



ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ ACTIVE LEARNING

JAPANESE SOCIETY AND CULTURE

รายวิชา 0110241 สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

อาจารย์ชวเลิศ เทพประดิษฐ์
ภาคการศึกษาที่ 1/2567

รายละเอียดของรายวิชา
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัส ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน รายวิชาที่เรียนพร้อมกัน และคำอธิบายรายวิชา
0110241 สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น 3(2-2-5)
Japanese Society and Culture
สังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี แนวความคิดของชาวญี่ปุ่น พัฒนาการทาง สังคม ฝึกวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างสังคมญี่ปุ่นกับสังคมไทย
Society; ways of life; traditional custom; Japanese concepts; social development;
practice analyzing the differences between Japanese society and Thai society
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
วิชาเอกบังคับ
- จุดมุ่งหมายของรายวิชา
เพื่อให้ผลิตเกิดการเรียนรู้/มีความสามารถ/สมรรถนะที่ต้องการด้านต่าง ๆ
 - อธิบายสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี แนวความคิดของชาวญี่ปุ่น พัฒนาการทางสังคมญี่ปุ่นได้ (2.1, ELO1)
 - สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารให้ถูกต้องตามบริบทได้ (3.1, ELO2, ELO3)
 - มีวินัย ความซื่อสัตย์สุจริต สุภาพ อ่อนน้อมถ่อมตน ขยัน อดทน ตรงต่อเวลา (1.1, 1.2, ELO9)
 - ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีจิตอาสาและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (4.3, ELO8)
 - สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการศึกษา ค้นคว้า และสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและรู้เท่าทัน (5.2, 5.3, ELO6)
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
อาจารย์ชวเลิศ เทพประดิษฐ์

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน
ภาคเรียนที่ 1/2567 ชั้นปีที่ 2

6. สถานที่เรียน
มหาวิทยาลัยทักษิณ

หมวดที่ 2
แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
1	1. ชี้แจงคำอธิบายรายวิชา 2. 歴史 1 (History 1) <ul style="list-style-type: none"> ● การรวมตัวของแคว้นต่าง ๆ (ศตวรรษที่ 4) ● สมัยเฮอัน (ค.ศ. 794-1192) ● สมัยคามาคุระถึงสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1192-1867) ● วัฒนธรรมชามูโรและพุทธศิลป์ ● สมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603-1867) 	2	2	<u>กิจกรรม</u> 1. อธิบายและชี้แจงข้อตกลงใน มคอ. 3 2. ให้นิสิตพิจารณาและแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและวิธีประเมิน 3. กิจกรรม Time Travel Quiz 4. นำเสนอภาพรวมประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น 5. กิจกรรมกลุ่ม: History Jigsaw 6. กิจกรรม Historical Drama 7. สรุปและอภิปราย	ชวลิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				<u>สื่อการสอน</u> 1. มคอ.3 2. PowerPoint น ำ เ ส น อ ภาพประกอบและ ไ ท ม ์ ไ ล น ์ ประวัติศาสตร์ 3. คลิปวิดีโอสั้นๆ เกี่ ย ว กั บ ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น แต่ละยุค 4. บั ต ร ภาพ เหตุการณ์สำคัญทาง ประวัติศาสตร์ 5. แผนที่ญี่ปุ่นในแต่ละ ละครสมัย 6. ใบงานสำหรับ กิจกรรมกลุ่ม 7. เ อ ก ส า ร ประกอบการเรียน 8. ใบความรู้และใบ งาน 9. แบบทดสอบหลัง เรียน	
2	歴史 2 (History 2) <ul style="list-style-type: none"> ● การเปิดประเทศและฟื้นฟูเมจิ (กลางศตวรรษที่ 19) 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. กิจกรรมระดม สมอง "ญี่ปุ่นพัฒนา	ชวลิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
	<ul style="list-style-type: none"> ● สมัยเมจิ (ค.ศ. 1868-1912) ● สงครามแปซิฟิก (ค.ศ. 1937-1945) ● ช่วงหลังสงครามและการฟื้นฟู (หลังค.ศ. 1945) ● ภัยพิบัติธรรมชาติ (11 มีนาคม 2011) 			<p>ได้อย่างไรหลังความพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2"</p> <p>2. กิจกรรมกลุ่ม: Historical Role Play</p> <p>3. แลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม</p> <p>4. กิจกรรมกลุ่ม: Timeline Construction</p> <p>5. อภิปรายร่วมกันสรุปบทเรียนและเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบัน</p> <p>6. ทำแบบทดสอบหลังเรียน</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1 . PowerPoint นำเสนอภาพประวัติศาสตร์</p> <p>2. วีดิทัศน์สั้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น</p>	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				3. ภาพถ่ายทางประวัติศาสตร์ 4. เอกสารประกอบการเรียน 5. ใบความรู้และใบงาน 6. แบบทดสอบหลังเรียน	
3	衣類・住居 (Clothing and Housing) <ul style="list-style-type: none"> ● เสื้อผ้า <ul style="list-style-type: none"> ○ กิโมโน ○ ยูกาตะ ● ที่อยู่อาศัย <ul style="list-style-type: none"> ○ คอนโดมิเนียม (มันซง) ○ บ้านเดี่ยวในชานเมือง 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. กิจกรรมกลุ่ม: การสำรวจและค้นคว้า 2. นำเสนอข้อมูลด้วยแผนผังความคิด (Mind Mapping) 3. กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) 4. ร่วมอภิปรายประเด็นสำคัญในชั้นเรียนและสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน 5. โครงงานกลุ่ม: ออกแบบชุดกิโมโนหรือจำลองแบบบ้านญี่ปุ่นสมัยใหม่	ชวลิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				6. ทำแบบทดสอบ หลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1 . PowerPoint นำเสนอภาพกิโมโน ยูคาตะ และบ้าน แบบญี่ปุ่น 2. วิดิทัศน์ สั้น เกี่ยวกับวิถีชีวิตญี่ปุ่น 3. ชุดกิโมโนจำลอง/ ตัวอย่างผ้าไหม 4. แ ผ น ภ า พ เป ร ี ย บ เที ย บ วัฒนธรรมที่อยู่อาศัย 5. แ อ ก ส า ร ประกอบการเรียน 6. ใบความรู้และใบ งาน 7. แบบทดสอบหลัง เรียน	
4	食べ物・飲み物 (Food and Drink) <ul style="list-style-type: none"> ● อาหารญี่ปุ่นยอดนิยม ● การเตรียมอาหารญี่ปุ่น ● อาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ● การเปลี่ยนแปลงของนิสัยการกิน ● ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลง 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. กิจกรรมกลุ่ม: การ สำรวจและค้นคว้า 2. นำเสนอข้อค้นพบ หน้าชั้นเรียน 3. กิจกรรรม Role Play: จ ำ ล อ ง	ชวเลิศ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				7. แบบทดสอบหลังเรียน	
5	慣習・儀式 (Customs and Rituals) <ul style="list-style-type: none"> ● งานแต่งงาน <ul style="list-style-type: none"> ○ ประเพณีชินโต ○ ประเพณีคริสต์ ○ การแต่งงานแบบคลุมถุงชน (มีโอเก็กกง) ● งานศพ <ul style="list-style-type: none"> ○ ประเพณีทางพุทธศาสนา ● ทักษะคติทางศาสนา 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. กิจกรรมกลุ่ม: ระดมสมอง แลกเปลี่ยนความรู้เดิมเกี่ยวกับพิธีกรรมแต่งงานและงานศพ 2. กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์พิธีกรรมและนำเสนอผลการวิเคราะห์หน้าชั้นเรียน 3. กิจกรรม Role Play: แสดงบทบาทสมมติพิธีกรรมต่าง ๆ 4. เพื่อนร่วมชั้นสังเกตการณ์และให้ข้อมูลป้อนกลับ 5. อภิปรายกลุ่มใหญ่ ประเด็น "ความหมายของพิธีกรรมในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน" 6. ทำแบบทดสอบหลังเรียน <u>สื่อการสอน</u>	ชวลิต

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				1 . Power Point นำเสนอ 2. วีดิทัศน์/คลิปวิดีโอ เกี่ยวกับพิธีแต่งงาน และงานศพในญี่ปุ่น 3. รูปภาพประกอบ พิธีกรรมต่าง ๆ 4. ชุดตัวอย่างเครื่อง แต่งกายในพิธี 5. เอกสาร ประกอบการเรียน 6. ใบความรู้และใบ งาน 7. แบบทดสอบหลัง เรียน	
6	宗教 (Religion) <ul style="list-style-type: none"> ● ชินโต ● พุทธศาสนา ● การผสมผสานศาสนา ● พิธีกรรมและเทศกาล ● การเปิดใจกว้างต่อศาสนา 	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้ 1. กิจกรรมกลุ่ม: ระดมความคิด เกี่ยวกับสิ่งที่รู้จัก เกี่ยวกับศาสนาใน ญี่ปุ่น 2. กิจกรรมกลุ่ม: ค้นคว้าและสร้าง แผนผังความคิด (Mind Mapping) หัวข้อย่อยเกี่ยวกับ ศาสนาในญี่ปุ่น	ชวลิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				3. กิจกรรมกลุ่ม: อภิปรายกลุ่มย่อย แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นเกี่ยวกับความ แตกต่างและความ คล้ายคลึงของศาสนา ชินโต และ พุทธ ศาสนา 4. กิจกรรม Role Play: จำลอง สถานการณ์พิธีกรรม ทางศาสนาต่าง ๆ ของญี่ปุ่น 5. ร่วมกันสรุปความรู้ ที่ได้เรียนรู้ 6. ทำแบบทดสอบ หลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1 . Power Point นำเสนอ 2. วีดิทัศน์เกี่ยวกับ พิธีกรรมทางศาสนา ของญี่ปุ่น 3. รูปภาพศาลเจ้า และวัดในญี่ปุ่น 4. คลิปวีดีโอ สัมภาษณ์ชาวญี่ปุ่น	

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนาคนสู่สังคม

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				เกี่ยวกับความเชื่อ ทางศาสนา 5. เอกสาร ประกอบการเรียน 6. ใบความรู้และใบ งาน 7. แบบทดสอบหลัง เรียน	
7	美術・工芸 (Arts and Crafts) <ul style="list-style-type: none"> ● อิทธิพลและเอกลักษณ์ ● ความสัมพันธ์กับธรรมชาติ ● งานฝีมือในยุคเอโดะ ● ศิลปะ Ukiyo-e ● แนวโน้มปัจจุบัน 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. กิจกรรมกลุ่ม: สำรวจและค้นพบ 2. สาธิตเทคนิคการ วาดภาพ Ukiyo-e หรือการพับกระดาษ โอริกามิ 3. ฝึกปฏิบัติตาม หัวข้อที่เลือก แลกเปลี่ยนผลงาน และให้ข้อเสนอแนะ ระหว่างเพื่อน 4. นำเสนอผลงาน พร้อมอธิบายแรง บันดาลใจและ กระบวนการ สร้างสรรค์ 5. อภิปรายร่วมกัน ถึงความเชื่อมโยง	ชวลิต

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				ระหว่างศิลปะกับ วัฒนธรรม 6. ทำแบบทดสอบ หลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1 . Power Point นำเสนอ 2. ตัวอย่างงานศิลปะ Ukiyo-e แล ะ ภาพถ่าย 3. วัสดุ สำหรับ กิจกรรม เช่น กระดาษญี่ปุ่น สีน้ำ พู่กัน 4. วิดีทัศน์ สั้น เกี่ยวกับศิลปะญี่ปุ่น 5. เอกสาร ประกอบการเรียน 6. ใบความรู้และใบ งาน 7. แบบทดสอบหลัง เรียน	
8	舞台芸術・音楽 (Stage Arts and Music) ● ศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมของ ญี่ปุ่น ● ดนตรีดั้งเดิม	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการชมวิดีโอทัศน์ การแสดงญี่ปุ่นแบบ ดั้งเดิม	ชวลิต

