

生活デザイン学科 主要科目の特長

【生活デザイン概論】

この科目は、家族や社会に関連する生活問題および衣・食・住に関心を持ち、諸問題に対して「客観的に分析する力」「主体的に考える力」、「論理的に考え、書き、発表する力」などの汎用的能力を身に付けることを目指します。これから4年間の大学生活の中で、ぜひ身に付けて欲しい力です。

【地域生活学演習Ⅰ】

この科目は、地域社会と連携した学外活動を中心とした演習です。社会の一員として活動するときの心構えやマナーを学んだ上で、自分の知識や技能にあわせた学外活動を目指します。活動の後は次に生かす方法を考えることによって、基礎的社会人スキルを身に付けます。

【地域生活学演習Ⅱ】

地域生活学演習Ⅰで体験し、学んだ内容をより発展させた演習になります。具体的には、地域生活学演習Ⅰを新たに履修した学生たちに指導する役割が加わります。また、学外活動が演習の主軸となるため、ステークホルダーとの調整役も担うことになります。生活デザイン学科で学んできた汎用的能力や基礎的社会人スキルを実践を通じて発揮し、主体性や調整能力をさらに高めることを目的としています。

【家族関係学（生活福祉を含む。）】

この科目では、『厚生労働白書』等の資料や統計データも用いながら、近年の家族を取り巻く諸状況、多様な家族関係、それらに関連する諸問題について理解することを目的としています。

具体的には、まず、家族に関する法律、就労、結婚、子育て、高齢期の生活等、各ライフステージにおける様々な情報を適切に収集・分析して、社会と自身の生活との関わりを考えます。その後、それらを基に、グループによる討論を通して多様な価値観を受容し、自身の考え・生活を再考し、今後の生活・人生に生かすための力を培います。

【生活経営学（生活経済学を含む。）】

この科目では、急激に変化する現代社会において、自分と家族の夢や目的を達成し、生活を主体的・合理的に営む態度と能力を身に付けることを目的としています。

具体的には、まず、ライフステージごとの達成課題や問題への対処法、キャリアプランニングの知識、時間管理・家計管理の手法などの理論を学びます。その後、衣食住・経済について構想する課題「一人暮らしのデザイン」に取り組みます。さらに、社会保険、私的保険等の基本を学んだ上で「ライフプランの作成」を行います。これら実践的な演習も含め、思考力・判断力・行動力を培います。

【消費生活論】

消費者を取り巻く環境には、主に社会環境と自然環境があります。

社会環境については、自身の消費生活を振り返ると同時に、消費者問題の現状と課題、悪質商法の手口と回避法、契約のしくみとトラブルの対応策、消費者信用の種類と留意点、多重債務の予防及び解決法、金利計算、購買における批判的思考等を学び、被害者にも加害者にもならないための知識と意識を身に付けます。

自然環境については、自身の衣・食・住生活が地球・生態に及ぼす影響を意識し、持続可能社会を実現するためにできることを自覚します。これらを実生活で生かし、具体的に行動できるよう、ロールプレイング等のアクティブラーニングも取り入れた授業を行います。

【家庭科教育法Ⅰ～Ⅳ】

この科目は、中学・高校家庭科の教員免許取得希望者を対象とした授業です。

1年生後期から3年生前期までの4期において開講されます。

1年生後期～2年生前期の授業では、家庭科教育の歴史の変遷・意義・位置づけ等の理論、および衣・食・住、消費・環境、家族・保育・高齢者等、分野ごとの教育内容を学びます。

その後、学習指導案・教材作成も含めた授業構想を行ない、模擬授業・相互評価を複数回実施することにより、教育実習・学校現場に必要な教育実践力を着実に培っていきます。

【社会調査法演習】

社会調査とは、社会現象を科学的に研究するために、体系的な方法でデータを収集・分析する方法です。社会調査では、アンケート、インタビュー、観察、実験などの手法を用いて、社会現象の原因、結果、関連性を明らかにします。実際に自分でアンケートを作成し、いろいろな人々に回答してもらい、その集計したアンケート・データを使いPCで統計解析の方法を学びます。これまで「見ることのできなかつたものが見える」とよくなる能力を高めるのが目的です。

【マーケティング論】

マーケティングとは、「自動的に商品・サービスが売れてゆく仕組み」であり、それをいかに創るか？という学問分野です。それは販売とは違います。販売は、こちらから商品やサービスを「買ってください」と顧客にアプローチします。その逆です。何もしなくても顧客側から「その商品・サービスを売ってください」と言わせるのがマーケティングなのです。その仕組みをいかに創るのかという方法や理論を学んでいきます。

