

10. カリキュラムマップ

科目ナンバリング	授業科目	到達目標（成績評価 A）	学びのステージ I:1年前期 II:1年後期 III:2年前期 IV:2年後期	DP1 （知識・理解） 社会に貢献し、自立した生活を送るために必要な知識・理解を身に付ける。	DP2 （技能） 家庭や社会で生活するために必要な生活スキルを身に付ける。	DP3 （思考・判断・表現） 社会や生活の問題を捉え、課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力を身に付ける。	DP4 （関心・意欲・態度） 学修や生活の中で、主体的に関心を持ち、意欲を持って取り組む態度を身に付ける。
Ha1-1	衣生活論	<ul style="list-style-type: none"> 衣服の素材や製造、管理と環境との関わり、技術革新に関する基礎的な知識を理解し、総合的に説明できる。（知識・理解） 衣服の社会的な役割を理解した上で、TPOやライフステージに応じた衣服を適切に選び、衣服の計画的な購入を示すことができる。（思考・判断・表現） 衣生活の変化に関心を持ち、これからの衣生活のありかたを具体的に示すことができる。（思考・判断・表現） 	I・II	◎		○	
Ha2-2	食生活論	<ul style="list-style-type: none"> 過去から現在に至る食生活の変化を理解し、現状を分析して課題を見出し、未来に向けてその解決をはかりながら自己の食生活に活用していくことができる。（知識・理解） ライフステージの特性を知り、ステージに合った食生活を適切に計画できる。（思考・判断・表現） 個人の食生活が地球レベルの社会・環境問題に繋がっていることを理解し説明できる。（思考・判断・表現） 	II・IV	◎		○	
Ha1-3	住生活論	<ul style="list-style-type: none"> 身近にある住まいについて、住居と住生活に関する知識を理解し、具体的に説明できるようになる。（知識・理解） 今後の自分と住まいとのつきあいをより良いものにしていくために必要な実践的な洞察力、判断力を身につけ、具体的な提案として説明することができる。（思考・判断・表現） 	I・II	◎		○	
Ha2-4	心の健康	<ul style="list-style-type: none"> 自己分析、自己コントロールの大切さを十分理解して説明できる。（知識・理解） カウンセリングの手法を通して、自己や・他者を分析し、その行動を解釈することができる。（思考・判断・表現） 	II・IV	◎		○	
Ha1-5	PC活用演習	<ul style="list-style-type: none"> Word, Excel, PowerPoint, Acrobat等ソフトウェアの高度な機能、使用法、連携方法を理解し、それを説明できる。（知識・理解） Word, Excel, PowerPoint, Acrobat等のソフトウェアの機能の中から適切な機能を選択し、専門教育科目の課題解決に活用できる。（技能） PCで作成したデータの保存および管理方法について理解し、適切なデータ管理ができる。（技能） 	I	○	◎		
Ha2-6	CG基礎演習	<ul style="list-style-type: none"> IllustratorとPhotoshopを連携して使用することができる。（知識・理解） Adobe Illustratorの用途・機能を知り、基礎的な図形作成、変形、合成、レイヤー操作、その他の機能が操作できる。また、Adobe Photoshopの用途・機能を知り、基礎的な画像修正、加工、色調補正などの操作ができる。（技能） デジタルデザインの基礎的な制作手法を学び、様々なデジタルグラフィックスの制作ができる。（技能） 	II	○	◎		
Ha3-7	CG応用演習	<ul style="list-style-type: none"> Adobe InDesign, Illustrator, Photoshopの特性を活用しながら、編集デザインのワークフローを深く理解できる。（知識・理解） アプリケーションの機能を理解し、デザイン性の高いビジュアル作成ができる。（技能） ページレイアウトの制作手法を学びながら、デザイン性の高い作品制作を目標にしたデータ制作、入稿、出力までの作業ができる。（技能） 	III	○	◎		