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนาคนและสังคม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
	<ul style="list-style-type: none"> • เกอิชา • การแสดงร่วมสมัย 			2. บรรยายและอภิปรายเกี่ยวกับศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น 3. ให้นิสิตแบ่งกลุ่มศึกษาและนำเสนอเกี่ยวกับการแสดงแต่ละประเภท 4. แนะนำเครื่องดนตรีญี่ปุ่นประเภทต่างๆ พร้อมเปิดเสียงให้ฟัง 5. อธิบายเกี่ยวกับดนตรีประเภทต่างๆ ทั้ง bon'odori และ gagaku 6. กิจกรรมจับคู่เครื่องดนตรีกับเสียงและประเภทการแสดง 7. บรรยายเกี่ยวกับวัฒนธรรมเกอิชา 8. อภิปรายเกี่ยวกับการแสดงร่วมสมัยในญี่ปุ่น 9. ทำแบบทดสอบหลังเรียน	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				<u>สื่อการสอน</u> 1. วิดีทัศน์ตัวอย่าง การแสดง kabuki, noh, kyogen และ bunraku 2. ภาพและคลิปเสียง เครื่องดนตรีญี่ปุ่น ประเภทต่างๆ 3 . PowerPoint นำเสนอเนื้อหาพร้อม ภาพประกอบ 4. ใบความรู้และใบ งาน 5. แบบทดสอบหลัง เรียน	
9	สอบกลางภาค				
10	文学 (Literature) <ul style="list-style-type: none"> ● การอ่านและการรู้หนังสือ ● ประวัติการเขียนและวรรณกรรม ยุคแรก ● พัฒนาการของระบบการเขียน ● วรรณกรรมยุคเอโดะและหลังจาก นั้น ● วรรณกรรมร่วมสมัย 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยสถิติการอ่านของ ชาวญี่ปุ่น 2. บรรยายเกี่ยวกับ ประวัติ และ พัฒนาการของระบบ การเขียน 3. กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่าง	ชวลิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				ระบบการเขียนกับ วรรณกรรม 4 . แ น ะ น ำ วรรณกรรมสำคัญแต่ ละยุค 5. อ่านและวิเคราะห์ ตัวอย่างบทประพันธ์ 6. กิจกรรรมจับคู่: เป ร ี ย บ เที ย บ วรรณกรรมต่างยุค สมัย 7. แนะนำนักเขียน และผลงานสำคัญ 8. วิเคราะห์อิทธิพล ของวรรณกรรมต่อ สังคมญี่ปุ่น 9. ทำแบบทดสอบ หลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1 . PowerPoint นำเสนอประวัติและ พั ฒ น า ก า ร วรรณกรรมญี่ปุ่น 2. ตัวอย่างตัวบท วรรณกรรมสำคัญทั้ง ต้นฉบับและฉบับ แปล	

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนาคนสู่สังคม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				3. แผนภาพแสดง พัฒนาการของระบบ การเขียนญี่ปุ่น 4. ตัวอย่างหนังสือ นิตยสาร และมังงะ ญี่ปุ่น 5. ใบความรู้และใบ งาน 6. แบบทดสอบหลัง เรียน	
11	ポップカルチャー・マスコミ (Popular Culture and Mass Media) <ul style="list-style-type: none"> ● ลักษณะทั่วไปของวัฒนธรรมป๊อป ● อิทธิพลของสังคมต่อวัฒนธรรมป๊อป ● การเผยแพร่วัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นในต่างประเทศ ● วัฒนธรรมย่อยที่เกิดจากมังงะและอนิเมะ ● สื่อมวลชนในญี่ปุ่น 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการถามคำถามกระตุ้นความคิด 2. บรรยายเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น 3. กิจกรรมกลุ่ม: การสร้าง Culture Mapping 4. แนะนำแนวคิดเกี่ยวกับสื่อมวลชนในญี่ปุ่น 5. วิเคราะห์อิทธิพลของวัฒนธรรมป๊อปต่อสังคมโลก	ชวลิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				6. กิจกรรมจับคู่: Cross-Cultural Media Analysis 7. แนะนำวัฒนธรรม ย่อยที่เกิดจากป๊อป คัลเจอร์ 8. วิเคราะห์แนวโน้ม การเปลี่ยนแปลงของ วัฒนธรรมป๊อป 9. ทำแบบทดสอบ หลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1 . PowerPoint นำเสนอลักษณะ ทัวไปของ วัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น 2. ภาพตัวอย่างมังงะ และอนิเมะ 3. คลิปวิดีโอสั้น เกี่ยวกับวัฒนธรรมป๊ อป 4 . เอกสาร ประกอบการเรียน 5. ใบความรู้และใบ งาน 6. แบบทดสอบหลัง เรียน	

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนาคนสู่สังคม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
12	<p>日本人のころ (Japanese Character)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ความเป็นกลุ่ม (Group Solidarity) ● อิทธิพลของกลุ่มต่อพฤติกรรม (Tatemae / Honne) ● Giri / Ninjo ● อิทธิพลของลัทธิขงจื้อ ● Amae – การพึ่งพาผู้อื่น 	2	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการถามคำถามกระตุ้นความคิด 2. บรรยายหลักการสำคัญของ " Japanese Character" <p>ครอบคลุม 5 ประเด็นหลัก</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. กิจกรรมกลุ่ม: Role Play 4. อภิปรายกลุ่มใหญ่ 5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน 6. สรุปบทเรียนร่วมกัน <p><u>สื่อการสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 . PowerPoint นำเสนอหลักการสำคัญของ "Japanese Character" 2. กรณีศึกษาและตัวอย่างประกอบการบรรยาย 	ชวลิตศ

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				3. คลิปวิดีโอสั้น เกี่ยวกับวัฒนธรรม ญี่ปุ่นที่สะท้อน แนวคิดเรื่อง “Japanese Character” 4. เอกสาร ประกอบการเรียน 5. ใบความรู้และใบ งาน 6. แบบทดสอบหลัง เรียน	
13	政府 (Government) <ul style="list-style-type: none"> ● โครงสร้างการปกครอง ● ฝ่ายนิติบัญญัติ (รัฐสภา) ● ฝ่ายตุลาการ ● ฝ่ายบริหาร ● รัฐธรรมนูญ ● ลักษณะการบริหารประเทศ ● กองกำลังป้องกันตนเอง (SDF) 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. กิจกรรมระดม สมอง “รู้จักการ ปกครองญี่ปุ่นแค่ ไหน” 2. สอนเนื้อหาโดยใช้ เทคนิค Jigsaw Learning 3. กิจกรรมกลุ่ม: Role Playing จำลองการประชุม รัฐสภา 4. นำเสนอผล การศึกษาระยะ บทบาทสมมติ	ชวลิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				5. อภิปรายร่วมกัน สะท้อนคิดและ เชื่อมโยงความรู้ 6. ทำแบบทดสอบ หลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1 . PowerPoint นำเสนอโครงสร้าง การปกครอง 2. วิทัศน์สั้น เกี่ยวกับระบบรัฐสภา 3. แผ่นภาพอินโฟ กราฟิกประกอบการ เรียนรู้ 4 . เอกสาร ประกอบการเรียน 5. ใบความรู้และใบ งาน 6. แบบทดสอบหลัง เรียน	
14	經濟・産業 (Economy and Industry) <ul style="list-style-type: none"> ● การพัฒนาเศรษฐกิจหลัง สงครามโลกครั้งที่ 2 ● ปัญหาเศรษฐกิจ ● การเปลี่ยนแปลงในภาคธุรกิจ ● ปัญหาการบริหารเศรษฐกิจ 	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยคลิปวิดีโอสั้น เกี่ยวกับการพัฒนา เศรษฐกิจญี่ปุ่น 2. ระดมความคิด เกี่ยวกับความสำเร็จ	ชวลิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
	<ul style="list-style-type: none"> • แนวโน้มในอนาคต 			ทางเศรษฐกิจของ ญี่ปุ่น 3. กิจกรรมกลุ่ม: สร้าง Mind Mapping 4. นำเสนอผลงาน 5. อภิปรายร่วมกัน สะท้อนคิด และ เชื่อมโยงความรู้ 6. ทำแบบทดสอบ หลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1 . PowerPoint นำเสนอข้อมูล เศรษฐกิจญี่ปุ่น 2. วิดีโอสารคดี เศรษฐกิจ 3. กรณีศึกษาบริษัท ญี่ปุ่น 4 . เอกสาร ประกอบการเรียน 5. ใบความรู้และใบ งาน 6. แบบทดสอบหลัง เรียน	
15	家族問題 (Family issues)	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้	ชาวเลิศ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
	<ul style="list-style-type: none"> ● การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัว ● การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ส่งผลต่อครอบครัว ● การศึกษาของเด็ก ● ปัญหาในโรงเรียน ● พฤติกรรมเยาวชน 			<p>1. กิจกรรมกลุ่ม: วาดแผนผังครอบครัวในพื้นที่ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>2. บรรยายสรุปข้อมูล การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัว</p> <p>3. กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์ประเด็นปัญหา</p> <p>4. นำเสนอและอภิปรายผล</p> <p>5. สะท้อนคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้</p> <p>6. ทำแบบทดสอบหลังเรียน</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1 . PowerPoint นำเสนอข้อมูลสถิติและภาพประกอบ</p> <p>2. วิดีโอสารคดีเกี่ยวกับครอบครัวและสังคมญี่ปุ่น</p> <p>3. กรณีศึกษาปัญหาครอบครัวและสังคมญี่ปุ่น</p>	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				4 . เอกสาร ประกอบการเรียน 5. ใบความรู้และใบ งาน 6. แบบทดสอบหลัง เรียน	
16	変化と課題 (Changes and Challenges)	2	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> 1. นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยคำถามกระตุ้น "ประเทศญี่ปุ่นมี ความท้าทาย อะไรบ้างในปัจจุบัน" 2. กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์ประเด็น ความท้าทาย 3. นำเสนอผลการ วิเคราะห์ด้วย Mind Mapping 4. อภิปรายกลุ่มใหญ่ 5. กิจกรรมกลุ่ม: Design Thinking ออกแบบนวัตกรรม หรือวิธีการแก้ปัญหา 6. นำเสนอนวัตกรรม แก้ปัญหาที่โดดเด่น 7. เพื่อนร่วมชั้นให้ ข้อมูลย้อนกลับ	ชวลิตศ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				8. สะท้อนคิดมุมมอง ต่อความท้าทายของ ญี่ปุ่น 9. ทำแบบทดสอบ หลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1 . PowerPoint นำเสนอข้อมูลภาพ รวมประเทศญี่ปุ่น 2. คลิปวิดีโอสารคดี เกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่น 3. แหล่ง ข้อมูล ออนไลน์เพื่อการ สืบค้น 4 . แ อ ก ส า ร ประกอบการเรียน 5. ใบความรู้และใบ งาน 6. แบบทดสอบหลัง เรียน	
17	สอบปลายภาค				
18					
รวม					

หมายเหตุ กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมงต่อรายวิชา และสามารถจัดกิจกรรมรวมในครั้งเดียวหรือแยกหลายกิจกรรมได้

หมวด 3

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

หลักการจัดกิจกรรม

จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รู้จักคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองเป็นหลัก สามารถในการใช้ภาษาญี่ปุ่นและเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเน้นให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถใช้ภาษาญี่ปุ่นสื่อสารในชีวิตประจำวันได้