【栄養学】

栄養学では、まず、生活環境と疾病、栄養素の種類とはたらき、各栄養素を含む食品、ならびに消化吸収とエネルギー代謝過程について学び、生命維持と日常の活動の原動力となるエネルギー生産・消費のメカニズムを理解します。その上で、人々のライフサイクルや生活状況の違いに応じた適切な栄養を正しく認識し、自分の生活状況を見直し、改善を試みます。さらには、全世代にわたる食教育をも担う力を身に付けます。

【食物学】

食物学では、その食べ物の機能や有害性、食物素材の種類と成分的特性、食べ物（食料）の生産状況と供給システム、ならびに病気との関わり（食物アレルギーや薬効など）について学び、健康的な生活を支える日常の食事（食べ物）の重要な役割を正しく認識します。

【調理学実習Ⅰ】

調理学実習Ⅰでは、調理学の理論に基づいた食品の調理特性に関する知識について、実習を通して理解します。また、衛生かつ安全な食品の取り扱いなどを含めた基礎的な調理技術の習得を目標とします。さらに、和洋中の料理を中心とした献立実習を通して、食文化への理解を深め、調理技術の伝承と創造性を養います。

調理実習は、学生がとても楽しみにしている授業科目の一つです。昆布とかつお節で出汁をとったり鍋でご飯を炊いたりという、家庭では遠ざかっている調理操作にふれることや、旬の食材や盛り付けに心を配ることなどを通して、自分で作った料理を食べる喜びや他者に食べてもらう喜びを体感します。調理技術の習得に加え、食に対する興味関心をより一層高める授業です。

【被服学】

被服は、人間生活の中で、身体に最も近くで、人間の快適さに直接関係する環境を形成します。人が健康で快適に生活するために被服はどのような役割を持っているのか、どのような被服を身につけたらよいのか、素材をはじめ染色、加工、洗浄、衛生面からファッションまで幅広く、楽しく学びながら、正しい被服の取り扱いを学ぶ教育を目指します。どのような取り扱いをしたら

よいのか、リサイクルの面も考え、被服に対する興味関心をより一層深める授業です。

【被服構成学実習Ⅰ】

被服構成学実習Ⅰでは、裏布付き、ファスナーあきの「セミタイトスカート」を製作します。講義で学んだ衣服原型論を実習に移し、各自の下身体型に基づいて作図を行い、仮縫いによって各自の体型に適合させ、自分にピッタリのスカートを製作します。実習を通して、地直しや裁断、しるしつけ、しつけ、ミシン縫いやまつり縫い・星止め、ベルトつけやファスナーつけ、カギホックつけ、ループなど、基礎的な縫製技法の習得を目指しています。最終回には、出来上がったスカートを着用してファッションショーを行います。形は同じですが、コーディネートで一人ひとり異なる雰囲気仕上がりです。

【住居学（製図を含む。）】

住居は、風雨熱光音の自然条件から人間を守るとともに、就寝・食事・育児・休養・だんらん・家族のコミュニケーションなど個人や家族が生活を営む場としての役割を持っています。人間の生活の器である住居の役割を理解するために、住まいと住生活の歴史から住居管理までの様々な領域について学ぶことで、具体的に住居の利便性と快適性のあり方について考える力を養います。

時代と共に変化する住生活空間の役割を生活者の視点に立って理解し、さらに、図面を通して、住まいの暮らしを形あるものに表現し伝達する方法を修得します。

【インテリア計画】

人間の最も身近な空間としてインテリアは、安全で快適な環境であることが望まれます。また今日、自身の生活と感性にふさわしい、個性あふれるインテリアへの関心が高まっています。授業では、日本と西洋のインテリアの違いを学んだ上で、人間と空間との関わり、インテリアの構成要素の機能と仕上げ、人間工学の意味と応用、インテリア色彩計画手法など、住まい手の視点に立ったインテリアのコーディネートのあり方について学びます。

【建築・インテリア設計演習Ⅰ～Ⅴ】

2年生の前期から始まる、一連の設計演習のスタートです。4年生前期の科目「建築・インテリア演習Ⅴ」までの全5回で、住宅や美術館などの設計、インテリアデザインなどを一通り設計演習として履修し、設計やインテリアデザインの基礎から始め、社会に出てからの実践的技術までを習得してゆきます。

製図では、パソコンを利用したCADや3Dパースなどの技術も習得し、住宅関連やインテリア関連会社における技術者としての素養も身に付けます。住宅やインテリア関連業界で需要が増え続けている「女性のスペシャリスト」の育成を目指します。