Ha1-10	キャリア実務入門	<ul style="list-style-type: none"> 卒業後の進路について、具体的な働き方や将来像を思い描き、自分のキャリア形成に必要な能力や資格、具体的な習得方法を的確に示すことができる。（知識・理解） 就学期間を準備期間として積極的に活用する計画を示すことができる。（関心・意欲・態度） 	I	◎			○

科目ナンバリング	授業科目	到達目標（成績評価 A）	学びのステージ I:1年前期 II:1年後期 III:2年前期 IV:2年後期	DP1 （知識・理解） 社会に貢献する自立と求むられる幅を拡大する。生活科学に関するデザイン、情報、環境等の分野における能力を身に付ける。	DP2 （技能） 家庭および社会において生活する上で必要なメデイア、環境、コミュニケーション等に活用する能力を身に付ける。	DP3 （思考・判断・表現） 社会課題の本質を捉え、問題の解決力を身に付ける。	DP4 （関心・意欲・態度） 学修の意欲や誠実な態度を身に付け、積極的な協働性や豊かな人間性を身に付けている。
Ha2-11	キャリアを考える	<ul style="list-style-type: none"> 関心を持つ業界について、概要や実態を詳しく説明できる。（知識・理解） 「働く」とはどういうことかについて、自分のキャリア形成と関連づけて考え、具体的に説明できる。（思考・判断・表現） どのような仕事に興味があり、どのような能力・資格が必要か、どの方面へ進みたいかなど、自己発見について具体的に説明できる。（関心・意欲・態度） 	II	○		◎	○
Ha2-12	チャレンジ・ゼミナール	<ul style="list-style-type: none"> 就職活動・編入学等の進路選択に必要な洞察力、判断力を身に付け、必要な学習を実践的に取捨選択できる。（思考・判断・表現） 進路に関連する在学中の学習に関心を持ち、積極的に取り組む能力を身に付け、自身の活動として主体的に実践することができる。（関心・意欲・態度） 	II			◎	○
Ha4-13	卒業ゼミナール	<ul style="list-style-type: none"> 研究成果や作品について論理的にプレゼンテーションすることができる。（技能） 自らテーマを見つけ、自分の考えを言葉や形で表現し、成果を論文や作品にまとめることができる。（思考・判断・表現） 長期間一つの課題に積極的に取り組んで理解を深めることにより、基礎的な持続力や集中力を身につけることができる。（関心・意欲・態度） 	III・IV		○	◎	○
Hb1-1	メディア社会論	<ul style="list-style-type: none"> 情報メディアの種類と特徴、それらがどのように発展してきたか、それらが持つ役割やリスクについて説明できる。（知識・理解） 必要に応じた適切なメディアを選択して、情報発信の手段として有効かつ安全に利用でき、また、アナログメディア、デジタルメディア全般を理解し、今後のメディアの発展について意見を述べるができる。（思考・判断・表現） 	I	◎		○	
Hb1-2	ポップカルチャー論	<ul style="list-style-type: none"> ポップカルチャー、サブカルチャー、ハイカルチャーの違い、文化のグローバル化、ローカリゼーションのメカニズムを理解し、日本の政治的、外交的資源としてのポップカルチャーの役割を説明できる。（知識・理解） 海外で人気がある日本文化製品について調査し、その魅力について海外の文化との比較などを行いながら考察して、レポートにまとめることができる。（思考・判断・表現） 	I	◎		○	
Hb2-3	ソーシャルメディア論	<ul style="list-style-type: none"> ソーシャルメディアを簡単に定義し、ソーシャルメディアに分類される代表的なオンラインサービスを挙げて、それらのサービス内容を説明でき、サービス利用の際の個人情報漏洩、機密情報漏洩、犯罪、倫理等の諸問題について説明できる。（知識・理解） デジタル社会におけるリテラシーについて十分な知識を持ち、ソーシャルメディアを適切かつ安全に利用し、情報発信に活用することができる。（思考・判断・表現） 	II	◎		○	
Hb2-4	メディアカルチャー演習	<ul style="list-style-type: none"> メディアに関する様々な用語の定義および社会調査法の基本を理解し、フィールドワークやエスノグラフィについて説明できる。（知識・理解） 様々なデジタルメディア機器を活用して、フィールドワーク調査を実施できる。（技能） フィールドワークで集めたデータ（写真、動画、フィールドノート等）を社会学および文化的視点から考察・分析して、報告書を作成できる。（思考・判断・表現） 	II	○	◎	○	