กิจกรรม (ระบุกิจกรรมให้สอดคล้องกับ มคอ.3)

กิจกรรมที่ 1 歴史 1 (History 1)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) นิสิตอธิบายพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นตั้งแต่ศตวรรษที่ 4 จนถึงปลายสมัยเอโดะได้

2) นิสิตวิเคราะห์และเรียงลำดับเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 1)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. การรวมตัวของแคว้นต่าง ๆ (ศตวรรษที่ 4):

- บรรพบุรุษของราชวงศ์ญี่ปุ่นก่อตั้งรัฐบาลยามาโตะ
- จักรพรรดิ (เทนโน) มีอำนาจทางการเมืองช่วงสั้น ๆ ก่อนส่งมอบให้ผู้นำทางการเมืองที่

เข้มแข็ง

2. สมัยเฮอัน (ค.ศ. 794-1192):

- ย้ายเมืองหลวงจากนาราไปเกียวโต (เฮอันเกียว)
- ราชสำนักปกครองประเทศ มีการพัฒนาวัฒนธรรมญี่ปุ่น เช่น ภาพวาด วรรณกรรม และ

พุทธศิลป์

- นักรบซามูไรมีอำนาจเพิ่มขึ้นและควบคุมประเทศในช่วงปลายยุคเฮอัน

3. สมัยคามาคุระถึงสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1192-1867):

- ญี่ปุ่นถูกปกครองโดยรัฐบาลทหารหรือบาคูฟุ มิโซกุนเป็นผู้ปกครองสูงสุด
- ช่วงศตวรรษที่ 14-16 มีความไม่มั่นคงทางการเมืองและสงครามกลางเมือง

- ชาวยุโรปนำอาวุธปืนและศาสนาคริสต์มาสู่ญี่ปุ่น
- ประเทศกลับมารวมตัวกันภายใต้การนำของโอดะ โนบุนางะ และโทโยโทมิ ฮิเดโยชิ

4. วัฒนธรรมชามูโรและพุทธศิลป์:

- วัฒนธรรมเน้นที่ชามูโร เช่น และโน
- การจัดดอกไม้และพิธีชงชาได้รับการพัฒนา
- มีการสร้างวัด ศาลเจ้า และปราสาทอันยิ่งใหญ่ (ชิโระ)

5. สมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603-1867):

- รัฐบาลโชกุนโทคุงาวะปกครองจากเอโดะ (โตเกียวในปัจจุบัน)
- นโยบายการแยกตัวของชาติ (ซาโกกุ) วัฒนธรรมและเอกลักษณ์ญี่ปุ่นพัฒนาขึ้นโดยได้รับ

อิทธิพลจากภายนอกเพียงเล็กน้อย

- การพัฒนาคาบูกิ อุกิโยะเอะ และซูโมะ

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอภาพประกอบและทမ်းไลน์ประวัติศาสตร์
- 2) คลิปวิดีโอสั้นๆ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นแต่ละยุค (5-7 นาที/คลิป)
- 3) บัตรภาพเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์
- 4) แผนที่ญี่ปุ่นในแต่ละยุคสมัย
- 5) ใบงานสำหรับกิจกรรมกลุ่ม
- 6) เอกสารประกอบการเรียน
- 7) ใบความรู้และใบงาน
- 8) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1) กิจกรรม "Time Travel Quiz" • แบ่งนิสิตเป็นกลุ่มละ 4-5 คน • ฉายภาพเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น • แต่ละกลุ่มแข่งกันเรียงลำดับเหตุการณ์ตามเวลา

2) นำเสนอภาพรวมประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น • บรรยายสั้นพร้อมสื่อมัลติมีเดีย • เปิดโอกาสให้นิสิตซักถาม

3) กิจกรรมกลุ่ม "History Jigsaw"

- แบ่งนิสิตเป็น 5 กลุ่มตามยุคสมัย • กลุ่ม 1: การรวมตัวของแคว้นต่างๆ • กลุ่ม 2: สมัยเฮอัน
- กลุ่ม 3: สมัยคามาคุระถึงสมัยเอโดะ • กลุ่ม 4: วัฒนธรรมชามูโรและพุทธศิลป์ • กลุ่ม 5: สมัยเอโดะ
- แต่ละกลุ่มศึกษาข้อมูลและเตรียมนำเสนอ

• สลับกลุ่มแบบ Jigsaw เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้

4) กิจกรรม "Historical Drama" • แต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติสั้นๆ เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญ
ในยุคที่ได้รับมอบหมาย

5) สรุปและอภิปราย • ร่วมกันสรุปประเด็นสำคัญ • เชื่อมโยงอิทธิพลของประวัติศาสตร์กับญี่ปุ่น
ปัจจุบัน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) ควรเตรียมข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับนิสิตที่สนใจเฉพาะด้าน
- 2) อาจปรับเวลากิจกรรมตามความเหมาะสมของผู้เรียน
- 3) ควรมีการบันทึกวิดีโอการแสดง Historical Drama เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในอนาคต
- 4) พิจารณาเพิ่มกิจกรรมเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัย

ใบงานที่ 1

กิจกรรม History Jigsaw: ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น

นิสิตจะได้รับมอบหมายให้ศึกษากลุ่มละ 1 ยุคสมัย ศึกษาข้อมูลอย่างละเอียดและเตรียมนำเสนอ หลังจากนำเสนอ จะมีการสลับกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้

กลุ่ม 1: การรวมตัวของแคว้นต่าง ๆ (ศตวรรษที่ 4)

- บันทึกข้อมูลเกี่ยวกับการก่อตั้งราชวงศ์ญี่ปุ่น
- อธิบายบทบาทของจักรพรรดิในช่วงแรก
- วาดแผนผังความสัมพันธ์ของแคว้นต่างๆ

กลุ่ม 2: สมัยเฮอัน (ค.ศ. 794-1192)

- อธิบายสาเหตุการย้ายเมืองหลวง
- วิเคราะห์พัฒนาการทางวัฒนธรรม
- ยกตัวอย่างผลงานศิลปะที่สำคัญ

กลุ่ม 3: สมัยคามาคุระถึงสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1192-1867)

- อธิบายระบบการปกครองแบบบาคุฟุ
- บอกเล่าเหตุการณ์สำคัญในช่วงสงครามกลางเมือง
- วิเคราะห์อิทธิพลของชาวยุโรปในญี่ปุ่น

กลุ่ม 4: วัฒนธรรมซามูไรและพุทธศิลป์

- อธิบายหลักปฏิบัติของซามูไร
- วิเคราะห์อิทธิพลของศาสนาเซนในสังคม
- นำเสนอตัวอย่างศิลปะการชงชาและการจัดดอกไม้

กลุ่ม 5: สมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603-1867)

- อธิบายนโยบายการแยกตัวของชาติ
- วิเคราะห์การพัฒนาวัฒนธรรมในยุคนี้
- ยกตัวอย่างศิลปะการแสดงที่สำคัญ

กิจกรรมที่ 2 歷史 2 (History 2)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นตั้งแต่สมัยเมจิถึงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้
- 2) นิสิตวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจของญี่ปุ่น
- 3) นิสิตเชื่อมโยงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์กับสถานการณ์ปัจจุบันได้

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 2)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. การเปิดประเทศและฟื้นฟูเมจิ (กลางศตวรรษที่ 19)

• ปี 1853 พลเรือจัตวาแมทธิว เพอร์รี่ของสหรัฐอเมริกาเดินทางเยือนญี่ปุ่น และปี 1854 ลงนามในสนธิสัญญาสันติภาพ ยุติการแยกตัวของญี่ปุ่น

• ปี 1868 มีการจัดตั้งรัฐบาลใหม่ภายใต้จักรพรรดิเมจิ เรียกว่าการฟื้นฟูเมจิ

2. สมัยเมจิ (ค.ศ. 1868-1912)

• ญี่ปุ่นปรับปรุงให้ทันสมัยอย่างรวดเร็วเพื่อปกป้องตนเองจากชาติตะวันตก

• สงครามจีน-ญี่ปุ่น (ค.ศ. 1894-1895) และสงครามรัสเซีย-ญี่ปุ่น (ค.ศ. 1904-1905)

เพิ่มความภาคภูมิใจและอำนาจกองทัพ

3. สงครามแปซิฟิก (ค.ศ. 1937-1945)

• เริ่มสงครามกับจีนในปี 1937 และบานปลายไปสู่สงครามแปซิฟิกในปี 1941 เมื่อญี่ปุ่นทิ้งระเบิดเพิร์ลฮาร์เบอร์

• สงครามสิ้นสุดลงในปี 1945 หลังจากการทิ้งระเบิดปรมาณูที่ฮิโรชิมาและนางาซากิ ญี่ปุ่นยอมจำนนอย่างไม่มีเงื่อนไข

4. ช่วงหลังสงครามและการฟื้นฟู (หลังค.ศ. 1945)

• ญี่ปุ่นถูกยึดครองโดยสหรัฐอเมริกาและพันธมิตร มีการปฏิรูปให้เป็นประชาธิปไตย

• ปี 1952 ญี่ปุ่นได้รับเอกราชอีกครั้ง และปี 1968 เศรษฐกิจญี่ปุ่นใหญ่เป็นอันดับสองของโลก

5. ภัยพิบัติธรรมชาติ (11 มีนาคม 2011)

• แผ่นดินไหวขนาด 9.0 ริกเตอร์ที่ภูมิภาคโทโฮกุ ตามด้วยสึนามิและการล่มสลายของเครื่องปฏิกรณ์ที่โรงไฟฟ้านิวเคลียร์ฟูกูชิมะไดอิจิ

• มีผู้เสียชีวิตกว่า 15,000 ราย และหลายแสนคนพลัดถิ่น ต้องใช้เวลาหลายปีและหลายล้าน
ล้านเยนในการฟื้นฟู

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอภาพประวัติศาสตร์
- 2) วีดิทัศน์สั้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น
- 3) ภาพถ่ายทางประวัติศาสตร์
- 4) เอกสารประกอบการเรียน
- 5) ใบความรู้และใบงาน
- 6) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) กิจกรรมระดมสมอง "ญี่ปุ่นพัฒนาได้อย่างไรหลังความพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2"
- 2) กิจกรรมกลุ่ม: Historical Role Play
- 3) แลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม
- 4) กิจกรรมกลุ่ม: Timeline Construction
- 5) อภิปรายร่วมกัน สรุปบทเรียนและเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบัน
- 6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) กระตุ้นให้นิสิตสนใจการศึกษาประวัติศาสตร์มากขึ้น
- 2) ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์
- 3) เปิดโอกาสให้นิสิตแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

ใบงานที่ 2

ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลและตอบคำถามต่อไปนี้ โดยใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 1: การวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์

1. จงอธิบายสาเหตุสำคัญที่ทำให้ญี่ปุ่นต้องเปิดประเทศในปี 1853

.....

.....

2. เปรียบเทียบพัฒนาการทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นระหว่างสมัยเมจิกับหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

สมัยเมจิ	หลังสงครามโลก

ตอนที่ 2: บทบาทจำลอง

เลือก 1 บทบาทต่อไปนี้ และเขียนบันทึกประจำวัน 5-7 บรรทัด จากมุมมองของตัวละคร:

- นักการทูตญี่ปุ่นในช่วงการเปิดประเทศ
- นักธุรกิจญี่ปุ่นช่วงสมัยฟื้นฟูเศรษฐกิจหลังสงคราม
- พลเมืองญี่ปุ่นหลังเหตุการณ์สึนามิ ปี 2011

กิจกรรมที่ 3 衣類・住居 (Clothing and Housing)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายอธิบายความสำคัญของเสื้อผ้าและที่อยู่อาศัยในวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้
- 2) นิสิตวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมการแต่งกายและการอยู่อาศัยของญี่ปุ่นได้
- 3) นิสิตเปรียบเทียบวัฒนธรรมการแต่งกายและที่อยู่อาศัยระหว่างญี่ปุ่นและไทยได้

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 3)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. เสื้อผ้า

• กิโมโน:

• คนญี่ปุ่นสวมกิโมโนแบบดั้งเดิมเฉพาะในงานพิเศษ เช่น งานแต่งงาน พิธีรับปริญญา เทศกาล การแสดงดอกไม้ไฟ และพิธีวันบรรลุนิติภาวะ

• กิโมโนทำจากผ้าไหมมีราคาสูง ผู้หญิงยุคใหม่มักเช่าชุดกิโมโนสำหรับจัดงานแต่งงาน

• ความนิยมของกิโมโนลดลงในศตวรรษที่ 20 แต่เริ่มฟื้นฟูในปัจจุบัน เนื่องจากการออกแบบที่สร้างสรรค์และนำมาเข้าที่ถูกลงกว่า

• ยูกาตะ:

• ชุดกิโมโนผ้าฝ้ายบางเบา เป็นที่นิยมในหมู่คนหนุ่มสาวในเทศกาลฤดูร้อนหรือการแสดงดอกไม้ไฟ

2. ที่อยู่อาศัย

• คอนโดมิเนียมสูง (มันชง):

• ชาวญี่ปุ่นจำนวนมากอาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียมสูงที่เรียกว่ามันชง

• บ้านเดี่ยวในชานเมือง:

• บ้านเดี่ยวในชานเมืองมักมีรูปลักษณะแบบตะวันตก แต่มีองค์ประกอบแบบญี่ปุ่นดั้งเดิม เช่น ห้องเสื่อทาทามิและชുമุโทโคโนมะ

• วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมยังคงอยู่:

• แม้จะรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกมาใช้ ชาวญี่ปุ่นยังคงยอมรับและรักษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมบางส่วน

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอภาพกิโมโน ยูกาตะ และบ้านแบบญี่ปุ่น

- 2) วิดีทัศน์สั้นเกี่ยวกับวิถีชีวิตญี่ปุ่น
 - 3) ชุดकिโมโนจำลอง/ตัวอย่างผ้าไหม
 - 4) แผนภาพเปรียบเทียบวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย
 - 5) เอกสารประกอบการเรียน
 - 6) ใบความรู้และใบงาน
 - 7) แบบทดสอบหลังเรียน
5. กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 1) กิจกรรมกลุ่ม: การสำรวจและค้นคว้า
 - 2) นำเสนอข้อมูลด้วยแผนผังความคิด (Mind Mapping)
 - 3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom)
 - 4) ร่วมอภิปรายประเด็นสำคัญในชั้นเรียนและสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน
 - 5) eworkงานกลุ่ม: ออกแบบชุดกิโมโนหรือจำลองแบบบ้านญี่ปุ่นสมัยใหม่
 - 6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. เกณฑ์การประเมิน
- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
 - 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน
7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)
- 1) สะท้อนผลการเรียนรู้จากนิสิต
 - 2) ปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทชั้นเรียน
 - 3) ส่งเสริมให้นิสิตศึกษาวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง

ใบงานที่ 3

ตอนที่ 1: สำรวจและค้นคว้าข้อมูล

คำชี้แจง: ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าและบันทึกข้อมูลตามประเด็นที่ได้รับมอบหมาย

กลุ่มที่ 1: ประวัติและความหมายของกิโมโน

1. กิโมโนมีความสำคัญทางวัฒนธรรมอย่างไร

.....

2. วัสดุและการตัดเย็บกิโมโนมีลักษณะพิเศษอย่างไร

.....

3. โอกาสในการสวมใส่กิโมโนในปัจจุบัน

.....

กลุ่มที่ 2: วิวัฒนาการของที่อยู่อาศัยในญี่ปุ่น

1. เปรียบเทียบลักษณะบ้านแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่

.....

2. องค์ประกอบแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมที่ยังคงอยู่ในบ้านปัจจุบัน

.....

3. เหตุผลที่ชาวญี่ปุ่นนิยมอยู่คอนโดมิเนียม

.....

กลุ่มที่ 3: เปรียบเทียบวัฒนธรรมการแต่งกายไทย-ญี่ปุ่น

1. ชุดประจำชาติของทั้งสองประเทศมีความแตกต่างกันอย่างไร

.....

2. โอกาสในการสวมใส่ชุดประจำชาติ

.....

3. อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกที่มีต่อการแต่งกาย

.....

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์และสะท้อนความคิด

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเขียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นต่อไปนี้

1. การคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมดั้งเดิมมีความสำคัญอย่างไรในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน

.....

.....

2. หากคุณได้ออกแบบกิโมโนหรือชุดประจำชาติสมัยใหม่ คุณจะคำนึงถึงอะไรบ้าง

.....

.....

3. เปรียบเทียบข้อดีและข้อจำกัดของการอนุรักษ์วัฒนธรรมการแต่งกายและที่อยู่อาศัย

.....

.....

กิจกรรมที่ 4 食べ物・飲み物 (Food and Drink)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายอาหารและวัฒนธรรมการรับประทานอาหารของญี่ปุ่นได้
- 2) นิสิตเปรียบเทียบวัฒนธรรมอาหารระหว่างญี่ปุ่นและประเทศอื่นได้

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 4)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. อาหารญี่ปุ่นยอดนิยม

- ซูชิและสูกี้ยากี้: อาหารที่เป็นที่รู้จักมากที่สุด
- เทมปุระ: อาหารชุบแป้งทอดจิ้มซอส
- อุด้งและโซบะ: เมนูบะหมี่ญี่ปุ่น
- ราเมน: บะหมี่ที่มีพื้นเพมาจากประเทศจีน
- ไคเตนซูชิ: ร้านซูชิราคาไม่แพง
- อิซากายะ: ร้านอาหารสไตล์ญี่ปุ่นที่ให้บริการทั้งอาหารและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
- เทโชคุ: อาหารชุดราคาสมเหตุสมผล
- ไคเซกิเรียวรี: อาหารญี่ปุ่นรสเลิศที่เสิร์ฟพร้อมสาเก

2. การเตรียมอาหารญี่ปุ่น

- อาหารญี่ปุ่นได้รับการจัดเตรียมอย่างพิถีพิถันและมีรูปลักษณะที่สวยงามน่าดึงดูด
- การเตรียมอาหารสะท้อนถึงฤดูกาลและกิจกรรมแบบดั้งเดิม

3. อาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม

- ประกอบด้วยปลา ข้าว ซุปมิโซะ และผัก
- ประจวบด้วยมิโซะและโชยุ (ซีอิ๊วญี่ปุ่น)
- ได้รับการเพิ่มเข้าไปในรายการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของ UNESCO

4. การเปลี่ยนแปลงของนิสัยการกิน

- อาหารตะวันตก เช่น แฮมเบอร์เกอร์และข้าวแกงกะหรี่ กำลังเป็นที่นิยม
- ร้านอาหารที่เสิร์ฟอาหารนานาชาติ เช่น อิตาลีและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพิ่มขึ้น
- ซูเปอร์มาร์เก็ตมีสินค้านำเข้ามากมาย

5. ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลง

เพิ่มขึ้น

ที่มีสารเคมี

- ชาวญี่ปุ่นเคยหลีกเลี่ยงเนื้อสัตว์จนถึงปลายศตวรรษที่ 19 แต่ปัจจุบันการบริโภคเนื้อสัตว์

- การเปลี่ยนแปลงบางอย่างอาจไม่ดีต่อสุขภาพ เช่น การบริโภคเนื้อแดงและอาหารสำเร็จรูป

- ผู้คนเริ่มตระหนักถึงสุขภาพและเรียกร้องอาหารที่ดีต่อสุขภาพมากขึ้น

6. อาหารปรุงสำเร็จ

- อาหารปรุงสำเร็จในซูเปอร์มาร์เก็ตและร้านสะดวกซื้อมักสดและมีผักและอาหารทะเล

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) รูปภาพอาหารญี่ปุ่น

- 2) วิดีโอสาธิตการทำอาหาร

- 3) Power Point นำเสนอ

- 4) คลิปวิดีโอวัฒนธรรมการรับประทานอาหารของญี่ปุ่น

- 5) เอกสารประกอบการเรียน

- 6) ใบความรู้และใบงาน

- 7) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) กิจกรรมกลุ่ม: การสำรวจและค้นคว้า

- 2) นำเสนอข้อค้นพบหน้าชั้นเรียน

- 3) กิจกรรม Role Play: จำลองสถานการณ์ร้านอาหารญี่ปุ่น

- 4) กิจกรรมประยุกต์และสร้างสรรค์ ออกแบบเมนูอาหารญี่ปุ่นสร้างสรรค์

- 5) นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เพื่อนร่วมชั้นให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ

- 6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน

- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) ตรวจสอบความพึงพอใจของนิสิตต่อกิจกรรม

- 2) ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

- 3) กระตุ้นให้นักเรียนสนใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่อง

ใบงานที่ 4

ตอนที่ 1: การสำรวจอาหารญี่ปุ่น (Exploration)

- จงจับคู่ชื่ออาหารญี่ปุ่นต่อไปนี้กับภาพหรือคำอธิบาย

<input type="checkbox"/> ซูชิ	ก. อาหารชุบแป้งทอด
<input type="checkbox"/> เทมปุระ	ข. บะหมี่เส้นหนา
<input type="checkbox"/> ราเมน	ค. ข้าวปั้นหน้าต่างๆ
<input type="checkbox"/> อุด้ง	ง. บะหมี่เส้นบางจากประเทศจีน
- เขียนอธิบายความแตกต่างระหว่างอาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมกับอาหารสมัยใหม่
.....
.....

ตอนที่ 2: บทบาทสมมติ (Role Play)

- เขียนบทสนทนาในร้านอาหารญี่ปุ่น ระหว่างลูกค้าและพนักงาน โดยใช้คำศัพท์และสำนวนภาษาญี่ปุ่น
ลูกค้า:
พนักงาน:
ลูกค้า:
พนักงาน:

ตอนที่ 3: การออกแบบเมนูสร้างสรรค์

4. ออกแบบเมนูอาหารญี่ปุ่นสร้างสรรค์

ชื่อเมนู:

ส่วนผสม:

1.

2.

3.

วิธีการทำ:

1.

2.

3.

