

## バイナリーバッジ実施要項

### 1. 趣 旨

ガールスカウト日本連盟は STEAM 教育の一環として、2 進法（コンピュータで処理する数の基礎）を体験的に学ぶことにより、STEAM 教育の初歩となる探求心を触発するとともに、学校で学んでいることとの関連付けや、情報分野への興味を広げる機会とします。



本プログラムに取り組むことにより、新しい世界に興味を持ち、自らの可能性を広げることを目的とします。

### 2. バッジに取り組む背景

日本の STEAM 分野における女性の割合は、OECD の調査（2019 年）では 36 カ国で最下位となっています。また、ガールスカウトの調査では「理数系は男子」と思っている女子が 48%に達します。日本の女子の理数系の力は世界トップレベル（PISA2018）であるにもかかわらず、約半数の少女たちが苦手意識を持っていることが明らかになっています。また、日本の情報通信業で働く女性の割合も、27.9%と低水準です。

これらの背景から、少女たちが情報技術への関心を持ち、進路の幅を広げるためにも本プログラムを導入しました。

### 3. バッジ・対 象

1 赤 	バイナリーバッジ 1 赤  ブラウニー部門、ジュニア部門
2 青 	バイナリーバッジ 2 青  ジュニア部門

### 4. 期 間

2024 年 9 月～2027 年 3 月

### 5. 着用方法

取得したバッジは技能帯に付けます。

## 6. 申 請

課題を終えたら、バッジと修了証を授与します。

バッジ申請書の「その他のバッジ」欄に○をつけて申請します。

※リーダーがバッジをあらかじめ購入し、ガールスカウトがふりかえりをする際に修了証とバッジを一緒に授与するなど工夫してください。



修了証見本（赤）

※修了証は会員向け情報 **会員・保護者**→**成人会員**→**活動のヒント**（主にリーダー向け）内「バッジプログラム」に掲載しています。ご活用ください。

[https://www.girlscout.or.jp/members/all/seijin/act\\_hint/badge/](https://www.girlscout.or.jp/members/all/seijin/act_hint/badge/)

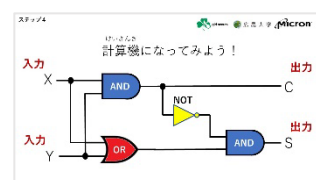
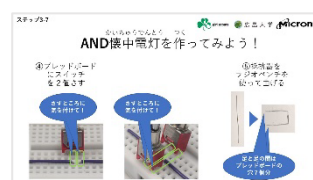
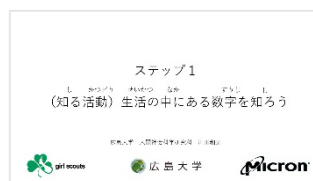
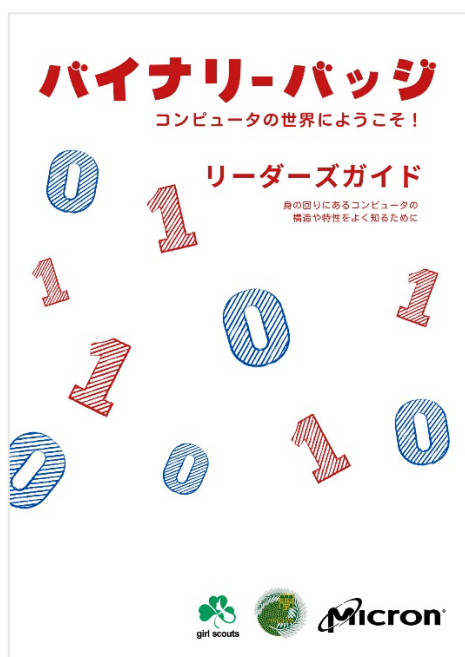
## 7. 指導者の教材

<PDF 教材>

- ・バイナリーバッジリーダーズガイド.pdf

リーダーズガイド内で図示されているスライド

- ・バイナリーバッジ ステップ 1.pdf
- ・バイナリーバッジ ステップ 2.pdf
- ・バイナリーバッジ ステップ 3.pdf
- ・バイナリーバッジ ステップ 4.pdf



会員向け情報「バッジプログラム」よりダウンロードできます。

## 8. 実施できる指導者について

ガールスカウトの指導者および協力者

このプログラムは、リーダーを中心として、ガールスカウトの教育が大切に行っているポイントをご理解いただいた上で、専門家（※）をはじめとする協力者（保護者、地域の方）を講師およびファシリテーターとして実施していただくことが可能です。

※地域にある大学や企業等に協力依頼をするなどご検討ください。団単位では難しい場合は県連盟にご相談ください。

## 9. 課 題

各バッジ、リーダーズガイドに沿って取り組み、バッジを取得します。  
プログラムの詳細は、リーダーズガイドでご確認ください。

テーマ：

バイナリーバッジ1 赤 ステップ1 生活の中にある数を知ろう ～

ステップ2 両手で数えられる数は？

バイナリーバッジ2 青 ステップ3 つくって調べてみよう！ ～

ステップ4 人間計算機になってみよう！

となりますが、『バイナリーバッジ実施要項』『バイナリーバッジリーダーズガイド』をご確認いただき、本プログラムの主旨をご理解いただいたうえであれば、上記以外の体験をととしても取得可能とします。

以 上