Hb3-5	情報メディア演習	<ul style="list-style-type: none"> 基本となる色彩システムを深く理解し、色彩理論、色彩調和を理解した上で、実践的な色彩感覚を適用することができる。（知識・理解） 色彩生成、配色のさまざまな課題に対応した高い能力を示す制作ができる。（技能） 	II	○	◎		

科目ナンバリング	授業科目	到達目標（成績評価A）	学びのステージ I:1年前期 II:1年後期 III:2年前期 IV:2年後期	DP1 （知識・理解） 社会に貢献する女性とらえられたい生活科を学ぶための知識・理解を身に付ける。	DP2 （技能） 家庭・社会・生活・学習・生活科を学ぶための知識・理解を身に付ける。	DP3 （思考・判断・表現） 社会問題について、課題を本質的に捉え、問題の本質を見抜く力を身に付けている。	DP4 （関心・意欲・態度） 学修の意欲・協働性・調性・誠実さを身に付けている。
Hb4-6	サステナブル社会論	<ul style="list-style-type: none"> ・サステナビリティの概念を理解し、日本が抱える環境問題・課題を知り、それらを解決するための方策について説明できる。（知識・理解） ・日本が目指すべき持続可能な社会の在り方を考察し、サステナブルな社会の実現に向けて、身近な問題を見つけることができる。（思考・判断・表現） ・日々の暮らしの中で、気候変動、生物多様性、SDGsなどの地球環境問題に関心を持ち、自分事として深く考究する態度を身につけることができる。（関心・意欲・態度） 	Ⅳ	◎		○	○
Hb1-7	メディアデザイン論	<ul style="list-style-type: none"> ・造形学的な観点からメディアの歴史について解釈し、メディア文化を客観的に説明し、造形原理を学びながら、「造形」「デザイン」「空間」「環境」をキーワードとしてメディアデザインについて述べることができる。（知識・理解） ・メディアのリテラシーを身につけ、造形、デザインの今後のあるべき姿について説明することができる。（思考・判断・表現） 	Ⅰ	○	◎		
Hb1-8	CG演習A （イラストレーター）	<ul style="list-style-type: none"> ・Adobe Illustratorによる基礎技能を習得し、ビジュアル表現に適用できる。（知識・理解） ・デザインワークフローを踏まえた実践的なデジタルデザイン手法を理解し、作品制作ができる。（技能） ・手順を組み立てて工夫しながら、イメージ通りのビジュアルを自由に作成できる。（技能） 	Ⅰ	○	◎		
Hb2-9	CG演習B （フォトショップ）	<ul style="list-style-type: none"> ・Adobe Photoshopによる基礎技能を習得し、ビジュアル表現が自由に適用できる。（知識・理解） ・画像データを元に、画像レタッチ等のコマンド機能を自由に操作し、画像設計をイメージ通りに補正できる。（技能） ・デザインワークフローを踏まえた実践的なデジタルデザイン手法を工夫し、作品制作ができる。（技能） 	Ⅱ	○	◎		
Hb2-10	アニメーション制作演習	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルイメージ、デジタルカラーについて詳しく説明できるようになる。（知識・理解） ・Adobe Animateによるモーショングラフィックス（動画）を習得し、さまざまな動画の制作手法を実践できるようになる。（技能） ・人の知覚の仕組みを解釈し、より効果的な動画表現ができるようになる。（思考・判断・表現） 	Ⅱ	○	◎		
Hb4-11	ユニバーサルデザイン論	<ul style="list-style-type: none"> ・生活科学におけるユニバーサルデザインの必要性和意義について詳しく説明できる。（知識・理解） ・ユニバーサルデザイン7原則にもとづき、造形美と機能美の観点から多様性にもとづいた造形について詳しく説明できる。（思考・判断・表現） ・ユニバーサルデザインにおける「認知性」、「操作性」（ユーザビリティ）、「可読性」（レジビリティ）の活用能力を示すことができる。（関心・意欲・態度） 	Ⅳ	○	◎	○	