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เมนู:

ส่วนที่ 4: การประเมินตนเอง

5. ให้คะแนนความเข้าใจของนิสิตในหัวข้อต่อไปนี้ (1-5 คะแนน)

[] ความรู้เกี่ยวกับอาหารญี่ปุ่น

[] ทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น

[] ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเมนู

[] ความเข้าใจวัฒนธรรมการรับประทานอาหาร

กิจกรรมที่ 5 慣習・儀式 (Customs and Rituals)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายประเพณีและพิธีกรรมสำคัญในสังคมญี่ปุ่นเกี่ยวกับงานแต่งงานและงานศพได้
- 2) นิสิตวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศาสนาและวัฒนธรรมในพิธีกรรมของญี่ปุ่นได้
- 3) นิสิตเปรียบเทียบความแตกต่างของพิธีกรรมในบริบทต่าง ๆ ได้

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 5)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. งานแต่งงาน

- ประเพณีชินโต:
- งานแต่งงานส่วนมากจัดตามประเพณีชินโต มีการดื่มสาเกร่วมกัน (ซันซังคุโดะ) ของเจ้าสาว

และเจ้าบ่าว

- พิธีอากิจิตที่ศาลเจ้าหรือโรงแรมที่มีห้องสำหรับพิธีทางศาสนาและห้องโถงสำหรับต้อนรับ
- บางครั้งมีองค์ประกอบแบบตะวันตก เช่น การแลกแหวนและการตัดเค้ก
- ประเพณีคริสต์:
- คู่รักญี่ปุ่นบางคู่เลือกจัดงานแต่งงานแบบคริสต์ แม้ว่าไม่ใช่ชาวคริสต์
- การแต่งงานในต่างประเทศ:
- คู่รักบางคู่เลือกจัดงานแต่งงานในต่างประเทศ เพื่อประหยัดเงินจากการมีแขกน้อยลงและ

รวมพิธีแต่งงานกับการฮันนีมูน

- การแต่งงานแบบคลุมถุงชน (มีไอเก็กกง):
- ก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง การแต่งงานแบบคลุมถุงชนเป็นบรรทัดฐาน ปัจจุบันเป็นบริการ

แนะนำมากกว่า เนื่องจากผู้คนเลือกคู่แต่งงานได้อย่างอิสระ

2. งานศพ

- ประเพณีทางพุทธศาสนา:
- งานศพส่วนใหญ่ในญี่ปุ่นดำเนินการตามประเพณีทางพุทธศาสนา
- มีพิธีทสึยะ ซึ่งมีการจุดธูปและเทียน และปฏิบัติตามประเพณีอื่น ๆ ครอบครัวและเพื่อนฝูง

รำลึกถึงผู้เสียชีวิตด้วยการกินและดื่ม

- ในวันงานฌาปนกิจจะมีการเผาศพ และนิมนต์พระภิกษุมาสวดพระอภิธรรม ผู้ตายจะได้รับ

สมณานามเป็นพุทธมรณกรรม

3. ทักษะคิดทางศาสนา

• แม้ว่างานแต่งงานและงานศพจะเป็นพิธีทางศาสนา แต่ชาวญี่ปุ่นมักจะไม่ประกอบพิธีกรรมเหล่านี้ด้วยความรู้สึกทางศาสนาอย่างลึกซึ้ง แต่ถือเป็นส่วนหนึ่งของขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) Power Point นำเสนอ
- 2) วีดิทัศน์/คลิปวิดีโอเกี่ยวกับพิธีแต่งงานและงานศพในญี่ปุ่น
- 3) รูปภาพประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ
- 4) ชุดตัวอย่างเครื่องแต่งกายในพิธี
- 5) เอกสารประกอบการเรียน
- 6) ใบความรู้และใบงาน
- 7) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) กิจกรรมกลุ่ม: ระดมสมองแลกเปลี่ยนความรู้เดิมเกี่ยวกับพิธีกรรมแต่งงานและงานศพ
- 2) กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์พิธีกรรมและนำเสนอผลการวิเคราะห์หน้าชั้นเรียน
- 3) กิจกรรม Role Play: แสดงบทบาทสมมติพิธีกรรมต่าง ๆ
- 4) เพื่อนร่วมชั้นสังเกตการณ์และให้ข้อมูลป้อนกลับ
- 5) อภิปรายกลุ่มใหญ่ประเด็น "ความหมายของพิธีกรรมในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน"
- 6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) สสำรวจความเข้าใจและความสนใจของนิสิต
- 2) ปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้
- 3) เปิดโอกาสให้นิสิตค้นคว้าเพิ่มเติม

ใบงานที่ 5

ตอนที่ 1: การวิเคราะห์พิธีแต่งงาน

ตารางเปรียบเทียบพิธีแต่งงานแบบต่างๆ

ประเภทพิธีแต่งงาน	ลักษณะสำคัญ	ความหมายทางวัฒนธรรม
พิธีแบบชินโต		
พิธีแบบคริสต์		
พิธีในประเทศ		
มิโอเก้กกง (แบบคลุมถุงชน)		

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์พิธีศพ

บรรยายขั้นตอนและความสำคัญของพิธีศพแบบพุทธในญี่ปุ่น

ตอนที่ 3: การวิเคราะห์เชิงลึก

ตอบคำถามต่อไปนี้อย่างละเอียด (5-7 บรรทัด)

1. เหตุใดชาวญี่ปุ่นจึงปฏิบัติพิธีกรรมทางศาสนาโดยไม่จำเป็นต้องมีความเชื่อลึกซึ้ง

2. เปรียบเทียบพิธีกรรมแต่งงานและงานศพในญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทย มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

ตอนที่ 4: การสะท้อนคิด

เขียนความรู้สึกและมุมมองของคุณต่อพิธีกรรมทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น

กิจกรรมที่ 6 宗教 (Religion)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายประวัติและความสำคัญของชินโตและพุทธศาสนาได้
- 2) นิสิตอธิบายวิธีการผสมผสานและการปฏิบัติทางศาสนาของชาวญี่ปุ่นได้

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 6)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. ชินโต

- ความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น: ชินโตเป็นศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่น ซึ่งเชื่อว่ามีคามิ (เทพเจ้า) ที่อยู่ในธรรมชาติและวัตถุต่าง ๆ
- การบูชาคามิ: ชาวญี่ปุ่นบูชาคามิทั้งที่ศาลเจ้า (จินจะ) และในบ้านโดยใช้แทนบูชาชินโตที่เรียกว่าคามิดานะ
- พิธีกรรมชินโต: พิธีกรรมต่าง ๆ ของชินโต เช่น การทำให้พื้นที่บริสุทธิ์ก่อนการก่อสร้าง (จิชินไซ) การขอพรสำหรับความปลอดภัยและความสุข

2. พุทธศาสนา

- นำเข้าจากจีน: พุทธศาสนาถูกนำเข้ามาจากประเทศจีนผ่านทางเกาหลีในศตวรรษที่ 6 และได้กลายเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมญี่ปุ่น
- การบูชาบรรพบุรุษ: ชาวญี่ปุ่นมีแทนบูชาพุทธในบ้านที่เรียกว่าบูตสึตัน สำหรับบูชาบรรพบุรุษและพระพุทธรูป
- พิธีกรรมทางพุทธ: งานศพส่วนใหญ่ในญี่ปุ่นดำเนินการตามประเพณีทางพุทธศาสนา โดยมีการจัดพิธีสียะและการเผาศพ

3. การผสมผสานศาสนา

- การผสมผสาน: คนญี่ปุ่นยอมรับทั้งชินโตและพุทธศาสนา และจะสลับใช้ทั้งสองศาสนาตามสถานการณ์ เช่น งานแต่งงานแบบชินโตและงานศพแบบพุทธ
- การรวมศาสนา: ในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นมีการตีความว่าเทพเจ้าชินโตเป็นการปรากฏของพระผู้เป็นเจ้าในพุทธศาสนา ทำให้สามารถรวมศาสนาทั้งสองเข้าด้วยกันอย่างสันติ

4. พิธีกรรมและเทศกาล

- วันปีใหม่: ชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะไปวัดหรือศาลเจ้าในวันปีใหม่หรือหลังจากนั้นไม่นาน
- เทศกาลบง: ในฤดูร้อน ชาวญี่ปุ่นจะเข้าร่วมในเทศกาลบงเพื่อบูชาบรรพบุรุษ

- มัตสึริ: เทศกาลมัตสึริจัดขึ้นตามประเพณีมากกว่าความรู้สึกทางศาสนาอันลึกซึ้งใด ๆ

5. การเปิดใจกว้างต่อศาสนา

- การเปิดใจกว้าง: คนญี่ปุ่นมีแนวโน้มที่จะเปิดใจกว้างเกี่ยวกับหลักปฏิบัติทางศาสนาและประเพณี และมักไม่ประกอบพิธีกรรมด้วยความรู้สึกทางศาสนาอย่างลึกซึ้ง
- ประเพณีที่สืบทอด: พิธีกรรมเป็นส่วนหนึ่งของขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมาหลายชั่วอายุคน

ศาสนาในญี่ปุ่นเป็นการผสมผสานที่ซับซ้อนระหว่างชินโตและพุทธศาสนา ซึ่งแสดงถึงการยอมรับและความยืดหยุ่นทางวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นในการรักษาประเพณีและพิธีกรรมต่าง ๆ

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) Power Point นำเสนอ
- 2) วิดีทัศน์เกี่ยวกับพิธีกรรมทางศาสนาของญี่ปุ่น
- 3) รูปภาพศาลเจ้าและวัดในญี่ปุ่น
- 4) คลิปวิดีโอสัมภาษณ์ชาวญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา
- 5) เอกสารประกอบการเรียน
- 6) ใบความรู้และใบงาน
- 7) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) กิจกรรมกลุ่ม: ระดมความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่รู้จักเกี่ยวกับศาสนาในญี่ปุ่น
- 2) กิจกรรมกลุ่ม: ค้นคว้าและสร้างแผนผังความคิด (Mind Mapping) หัวข้อย่อยเกี่ยวกับศาสนาในญี่ปุ่น
- 3) กิจกรรมกลุ่ม: อภิปรายกลุ่มย่อยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความแตกต่างและความคล้ายคลึงของศาสนาชินโตและพุทธศาสนา
- 4) กิจกรรม Role Play: จำลองสถานการณ์พิธีกรรมทางศาสนาต่าง ๆ ของญี่ปุ่น
- 5) ร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เรียนรู้
- 6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม

- 1) สังเกตและบันทึกพัฒนาการของนิสิต
- 2) ปรับปรุงกิจกรรมให้มีความน่าสนใจและท้าทายมากขึ้น
- 3) ส่งเสริมให้นิสิตศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมนอกห้องเรียน

ใบงานที่ 6

ตอนที่ 1: การสำรวจความรู้เบื้องต้น

1. จงอธิบายความแตกต่างระหว่างศาสนาซินโตและพุทธศาสนาในญี่ปุ่นมาโดยสังเขป

.....
.....

2. ยกตัวอย่างพิธีกรรมที่สำคัญของทั้งสองศาสนา มาอย่างละ 2 พิธีกรรม

ซินโต: 1) 2)

พุทธ: 1) 2)

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์เชิงลึก

3. อธิบายลักษณะการผสมผสานทางศาสนาของชาวญี่ปุ่นด้วยแผนผังความคิด พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

[วาดแผนผังความคิด]

4. จงวิเคราะห์ความเป็นเอกลักษณ์ของการปฏิบัติทางศาสนาในญี่ปุ่นที่แตกต่างจากประเทศอื่น

.....
.....

ตอนที่ 3: การสะท้อนคิด

5. หากคุณมีโอกาสเยือนศาลเจ้าหรือวัดในญี่ปุ่น คุณคาดหวังจะพบเห็นและเรียนรู้อะไรบ้าง

.....
.....

ตอนที่ 4: กิจกรรมสร้างสรรค์

6. ออกแบบและวาดภาพ "พิธีกรรมทางศาสนาที่น่าสนใจที่สุดในญี่ปุ่น" พร้อมอธิบายความหมาย 1-2 ย่อหน้า

[เว้นพื้นที่สำหรับวาดภาพ]

คำอธิบายเพิ่มเติม:

.....
.....
.....

