面白さを感じています。
 ゲームとはバーチャルな世界であり空想
 により生まれるものなので、技術さえあ
 れば実際にはあり得ないことから実現し
 たら嬉しいことまで思いのままに何でも
 つくることができます。現実にとらわれ
 ず、自由な考え方や選択肢をもてること
 らがゲームプログラムのすぐれた点だと
 思います。また、ひらめきや技術の有無
 で面白くもなり、つまらなくもなるとこ
 ろにもやりがいがあると考えます。
 将来、私はゲームプログラマーになり、
 有名なゲームをつくり、身近な人やた
 くさんの人を勇気づけられる大人に必ず成
 長していくつもりです。