Hb4-12	DTP演習	<ul style="list-style-type: none"> ・Adobe Photoshop、Illustratorの操作を解釈し、デザインワークフローを踏まえた高度なデジタルデザイン制作ができる。（知識・理解） ・手順を組み立てて工夫しながら、イメージ通りのビジュアルを自由に作成できる。（技能） ・実践的なDTP作品制作ができる。（技能） 	Ⅳ	○	◎		
Hb4-13	Webデザイン演習	<ul style="list-style-type: none"> ・Adobe DreamweaverによるWebサイトコンテンツ構築への展開について詳しく説明できる。（知識・理解） ・CG演習A・Bを踏まえた、Adobe Photoshop・Illustratorによる素材制作の操作ができる。（技能） 	Ⅳ	○	◎		

科目ナンバリング	授業科目	到達目標（成績評価A）	学びのステージ I:1年前期 II:1年後期 III:2年前期 IV:2年後期	DP1 （知識・理解） 社会に貢献する女性として自立し、社会に求められる幅広い生活に関する知識・能力を身に付ける。	DP2 （技能） 家庭・社会において生活する上で必要な、メディア・環境・コミュニケーション等に活用する力を身に付ける。	DP3 （思考・判断・表現） 社会課題の本質を捉え、問題解決力をつける。	DP4 （関心・意欲・態度） 積極的な学習態度、協同的な態度、豊かな人間性を身に付けている。
Hb1-14	メディア心理演習	<ul style="list-style-type: none"> メディア（アナログ、デジタル、コミュニケーション、マスメディア等）がもつ特徴を理解し、メディアが利用されている場面を考察し、それらが人間の心理や行動に与える影響を説明できる。（知識・理解） 定量的調査法（調査紙調査）を使って集めたデータを統計分析ソフトウェアを使って分析し、メディアと人間の行動の関係を調査することができる。（技能） 調査紙の質問文を適切な表現で作成し、調査報告書を作成する際には、適切な図表等を選んで、わかりやすい報告書としてまとめることができる。（思考・判断・表現） 	I	○	◎	○	
Hb1-15	心理データ解析演習（SPSS）	<ul style="list-style-type: none"> 実証的な研究の進め方について理解し、尺度水準や質的データと量的データ、独立変数と従属変数などの違いについて説明できる。（知識・理解） 統計ソフトウェア（SPSS）を用いたデータの入力および目的に沿った適切な分析を行うことができる。（技能） 心理調査を行う際の倫理的な配慮の必要性について知り、心理調査の目的に沿った適切な調査を実施し、得られた結果をもとに論理的な考察を行い、適切な表やグラフを選び、わかりやすいレポートを作成する。（思考・判断・表現） 	I	○	◎	○	
Hb2-16	消費者の心理	<ul style="list-style-type: none"> 企業活動（商品、サービスの提供）と消費者心理とが密接に関連していることを理解し、消費者の心理がよりよい社会を実現するために必須であり、女性の消費者心理がよい企業を育て、よい社会をつくるということを説明できる。（知識・理解） 企業が消費者心理に基づいて提供しているサービスや商品を知り、社会動向の分析を行い、顧客視点に立った商品やサービスを提案、発表することができる。（思考・判断・表現） 消費行動や企業活動についての知識をベースに、顧客視点の商品サービスを提案する。（関心・意欲・態度） 	II	◎		○	○
Hb3-17	メディア心理学	<ul style="list-style-type: none"> メディア心理学の学問的な位置付けソーシャル、メディア、ソーシャルメディアの社会的影響力を知り、情報やメディアの種類によって人は行動・態度を変えようということを理解する。（知識・理解） ソーシャルメディアの問題点を考察し、それらに対する心理学的な議論を展開し、意見を述べるができる。（思考・判断・表現） 	II	◎		○	
Hb3-18	マーケティングリサーチ演習	<ul style="list-style-type: none"> マーケティングとは何かを理解し、マーケティング・リサーチの役割およびプロセスおよびマーケティングリサーチを実施するための調査方法について説明できる。（知識・理解） 調査を通してデータの収集・整理や解析方法、報告書作成に関するスキルやノウハウを身につける。（技能） 調査テーマにあった調査法や質問項目を選びだし、適切な質問文を作ることができる。（思考・判断・表現） 	II	○	◎	○	