กิจกรรมที่ 7 美術・工芸 (Arts and Crafts)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายประวัติศาสตร์และความสำคัญของศิลปะและงานฝีมือญี่ปุ่นได้
- 2) นิสิตอธิบายอธิบายเอกลักษณ์และอิทธิพลของศิลปะญี่ปุ่นได้

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 7)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. อิทธิพลและเอกลักษณ์

- ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมจีนและพุทธศาสนา
- แต่ญี่ปุ่นได้พัฒนาและสร้างสรรค์รูปแบบเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง
- มีเทคนิคศิลปะที่โดดเด่น เช่น พิธีชงชา (chanoyu) การจัดดอกไม้ (ikebana) และภาพพิมพ์

ukiyo-e

2. ความสัมพันธ์กับธรรมชาติ

- ศิลปะญี่ปุ่นมักสะท้อนความงามตามฤดูกาล เช่น ดอกซากุระ ใบไม้เปลี่ยนสี ภูเขาฟูจิ
- ใช้วัสดุจากธรรมชาติ เช่น ไม้ไผ่และยางรัก
- ศิลปะการจัดสวนและต้นไม้แคระ (bonsai) แสดงถึงการชื่นชมธรรมชาติ

3. งานฝีมือในยุคเอโดะ

- คุณภาพงานฝีมือพัฒนาถึงขีดสูงสุด
- มีการผลิตสินค้าหัตถกรรมหลากหลาย เช่น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเงิน ผ้าทอ และตุ๊กตา
- ปัจจุบันมีสินค้าหัตถกรรมดั้งเดิมที่ได้รับการรับรองกว่า 200 รายการ

4. ศิลปะ Ukiyo-e

- เฟื่องฟูในยุคเอโดะ
- เป็นภาพพิมพ์แกะไม้แสดงภาพสตรี นักแสดงคาบูกิ นักสู้ซูโม่ และทิวทัศน์
- มีอิทธิพลต่อศิลปะตะวันตกแนว Impressionist
- เป็นต้นแบบของการ์ตูนมังงะ

5. แนวโน้มปัจจุบัน

- ความสนใจในศิลปะและงานฝีมือญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นทั้งในและต่างประเทศ
- มีช่างฝีมือรุ่นใหม่เพิ่มขึ้น
- พิธีชงชาได้รับความนิยมในต่างประเทศ

- มีช่างฝีมือต่างชาติเข้ามาเรียนรู้และทำงานในญี่ปุ่น

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) Power Point นำเสนอ
- 2) ตัวอย่างงานศิลปะ Ukiyo-e และภาพถ่าย
- 3) วัสดุสำหรับกิจกรรม เช่น กระดาษญี่ปุ่น สีน้ำ พู่กัน
- 4) วิดีทัศน์สั้นเกี่ยวกับศิลปะญี่ปุ่น
- 5) เอกสารประกอบการเรียน
- 6) ใบความรู้และใบงาน
- 7) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) กิจกรรมกลุ่ม: สำรวจและค้นพบ
- 2) สาธิตเทคนิคการวาดภาพ Ukiyo-e หรือการพับกระดาษโอริกามิ
- 3) ฝึกปฏิบัติตามหัวข้อที่เลือก แลกเปลี่ยนผลงานและให้ข้อเสนอแนะระหว่างเพื่อน
- 4) นำเสนอผลงานพร้อมอธิบายแรงบันดาลใจและกระบวนการสร้างสรรค์
- 5) อภิปรายร่วมกันถึงความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับวัฒนธรรม
- 6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) สำรวจความสนใจต่อเนื่องของนิสิต
- 2) พิจารณาเชิญผู้เชี่ยวชาญหรือศิลปินมาแบ่งปันประสบการณ์
- 3) สนับสนุนให้นิสิตศึกษาเพิ่มเติมนอกห้องเรียน

ใบงานที่ 7

ตอนที่ 1: การสำรวจและวิเคราะห์

คำชี้แจง: ศึกษาภาพศิลปะญี่ปุ่นที่ได้รับ และตอบคำถามต่อไปนี้

- ระบุชื่อประเภทศิลปะของภาพ: _____
- วิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของภาพ:
 - สี: _____
 - หัวข้อ/เรื่องราว: _____
 - เทคนิคพิเศษ: _____
- อธิบายความสัมพันธ์กับธรรมชาติในภาพ:

ตอนที่ 2: การสร้างสรรค์ผลงาน

คำชี้แจง: สร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยเลือก 1 หัวข้อต่อไปนี้:

- ภาพพิมพ์แบบ Ukiyo-e
- การจัดดอกไม้แบบ Ikebana
- การพับกระดาษโอริกามิ

แนวคิด/แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์:

ขั้นตอนการทำงาน:

1. _____
2. _____
3. _____

ตอนที่ 3: การสะท้อนคิด

1. สิ่งที่เราเรียนรู้จากกิจกรรมนี้

2. ความท้าทายในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ประทับใจมากที่สุด

กิจกรรมที่ 8 舞台芸術・音楽 (Stage Arts and Music)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสติดอธิบายรูปแบบศิลปะการแสดงดั้งเดิมของญี่ปุ่นได้
- 2) นิสติระบุเครื่องดนตรีและดนตรีประเภทต่าง ๆ ของญี่ปุ่นได้
- 3) นิสติวิเคราะห์บทบาทของเกอิชาในการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมญี่ปุ่น
- 4) นิสติเชื่อมโยงพัฒนาการของศิลปะการแสดงญี่ปุ่นจากอดีตถึงปัจจุบัน

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 8)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. ศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น:

- Kabuki: ละครที่พัฒนาขึ้นในสมัยเอโดะ นักแสดงเป็นผู้ชายล้วนและสืบทอดในครอบครัว
- Noh: การแสดงที่ใช้หน้ากาก ผสมผสานการร้องและเต้นรำ
- Kyogen: การแสดงตลกที่มักจัดแสดงระหว่างการแสดงโนห์
- Bunraku: ละครหุ่นกระบอก ใช้ผู้เชิด 3 คนต่อตัวละครหลัก บทละครส่วนใหญ่เกี่ยวกับ

ความรักที่เป็นไปไม่ได้

2. ดนตรีดั้งเดิม:

- Bon'odori: เพลงเต้นรำในเทศกาลฤดูร้อน
- Gagaku: ดนตรีที่แสดงในราชสำนัก
- เครื่องดนตรี: biwa, shamisen (คล้ายกีตาร์), koto (พิณ 13 สาย), shakuhachi (ขลุ่ยไม้

ไผ่), taiko (กลอง)

3. เกอิชา:

- ผู้หญิงที่เป็นนักแสดงมืออาชีพ
- สืบทอดดนตรีและการเต้นรำแบบดั้งเดิม
- แม้จำนวนจะลดลง แต่ยังเป็นที่น่าสนใจในฐานะจุดดึงดูดนักท่องเที่ยว

4. การแสดงร่วมสมัย:

- มีการแสดงหลากหลายรูปแบบโดยเฉพาะในเมืองใหญ่
- รวมถึงโอเปร่า, ละครบรอดเวย์, ดนตรีคลาสสิก, แจ๊ส และคอนเสิร์ตร็อค

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) วิดีทัศน์ตัวอย่างการแสดง kabuki, noh, kyogen และ bunraku

- 2) ภาพและคลิปเสียงเครื่องดนตรีญี่ปุ่นประเภทต่างๆ
 - 3) PowerPoint นำเสนอเนื้อหาพร้อมภาพประกอบ
 - 4) ใบความรู้และใบงาน
 - 5) แบบทดสอบหลังเรียน
5. กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 1) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการชมวีดิทัศน์การแสดงญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม
 - 2) บรรยายและอภิปรายเกี่ยวกับศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น
 - 3) ให้นิสิตแบ่งกลุ่มศึกษาและนำเสนอเกี่ยวกับการแสดงแต่ละประเภท
 - 4) แนะนำเครื่องดนตรีญี่ปุ่นประเภทต่างๆ พร้อมเปิดเสียงให้ฟัง
 - 5) อธิบายเกี่ยวกับดนตรีประเภทต่างๆ ทั้ง bon'odori และ gagaku
 - 6) กิจกรรมจับคู่เครื่องดนตรีกับเสียงและประเภทการแสดง
 - 7) บรรยายเกี่ยวกับวัฒนธรรมเกอิชา
 - 8) อภิปรายเกี่ยวกับการแสดงร่วมสมัยในญี่ปุ่น
 - 9) ทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. เกณฑ์การประเมิน
- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
 - 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน
7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)
- 1) ควรเพิ่มกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การทดลองเล่นเครื่องดนตรีญี่ปุ่นอย่างง่าย
 - 2) อาจจัดทัศนศึกษาชมการแสดงญี่ปุ่นหากมีโอกาส
 - 3) ควรมีการบูรณาการกับวิชาอื่น เช่น ประวัติศาสตร์ ศิลปะ

ใบงานที่ 8

ตอนที่ 1: ศิลปะการแสดงดั้งเดิมของญี่ปุ่น

1. จับคู่ศิลปะการแสดงกับลักษณะเฉพาะ

การแสดง

ลักษณะเฉพาะ

___ 1. Kabuki

a. การแสดงตลกที่แทรกระหว่างการแสดงอื่น

___ 2. Noh

b. ละครหุ่นที่ใช้ผู้เชิด 3 คนต่อตัวละคร

___ 3. Kyogen

c. การแสดงที่ใช้หน้ากากและผสมผสานการร้องเต้นรำ

___ 4. Bunraku

d. ละครที่แสดงโดยผู้ชายล้วนและสืบทอดในครอบครัว

2. เติมคำในช่องว่าง

1. การแสดงคาบูกิพัฒนาขึ้นในสมัย _____

2. บทละครบุนรากุที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่ประพันธ์โดย _____

3. ละครบุนรากุมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับ _____

3. กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์การแสดง

หลังจากชมวิดีโอทัศน์ ให้กลุ่มของท่านเลือกการแสดง 1 ประเภทและวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปนี้

- ชื่อการแสดง: _____

- องค์ประกอบที่สังเกตเห็นได้:

1. การแต่งกาย: _____

2. การเคลื่อนไหว: _____

3. เสียงดนตรี: _____

ตอนที่ 2: ดนตรีญี่ปุ่น

1. จับคู่เครื่องดนตรีกับเสียง

หลังจากฟังเสียงเครื่องดนตรีแต่ละชิ้น ให้เขียนหมายเลขของเสียงที่ได้ยินหน้าชื่อเครื่องดนตรี

___ Biwa

___ Shamisen

___ Koto

___ Shakuhachi

___ Taiko

2. ระบุประเภทของดนตรีญี่ปุ่น

จากการฟังตัวอย่างดนตรี ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ถูกต้อง

ตัวอย่างที่	Bon'odori	Gagaku
1		
2		
3		
4		
5		

ตอนที่ 3: วัฒนธรรมการแสดงญี่ปุ่น

1. เขียนอธิบายสั้นๆ

1. บทบาทของเกอิชาในการสืบทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่น

2. การเปลี่ยนแปลงของศิลปะการแสดงญี่ปุ่นในปัจจุบัน

2. แผนผังความคิด

สร้างแผนผังความคิดแสดงความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะการแสดงดั้งเดิมและการแสดงร่วมสมัยของญี่ปุ่น

[วงกลมตรงกลาง: ศิลปะการแสดงญี่ปุ่น]

- เชื่อมโยงกับการแสดงดั้งเดิม
- เชื่อมโยงกับการแสดงร่วมสมัย
- แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองประเภท

กิจกรรมที่ 9 文学 (Literature)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสติดอธิบายพัฒนาการของระบบการเขียนและวรรณกรรมญี่ปุ่นได้
- 2) นิสติดยกตัวอย่างผลงานวรรณกรรมสำคัญในแต่ละยุคสมัย
- 3) นิสติวิเคราะห์หือทธิพลของวรรณกรรมต่อสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น
- 4) นิสติเชื่อมโยงพัฒนาการของวรรณกรรมญี่ปุ่นจากอดีตถึงปัจจุบัน

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 10)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. การอ่านและการรู้หนังสือ

- ชาวญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในประชากรที่อ่านหนังสือมากที่สุดในโลก
- นิยมอ่านหนังสือ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และการ์ตูนมังงะ
- มีอัตราการรู้หนังสือสูงกว่า 99% แม้จะใช้ตัวอักษร 3 ชุด