Hc1-1	生活デザイン論	<ul style="list-style-type: none"> 社会における様々なデザインの価値・役割を生活者の立場から具体的に説明できる。（知識・理解） 具体的な事例をもとに、開発プロセスや使用環境を体験することによって、職能領域の流れやユーザーエクスペリエンスを理解・説明できる。（知識・理解） 持続可能なデザインへの理解を深め、これからの社会におけるデザインのありかたを具体的に提案することができる。（思考・判断・表現） フィールドワークやインタビュー等の調査を自分で組み立てて調査・分析を行い、一連の結果を客観的に捉え、スケッチ課題に的確に記述・発表することができる。（思考・判断・表現） 	I	◎		○	

科目ナンバリング	授業科目	到達目標（成績評価 A）	学びのステージ I:1年前期 II:1年後期 III:2年前期 IV:2年後期	DP1 （知識・理解） 社会に貢献する女性としての自立と、自らを表現する能力を身に付ける。 広げる幅と、生活科の学習を通して、食・情報・環境等に関する知識・能力を身に付ける。	DP2 （技能） 家庭・社会において生活するために必要なデザイン、情報、環境、コミュニケーション等に活用できる力を身に付ける。	DP3 （思考・判断・表現） 社会課題の本質を捉え、問題解決力をつける。	DP4 （関心・意欲・態度） 積極的な態度で、協調性のある人間性を身に付けている。
Hc2-2	生活プロダクトデザイン演習	・生活にかかわるプロダクトデザインに関連する専門的な知識について理解・説明できる。(知識・理解) ・演習課題に取り組み、優れた想像力、造形力、表現力を磨き、独創的な創造的思考力と具現化能力を修得した上で、作品を完成させることができる。(技能) ・人間工学、安全性、市場性を理解した上で、企画・デザインしたり、具体的な形に表現することに加え、発展的な課題に取り組み、レポートや作品等を通じて、記述・発表できる。(技能)	I・II	○	◎		
Hc1-3	デッサン（実習）	・デッサンの基本を学び、造形に対する深い知識を習得し、的確に説明できる。(知識・理解) ・基礎演習を積み重ね、テクニクを学ぶことで、あらゆるものに必要なデッサン力を習得し、自らの表現活動に活かせる描写力と洞察力を身につけることができる。(技能) ・イラスト制作を通じて表現の楽しさや感性を磨き、日頃から造形作品に親しみ、鑑賞できる態度を養うことができる。(技能)	I	○	◎		
Hc2-4	カラーコーディネート演習	・色彩学の知識（色彩工学・色彩心理・応用色彩学）、および、美しく調和のとれた配色デザインとは何か、ユニバーサルデザインについて充分に理解した上で、得られた知識を学修課題に活用・応用できる。(知識・理解) ・演習課題を通じ、優れた色彩の選択ができることに加え、色彩の理論をふまえた表現ができる。(技能) ・優れた作品例を鑑賞し、豊かな色彩表現につなげたり、身の回りの色彩環境を創造的に構築することができる。(技能)	II	○	◎		
Hc3-5	プロダクトデザイン論	・生活者の立場からデザインを捉え、デザインが生活に与える影響や責任、文化的・社会的意義が的確に説明できる。(知識・理解) ・ソリューション・デザイン、ソーシャル・デザイン、サステイナブル、ダイバーシティ等、プロダクトデザインの分野で使用される用語を正しく理解し、デザイン思考の方法論について説明できる。(知識・理解) ・感性工学的・人間工学的なデザインの基本に基づき、プロダクトの機能や役割を様々な視点から検討・判断することができる。(思考・判断・表現)	III	○	◎		
Hc3-6	イラストレーション（実習）	・イラストレーションの基本を学び、造形に対する知識を習得した上で、様々なテクニクを学び、イラストレーションに必要な的確な描写力と豊かな表現力を習得できる。(技能) ・イラスト制作を通じて表現に対する感性を養い、イラストレーションの目的である「テーマを伝えること」を理解し、描く過程での試行錯誤を通じて、イラストレーションで明確なメッセージを伝えることができる。(思考・判断・表現)	III		◎	○	
Hc4-7	彫金実習	・「彫金」という金属工芸の伝統技法の習得を通じ、素材や歴史的背景について十分な説明ができる。(知識・理解) ・制作を通して様々な工具を的確に使い、作品を作り上げることで、デザイン・造形力・感性を磨く力を修得できる。(技能) ・現代における工芸、金属造形のあり方を考え、独自の表現と新たな方向性を探り、デザインに反映できる能力と、具現化できる表現力を発揮し、オリジナル作品を完成させることができる。(技能)	IV	○	◎		

科目ナンバリング	授業科目	到達目標（成績評価 A）	学びのステージ I:1年前期 II:1年後期 III:2年前期 IV:2年後期	DP1 （知識・理解） 社会に貢献する自立した女性とらえること、生活する上で求められる幅広い生活に関するデザイン、情報、環境等の知識を身に付ける。	DP2 （技能） 家庭・社会・生活・活動のために、ファッション、デザイン、情報、環境等に関する知識を身に付ける。	DP3 （思考・判断・表現） 社会について問題を見抜く力を身に付けている。	DP4 （関心・意欲・態度） 学修の意欲や積極的な態度を身に付けている。
Hc2-8	ファッションデザイン演習	<ul style="list-style-type: none"> ファッションに関する素材やシルエット、TPOに応じた装いなどについて具体的に示すことができる。（知識・理解） 服飾デザインの基本的な縫製技術やコミュニケーション能力を身につけることができる。（技能） 表現力、経済性、社会性、環境に配慮した適切な衣服や着装を具体的に説明することができる。（思考・判断・表現） 消費者への提案や適切な助言を具体的に示すことができる。（思考・判断・表現） 	I・II	○	◎	○	
Hc1-9	染色工芸実習	<ul style="list-style-type: none"> 素材である繊維や布の特徴に応じた染色方法を具体的に説明できる。（知識・理解） 伝統的な染織工芸について具体的に説明できる。（知識・理解） 基本的な染色を的確に行うことができる。（技能） 伝統的な文様や染色技法をデザインに取り入れて、表現することができる。（思考・判断・表現） 	I	○	◎	○	
Hc2-10	ファッションデザイン論	<ul style="list-style-type: none"> 近現代のファッション史、ファッションデザインの流れ、ディテール、色彩、トレンド、現代のファッションの問題点について、具体的かつ、詳しく説明できる。（知識・理解） 設定されたテーマに加え、自らで考案したアイデアをもとに、ファッションデザインの企画やプレゼンテーションを通じて、授業で理解した内容を的確に表現できる。（知識・理解） ファッションデザインの変遷に基づき、現在のファッションデザインの問題点を指摘し、消費・生産・流通等の諸課題について具体的に提言することができる。（思考・判断・表現） 	II	◎		○	
Hc2-11	アパレル制作実習	<ul style="list-style-type: none"> 衣服や帽子的制作方法について理解し、具体的に説明することができる。（知識・理解） 衣服や帽子的製作技術を修得し優れた作品を完成させることができる。（技能） TPO やライフステージに応じたファッションを適切に選び、コーディネートを楽しむことができるようになる。（思考・判断・表現） 	II	○	◎	○	
Hc3-12	ファッションビジネス論	<ul style="list-style-type: none"> アパレル・ファッション業界の構造や基本的な知識を修得し、アパレル業界の現状を具体的に説明できる。（知識・理解） アパレル・ファッション分野特有の構造や機能について具体的に説明できる。（知識・理解） アパレル・ファッション業界特有の生産・流通・消費構造を修得し、新たな流通機構やブランドを創造できる。（思考・判断・表現） アパレル・ファッション業界に関心を持って活発にコミュニケーションすることができる。（関心・意欲・態度） 	II	◎		○	○
Hc3-13	和装デザイン実習	<ul style="list-style-type: none"> 浴衣の基本的な構造や機能についての的確に説明できる。（知識・理解） 浴衣の製作や着付けを的確に行うことができる。（技能） 和装についての基本的な知識を理解し、TPO に合った的確な着装を示すことができる。（思考・判断・表現） 和装の優れた機能を具体的に示し、伝えることができる。（思考・判断・表現） 	II	○	◎	○	
Hc4-14	アパレル企画演習	<ul style="list-style-type: none"> グループワークを積極的に行い、コミュニケーション能力を向上させることができる。（技能） アパレルにおける企画の具体的な役割を理解し、提案できる。（思考・判断・表現） アパレル業界の動向や消費者動向に強い関心を持って消費者ニーズを具体的に説明できる。（思考・判断・表現） アパレル・ファッション業界に関心を持って積極的に取り組むことができる。（関心・意欲・態度） 	IV		○	◎	○

科目ナンバリング	授業科目	到達目標（成績評価 A）	学びのステージ I:1年前期 II:1年後期 III:2年前期 IV:2年後期	DP1 （知識・理解） 社会に貢献する自立と求められること、生活科としての教養と生活に関するデザイン、情報、環境等に関する知識・能力を身に付ける。	DP2 （技能） 家庭および社会で生活する際に必要とする生活スキルを身に付ける。	DP3 （思考・判断・表現） 社会問題について、課題の本質を捉え、問題解決力をつける。	DP4 （関心・意欲・態度） 積極的な学習態度、協同的な態度、豊かな人間性を身に付けている。
Hc1-15	インテリア設計演習	・インテリア設計の意義を理解し、表現に値する内容を具体的に提案し、発表することができる。（知識・理解） ・インテリア設計の表現方法を、実践的な学習によって身につけ、説得力のある作品として表現することができる。（技能）	I	○	◎		
Hc2-16	インテリアCAD実習基礎	・立体や空間を2次元でとして表現する図面のルールを正確に理解し、具体的に説明できる。（知識・理解） ・CADソフトの基本的な操作方法を十分に理解し、モノの寸法やスケール感を身につけ、正確な図形・図面を描くことができる。（技能）	I・II	○	◎		○
Hc2-17	快適住環境論	・快適な住環境を実現するために、室内環境の視点からどのようなことに配慮しなければならないかを理解し、実践的に説明できる。（知識・理解） ・熱、光、空気、音及び水等の物理的環境要因を理解し、実践的に説明できる。（知識・理解） ・快適で健康的な住生活ができる環境配慮型住宅を実現する技能を実践的な学習によって身につけ、説得力のある提案ができる。（思考・判断・表現）	II	◎		○	
Hc2-18	インテリア製図演習 I	・将来、製図の仕事の分野で信頼される人になるために必要な製図上の基本的な知識を理解し、説明できる。（知識・理解） ・本格的な製図板、製図用具の正しい使い方、正しい製図法を、実践的な学習によって身につけ、製図を行うことができる。（技能）	II	○	◎		
Hc3-19	インテリア製図演習 II	・図面表現の基礎を的確に理解し、具体的に説明できる。（知識・理解） ・3次元で空間や実体をイメージする能力を、実践的な学習によって身につけ、製図として適切に表現することができる。（技能）	III	○	◎		
Hc3-20	インテリアCAD実習応用	・CAD図面と3次元の空間や実体との関係を理解し、具体的に説明できる。（知識・理解） ・CADソフトの応用的な操作方法を十分に理解し、正確な図形・図面を描くことができる。（技能） ・3次元空間を正確に構築し、図面としての体裁やレイアウトを整え、印刷を行うことができる。（思考・判断・表現）	II	○	○	◎	
Hc4-21	インテリア構成論	・インテリアを構成する諸要素について理解し、具体的に説明できる。（知識・理解） ・諸要素を組み合わせで成立するインテリアデザインの基本を、実践的な学習によって身につけ、説得力のある提案ができる。（思考・判断・表現）	IV	○		◎	
Hd2-1	調理学	・調理することの意義および心身が健康で豊かになるための食について総合的に説明でき、各食品が調理過程を経て、食事になるまでの工程で起こるさまざまな現象について具体的に述べることができる。（知識・理解） ・食物の成分・形状や性状の変化を十分に説明できる。（思考・判断・表現）	II	◎		○	
Hd2-2	フードメディア演習	・写真、映像撮影に使用する機材の種類、用途、特性、撮影方法等を理解し十分に説明できる。（知識・理解） ・被写体や撮影環境に合わせて最適な撮影機材、撮影方法を選択して撮影し、撮影した写真や映像を必要に応じて適切に加工、修正、編集することができる。さらに、写真や映像を使って、ポスター、ブログ記事、動画等のコンテンツ作成ができる。（技能） ・作成したコンテンツを適切なソーシャルメディアでの情報共有に活用する。（関心・意欲・態度）	II	○	◎		○
Hd2-3	調理学実習基礎	・調理特性を応用し実践できる。（知識・理解） ・日本料理、西洋料理、中国料理の調理操作ができる。さらに、グループでコミュニケーションをはかりながら行動し、レポート作成を行うことができる。（技能）	II	○	◎		

科目ナンバリング	授業科目	到達目標（成績評価 A）	学びのステージ I:1年前期 II:1年後期 III:2年前期 IV:2年後期	DP1 （知識・理解） 社会に貢献する女性と自立しとらされる幅広い生活に関するデザイン、情報、環境等の知識・能力を身に付ける。	DP2 （技能） 家庭において生活する上で必要な、メデイア、食、環境、コミュニケーション等に力を付けている。	DP3 （思考・判断・表現） 社会課題の本質を捉え、問題解決力を持っている。	DP4 （関心・意欲・態度） 積極的な学習意欲や誠実な人間性を身に付けている。
Hd3-4	フードコーディネート論	<ul style="list-style-type: none"> 食品のコーディネートに関する総合的な知識を身に付け、論述および実践することができる。（知識・理解） フードスペシャリスト資格認定試験に合格できる。（技能） 実社会で活用されているフードコーディネートについて十分に説明できる。（思考・判断・表現） 	Ⅲ	◎		○	
Hd3-5	調理学実習応用	<ul style="list-style-type: none"> 調理に必要なとなる詳細な調理理論について理解し、説明でき、充実したレポート作成ができる。（知識・理解） 日本料理、西洋料理、中国料理の調理操作ができる。（技能） 調理特性が説明でき、グループワークやレポート作成を通じて、コミュニケーション力や表現力、まとめ方を実践することができる。さらに、アクティブラーニングに積極的に取り組むことができる。（関心・意欲・態度） 	Ⅲ	○	◎		○
Hd4-6	フードパッケージ実習	<ul style="list-style-type: none"> 市販されている様々な食品について特徴を理解し、消費者が求めるパッケージについて事例を挙げて説明できる。（知識・理解） 新たな食品を開発し、それに適したパッケージを作成した上で、食品の魅力プレゼンテーションできる。（技能） 消費者が求める食品について理解し、事例を挙げて説明できる。（関心・意欲・態度） 	Ⅳ	○	◎		○
Hd4-7	スイーツ実習	<ul style="list-style-type: none"> 調理特性が説明でき、充実したレポート作成ができる。（知識・理解） 日本、西洋、中国のスイーツ類の調理操作ができる。（技能） アクティブラーニングに積極的に取り組むことができ、グループワークやレポート作成を通じて、コミュニケーション力や表現力、まとめ方を実践することができる。（関心・意欲・態度） 	Ⅳ	○	◎		○
Hd1-8	食物基礎科学	<ul style="list-style-type: none"> 食品成分の化学的な事項を十分理解することで、これから学ぶ栄養学、食品学等の基礎が十分に説明できる。（知識・理解） 栄養素や酵素、食品のにおいや味、食品の鑑別方法などに関する事項を十分に説明できる。（思考・判断・表現） 	Ⅰ	◎		○	
Hd1-9	生活基礎演習	<ul style="list-style-type: none"> 単位の種類や互換性、身の回りのものの性質や特徴について関心を持って、的確に説明できる。（知識・理解） 実験時の基本的な操作方法や適切な取り扱い方、グループワークやレポート作成を通じて、得られた結果を的確に伝えることができる。（技能） 	Ⅰ	○	◎		
Hd2-10	栄養学	<ul style="list-style-type: none"> 栄養素の生理機能、消化・吸収・代謝機構について十分に理解した上で、説明することができる。また、フードスペシャリスト試験の出題ポイントを十分に理解して、試験の準備ができる。（知識・理解） 健康を保持・増進するための食生活の役割について十分に理解し、説明することができる。（思考・判断・表現） 	Ⅱ	◎		○	
Hd2-11	食育演習	<ul style="list-style-type: none"> 栄養成分について理解し、詳細に説明できる。さらに、生活習慣を整えることの意義や各ライフステージにおける生活習慣に関連した諸問題を理解し、事例を挙げて詳細に説明できる。（知識・理解） 各ライフステージにおける生活習慣に関連した諸問題を解決する様々な手法を実践できる。（技能） 	Ⅱ	◎	○		
Hd3-12	女性と健康	<ul style="list-style-type: none"> 女性のライフサイクルやライフサイクルにおける健康問題について理解し、その特徴を、事例を挙げて説明できる。さらに、健康問題を解決するための様々な手法を理解し、事例を挙げて説明できる。（知識・理解） グループワークを通じて、女性における健康について詳細に議論することができる。（技能） 日頃から健康維持・増進に対する詳細な取り組みが実践できる。（関心・意欲・態度） 	Ⅲ	◎	○		○