2. ประวัติการเขียนและวรรณกรรมยุคแรก

- รับระบบการเขียนจากจีนในศตวรรษที่ 4
- วรรณกรรมญี่ปุ่นเริ่มปรากฏในศตวรรษที่ 8
- ผลงานสำคัญยุคแรก:
 - Man-yoshu (รวมบทกวี waka)
 - Kojiki (ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นฉบับแรก)

3. พัฒนาการของระบบการเขียน

- รับอักษรคันจิ (kanji) จากจีน
- พัฒนาอักษรคานะ (kana) ของตนเองราวศตวรรษที่ 10
- สตรีในราชสำนักยุคเฮอันใช้อักษรคานะเขียนวรรณกรรมราชสำนัก (kyutei bungaku)
- ผลงานสำคัญ:
 - The Tale of Genji โดย Murasaki Shikibu
 - The Pillow Book โดย Sei Shonagon

4. วรรณกรรมยุคเอโดะและหลังจากนั้น

- ศิลปะดั้งเดิมหลายแขนงรวมถึงวรรณกรรมเจริญถึงขีดสุด
- กวีไฮกุ (haiku) พัฒนาเป็นรูปแบบปัจจุบัน

- ยุคเมจิเริ่มปรับภาษาเขียนให้ใกล้เคียงภาษาพูดมากขึ้น
- ยังคงใช้ตัวอักษร 3 ชุด: kanji, hiragana, katakana

5. วรรณกรรมร่วมสมัย

- นักเขียนญี่ปุ่นหลายคนได้รับการยอมรับระดับนานาชาติ เช่น
 - Mishima Yukio
 - Abe Kobo
 - Murakami Haruki
- ได้รับรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรม 2 คน:
 - Kawabata Yasunari (1968)
 - Oe Kenzaburo (1994)

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอประวัติและพัฒนาการวรรณกรรมญี่ปุ่น
- 2) ตัวอย่างตัวบทวรรณกรรมสำคัญทั้งต้นฉบับและฉบับแปล
- 3) แผนภาพแสดงพัฒนาการของระบบการเขียนญี่ปุ่น
- 4) ตัวอย่างหนังสือ นิติสาร และมังงะญี่ปุ่น
- 5) ใบความรู้และใบงาน
- 6) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยสถิติการอ่านของชาวญี่ปุ่น
- 2) บรรยายเกี่ยวกับประวัติและพัฒนาการของระบบการเขียน
- 3) กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระบบการเขียนกับวรรณกรรม
- 4) แนะนำวรรณกรรมสำคัญแต่ละยุค
- 5) อ่านและวิเคราะห์ตัวอย่างบทประพันธ์
- 6) กิจกรรมจับคู่: เปรียบเทียบวรรณกรรมต่างยุคสมัย
- 7) แนะนำนักเขียนและผลงานสำคัญ
- 8) วิเคราะห์อิทธิพลของวรรณกรรมต่อสังคมญี่ปุ่น
- 9) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน

2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) ควรเพิ่มการอ่านวรรณกรรมญี่ปุ่นฉบับแปลนอกเวลา
- 2) อาจจัดกิจกรรมเสริม เช่น การเขียนไฮกุ หรือการแปลวรรณกรรมสั้นๆ
- 3) ควรมีการบูรณาการกับวิชาอื่น เช่น ประวัติศาสตร์ สังคมศึกษา
- 4) อาจเชิญวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมญี่ปุ่นมาบรรยายพิเศษ
- 5) ควรมีการรวบรวมผลงานของนิสิตเป็นหนังสือรวมเล่ม

ใบงานที่ 9

ตอนที่ 1: ระบบการเขียนและวรรณกรรมญี่ปุ่น

1. เรียงลำดับพัฒนาการของระบบการเขียนญี่ปุ่น

- ___ การพัฒนาอักษรคานะ
- ___ การรับอักษรคันจิจากจีน
- ___ การใช้อักษรคานะในวรรณกรรมราชสำนัก
- ___ การปรับภาษาเขียนให้ใกล้เคียงภาษาพูดในสมัยเมจิ

2. จับคู่ระบบตัวอักษรกับการใช้งาน

ตัวอักษร

- ___ 1. Kanji
- ___ 2. Hiragana
- ___ 3. Katakana

การใช้งาน

- a. ใช้เขียนคำยืมจากภาษาต่างประเทศ
- b. ใช้เขียนคำไวยากรณ์และคำญี่ปุ่นแท้
- c. ใช้เขียนคำที่มีความหมายหลัก

3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์

ให้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างระบบการเขียนกับการพัฒนาวรรณกรรมญี่ปุ่น

ตอนที่ 2: วรรณกรรมยุคโบราณถึงยุคเอโดะ

1. จับคู่วรรณกรรมกับผู้ประพันธ์และยุคสมัย

วรรณกรรม	ผู้ประพันธ์	ยุคสมัย
The Tale of Genji		
The Pillow Book		
Man-yoshu		
Kojiki		

2. วิเคราะห์ตัวบทวรรณกรรม

อ่านตัวอย่างบทประพันธ์ที่กำหนดให้และตอบคำถาม:

- ประเภทของวรรณกรรม: _____
- ลักษณะเด่น: _____
- แนวคิดสำคัญ: _____
- สะท้อนสังคมอย่างไร: _____

ตอนที่ 3: วรรณกรรมร่วมสมัย

1. กรอกข้อมูลเกี่ยวกับนักเขียนรางวัลโนเบล

นักเขียน	ปีที่ได้รับรางวัล	ผลงานสำคัญ	แนวการเขียน
Kawabata Yasunari			
Oe Kenzaburo			

2. วิเคราะห์วรรณกรรมร่วมสมัย

เลือกนักเขียนร่วมสมัย 1 ท่านและวิเคราะห์ผลงาน:

- ชื่อนักเขียน: _____
- ผลงานที่เลือก: _____
- ลักษณะเด่นของงานเขียน: _____
- อิทธิพลต่อวงการวรรณกรรม: _____
- การยอมรับในระดับนานาชาติ: _____
- เหตุผลที่เลือกผลงานนี้: _____

3. แผนผังเปรียบเทียบ

สร้างแผนผังเปรียบเทียบลักษณะวรรณกรรมดั้งเดิมกับวรรณกรรมร่วมสมัย โดยพิจารณาประเด็นต่อไปนี้:

- รูปแบบการประพันธ์
- เนื้อหา
- ภาษาที่ใช้
- กลุ่มผู้อ่าน
- อิทธิพลต่อสังคม

กิจกรรมที่ 10 ポップカルチャー・マスコミ (Popular Culture and Mass Media)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสตีอธิบายลักษณะและพลวัตของวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นได้
- 2) นิสตีวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสังคมญี่ปุ่นกับสื่อมวลชนและวัฒนธรรมป๊อป
- 3) นิสตีประเมินอิทธิพลของวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นที่มีต่อสังคมโลก
- 4) นิสตีพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสารผ่านกิจกรรมเชิงรุก

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 11)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. ลักษณะทั่วไปของวัฒนธรรมป๊อป

- มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านแฟชั่นและเทรนด์ต่างๆ
- เป็นที่นิยมในต่างประเทศ
- สะท้อนสังคมโดยรวมและเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมดั้งเดิม
- ได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมและศิลปะโบราณ เช่น The Tale of Genji และ ukiyo-e

2. อิทธิพลของสังคมต่อวัฒนธรรมป๊อป

- จริยธรรมการทำงานที่เข้มงวดส่งผลให้เกิดเนื้อหาแนวหลักหนีความจริงในมังงะและอนิเมะ
- การเดินทางด้วยรถไฟที่ใช้เวลานานส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคสื่อ
- การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเข้าถึงเนื้อหาต่างๆ เช่น เพลง เกม และมังงะ

3. การเผยแพร่วัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นในต่างประเทศ

- มังงะได้รับการแปลและตีพิมพ์ในต่างประเทศ โดยยังคงรูปแบบการอ่านจากขวาไปซ้าย
- อนิเมะได้รับความนิยมทั่วโลก:
 - ผลงานของ Tezuka Osamu (Astro Boy, Kimba the White Lion)
 - Pokemon ส่งออกไปกว่า 50 ประเทศ
 - Spirited Away ของ Miyazaki Hayao ได้รับรางวัลออสการ์

4. วัฒนธรรมย่อยที่เกิดจากมังงะและอนิเมะ

- Cosplay (kosupure) หรือการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร
- การสะสมสินค้าคาแรคเตอร์
- วัฒนธรรม otaku (กลุ่มคนที่หลงใหลในวัฒนธรรมป๊อป)

5. สื่อมวลชนในญี่ปุ่น

- มีการเข้าถึงสื่อหลากหลายรูปแบบ:
 - วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์
 - หนังสือพิมพ์ นิตยสาร
 - อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง
- ประเด็นที่มีการวิพากษ์วิจารณ์:
 - การนำเสนอข่าวแบบเร้าอารมณ์
 - การละเมิดความเป็นส่วนตัว
- การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟนเป็นเรื่องปกติสำหรับวัยรุ่น

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอลักษณะทั่วไปของวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น
- 2) ภาพตัวอย่างมังงะและอนิเมะ
- 3) คลิปวิดีโอสั้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมป๊อป
- 4) เอกสารประกอบการเรียน
- 5) ใบความรู้และใบงาน
- 6) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการถามคำถามกระตุ้นความคิด
- 2) บรรยายเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น
- 3) กิจกรรมกลุ่ม: การสร้าง Culture Mapping
- 4) แนะนำแนวคิดเกี่ยวกับสื่อมวลชนในญี่ปุ่น
- 5) วิเคราะห์อิทธิพลของวัฒนธรรมป๊อปต่อสังคมโลก
- 6) กิจกรรมจับคู่: Cross-Cultural Media Analysis
- 7) แนะนำวัฒนธรรมย่อยที่เกิดจากป๊อปคัลเจอร์
- 8) วิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมป๊อป
- 9) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) ควรสนับสนุนการศึกษาวัฒนธรรมป๊อปผ่านสื่อดั้งเดิมและสมัยใหม่
- 2) อาจจัดกิจกรรมเสริม เช่น การคอนเสิร์ต หรือการออกแบบตัวละครการ์ตูน
- 3) ควรมีการบูรณาการกับวิชาอื่น เช่น สังคมวิทยา การสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ

ใบงานที่ 10

ตอนที่ 1: การวิเคราะห์วัฒนธรรมป๊อป

ให้นักศึกษาเลือกมังงะ อนิเมะ หรือสื่อป๊อปคัลเจอร์ญี่ปุ่น 1 ชิ้นงาน และวิเคราะห์ตามประเด็นต่อไปนี้

1. ชื่อผลงาน:
2. ประเภท/แนว:
3. บริบทสังคมที่ปรากฏในผลงาน
 - สะท้อนค่านิยมหรือประเด็นทางสังคมอย่างไร
 -
 -
4. วิเคราะห์องค์ประกอบทางวัฒนธรรม
 - อิทธิพลทางประวัติศาสตร์
 - ความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมดั้งเดิม
 - การสะท้อนอัตลักษณ์ร่วมสมัย
5. อิทธิพลต่อสังคมโลก
 - การเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่น
 - ผลกระทบข้ามวัฒนธรรม
 - ความเป็นสากล

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์สื่อมวลชน

ให้นักศึกษาเลือกสื่อมวลชนประเภทใดประเภทหนึ่งในญี่ปุ่น และวิเคราะห์

1. ประเภทสื่อที่เลือก: [] โทรทัศน์ [] วิทยุ [] หนังสือพิมพ์ [] สื่อออนไลน์
2. วิเคราะห์บทบาทและอิทธิพลของสื่อ
 - บทบาทในการสื่อสารทางสังคม
 - อิทธิพลต่อค่านิยมและความคิด
 - กลยุทธ์การนำเสนอข้อมูล
3. ประเด็นทางจริยธรรมและการสื่อสาร
 - การนำเสนอข่าวสาร
 - ความเป็นกลาง
 - การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ตอนที่ 3: การสะท้อนคิด

1. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากบทเรียน:
 -
 -
2. มุมมองต่อวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นหลังจากเรียนบทนี้:
 -
 -

หมายเหตุ: ให้นักศึกษาอธิบายอย่างละเอียดและใช้เหตุผลสนับสนุนการวิเคราะห์

กิจกรรมที่ 11 日本人のころ (Japanese Character)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายแนวคิดหลักของ "Japanese Character" ได้อย่างถูกต้อง
- 2) นิสิตวิเคราะห์อิทธิพลทางสังคมและวัฒนธรรมที่หล่อหลอมบุคลิกลักษณะของคนญี่ปุ่น
- 3) นิสิตแสดงออกถึงความเคารพและความเข้าใจในวิถีชีวิตของสังคมญี่ปุ่น

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 12)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. ความเป็นกลุ่ม (Group Solidarity)

- ให้ความสำคัญกับการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เช่น
 - ครอบครัว
 - เพื่อนร่วมชั้น
 - บริษัท
 - ประเทศ
- การถูกกีดกันออกจากกลุ่มถือเป็นปัญหาร้ายแรง

2. อิทธิพลของกลุ่มต่อพฤติกรรม

- ส่งผลให้เกิดจริยธรรมการทำงานที่เข้มแข็ง
- มีแนวโน้มที่จะคล้อยตามกลุ่ม
- รักษาความกลมกลืนในกลุ่ม ทำให้:
 - มักพูดคลุมเครือ
 - แสดง tatemae (พฤติกรรมที่สังคมคาดหวัง)
 - ซ่อน honne (ความรู้สึกที่แท้จริง)

3. Giri - พันธะต่อสังคม

- หมายถึงภาระผูกพันต่อสังคมหรือบุคคล
- เน้นการตอบแทนบุญคุณ
- บางครั้งขัดแย้งกับ ninjo (ความรู้สึกที่แท้จริง)

4. อิทธิพลของลัทธิขงจื้อ

- ตระหนักถึงโครงสร้างลำดับชั้นในสังคม
- ส่งผลต่อพฤติกรรม เช่น:

- ไม่ค่อยขัดแย้งกับผู้มีตำแหน่งสูงกว่า
- ภาษาที่ใช้สะท้อนลำดับทางสังคม
- พนักงานอายุน้อยต้องพูดสุภาพกับรุ่นพี่
- พ่อค้าใช้ภาษาสุภาพกับลูกค้า

5. Amae - การพึ่งพาผู้อื่น

- ความปรารถนาที่จะพึ่งพาผู้อื่น
- รุ่นพี่ดูแลรุ่นน้อง
- เน้นการพึ่งพากันมากกว่าความเป็นอิสระของปัจเจก
- แตกต่างจากสังคมตะวันตกที่เน้นความเป็นอิสระของแต่ละบุคคล

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอหลักการสำคัญของ "Japanese Character"
- 2) กรณีศึกษาและตัวอย่างประกอบการบรรยาย
- 3) คลิปวิดีโอสั้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สะท้อนแนวคิดเรื่อง "Japanese Character"
- 4) เอกสารประกอบการเรียน
- 5) ใบความรู้และใบงาน
- 6) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการถามคำถามกระตุ้นความคิด
- 2) บรรยายหลักการสำคัญของ "Japanese Character" ครอบคลุม 5 ประเด็นหลัก
- 3) กิจกรรมกลุ่ม: Role Play
- 4) อภิปรายกลุ่มใหญ่
- 5) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) ควรเตรียมตัวศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมนอกชั้นเรียน
- 2) สนับสนุนให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ
- 3) ส่งเสริมความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม

ใบงานที่ 11

ตอนที่ 1: การวิเคราะห์แนวคิด Japanese Character (30 คะแนน)

คำชี้แจง

ให้นิสิตเลือก 1 แนวคิดหลัก (ความเป็นกลุ่ม, Tatemae - Honne, Giri - Ninjo, Amae, อิทธิพลของ ลัทธิขงจื้อ) และเขียนวิเคราะห์ตามประเด็นต่อไปนี้:

1. อธิบายแนวคิดที่เลือก
2. ยกตัวอย่างสถานการณ์จริงที่สะท้อนแนวคิดนี้
3. เปรียบเทียบกับบริบทสังคมไทย
4. ผลกระทบของแนวคิดนี้ต่อการดำเนินชีวิตและการทำงานของคนญี่ปุ่น
5. ข้อสังเกตและความคิดเห็นส่วนตัว

ตอนที่ 2: Role Play Scenario

สถานการณ์จำลอง

แบ่งกลุ่มๆ ละ 5-6 คน เลือก 1 สถานการณ์ต่อไปนี้:

1. สถานการณ์ในบริษัท

- บทบาทประกอบด้วย: หัวหน้า พนักงานอาวุโส พนักงานใหม่
- สถานการณ์: การประชุมวางแผนโครงการใหม่
- ให้แสดงบทบาทสมมติและวิเคราะห์การสื่อสาร

2. ความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่-รุ่นน้อง

- บทบาทประกอบด้วย: รุ่นพี่ รุ่นน้อง อาจารย์
- สถานการณ์: การขอคำแนะนำและการดูแลซึ่งกันและกัน
- สะท้อนแนวคิด Amae และ ความเป็นกลุ่ม

ตอนที่ 3: การสะท้อนคิด

คำถามสะท้อนคิด

1. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้
2. แนวคิด Japanese Character มีส่วนช่วยให้คุณเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นดีขึ้นอย่างไร
3. คิดว่าแนวคิดเหล่านี้มีประโยชน์หรือข้อจำกัดอย่างไรในบริบทสังคมปัจจุบัน

ข้อกำหนดการส่งงาน

- ส่งภายในสัปดาห์ถัดไป
- รูปแบบการส่ง: เอกสารพิมพ์ หรือไฟล์ PDF
- ความยาวประมาณ 3-5 หน้ากระดาษ
- ใช้ฟอนต์ TH Sarabun New ขนาด 16 pt

กิจกรรมที่ 12 政府 (Government)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายโครงสร้างการปกครองของประเทศญี่ปุ่นได้
- 2) นิสิตอธิบายระบบการบริหารราชการและการแบ่งอำนาจอย่างเป็นระบบได้
- 3) นิสิตพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการมีส่วนร่วมทางการเมือง

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 13)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. โครงสร้างการปกครอง

- เป็นราชาธิปไตยภายใต้รัฐธรรมนูญ
- มีระบบรัฐสภา
- แบ่งอำนาจเป็น 3 ฝ่าย:
 - นิติบัญญัติ (รัฐสภา)
 - ตุลาการ
 - บริหาร

2. ฝ่ายนิติบัญญัติ (รัฐสภา)

- ประกอบด้วยสภาผู้แทนราษฎรและวุฒิสภา
- สมาชิกมาจากการเลือกตั้งโดยประชาชน

3. ฝ่ายตุลาการ

- ศาลฎีกาเป็นศาลสูงสุด
- มีศาลอื่นๆ:
 - ศาลสูง
 - ศาลแขวง
 - ศาลครอบครัว
 - ศาลชั้นต้น
- ประเด็นวิพากษ์วิจารณ์:
 - ผู้พิพากษาเป็นเสมือนลูกจ้างรัฐบาล
 - อาจล้มเลิกในการตัดสินคดีต่อต้านรัฐบาล

4. ฝ่ายบริหาร

- นายกรัฐมนตรี:
 - ได้รับการเสนอชื่อจากรัฐสภา
 - ได้รับการแต่งตั้งโดยจักรพรรดิ
 - มักเป็นผู้นำพรรคเสียงข้างมาก
 - ยังไม่เคยมีนายกรัฐมนตรีหญิง

- คณะรัฐมนตรี:
 - แต่งตั้งโดยนายกรัฐมนตรี
 - ส่วนใหญ่ต้องเป็นสมาชิกรัฐสภา
 - ทุกคนต้องเป็นพลเรือน

5. รัฐธรรมนูญ (มีผลปี 1947)

- หลักการสำคัญ 3 ประการ:
 - อำนาจอธิปไตยเป็นของประชาชน
 - เคารพสิทธิมนุษยชน
 - ละทิ้งสงคราม
- กำหนดให้จักรพรรดิเป็น "สัญลักษณ์ของรัฐและความเป็นหนึ่งเดียวของประชาชน"

6. ลักษณะการบริหารประเทศ

- รวมศูนย์อำนาจที่ส่วนกลาง
- แบ่งเป็น 47 จังหวัด
- มีระบบราชการที่เข้มแข็ง
- รัฐบาลท้องถิ่นพึ่งพาเงินอุดหนุนจากรัฐ

7. กองกำลังป้องกันตนเอง (SDF)

- จำกัดบทบาทตามรัฐธรรมนูญ
- ทำงานร่วมกับกองกำลังสหรัฐฯ ภายใต้สนธิสัญญาความมั่นคง
- ใช้งบประมาณ 1% ของ GDP
- ถือเป็น 1 ใน 10 กองกำลังที่แข็งแกร่งที่สุดในโลก

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอโครงสร้างการปกครอง
- 2) วิดีทัศน์สั้นเกี่ยวกับระบบรัฐสภา
- 3) แผ่นภาพอินโฟกราฟิกประกอบการเรียนรู้

- 4) เอกสารประกอบการเรียน
 - 5) ใบความรู้และใบงาน
 - 6) แบบทดสอบหลังเรียน
5. กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 1) กิจกรรมระดมสมอง "รู้จักการปกครองญี่ปุ่นแค่ไหน"
 - 2) สอนเนื้อหาโดยใช้เทคนิค Jigsaw Learning
 - 3) กิจกรรมกลุ่ม: Role Playing จำลองการประชุมรัฐสภา
 - 4) นำเสนอผลการศึกษาและบทบาทสมมติ
 - 5) อภิปรายร่วมกัน สะท้อนคิดและเชื่อมโยงความรู้
 - 6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. เกณฑ์การประเมิน
- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
 - 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน
7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)
- 1) กระตุ้นให้นักเรียนติดตามข่าวสารบ้านเมือง
 - 2) ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - 3) เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

ใบงานที่ 12

ตอนที่ 1: การวิเคราะห์โครงสร้างการปกครอง

1. จงอธิบายลักษณะการปกครองของประเทศญี่ปุ่นตามรัฐธรรมนูญปี 1947 มาพอสังเขป

.....

.....

2. เขียนแผนผังการแบ่งอำนาจการปกครอง 3 ฝ่าย พร้อมยกตัวอย่างหน้าที่หลักของแต่ละฝ่าย

[แผนผังการแบ่งอำนาจการปกครอง]

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์เชิงวิพากษ์

3. วิเคราะห์จุดแข็งและข้อจำกัดของระบบรัฐบาลญี่ปุ่นในประเด็นต่อไปนี้:

ประเด็น	จุดแข็ง	ข้อจำกัด
ฝ่ายนิติบัญญัติ		
ฝ่ายตุลาการ		
ฝ่ายบริหาร		

4. อภิปรายบทบาทของกองกำลังป้องกันตนเอง (SDF) ในระบบการปกครองของญี่ปุ่น

.....
.....

ตอนที่ 3: กรณีศึกษาและการคิดเชิงวิพากษ์

5. หากท่านเป็นนายกรัฐมนตรีของญี่ปุ่น ท่านจะมีแนวทางในการพัฒนาระบบการปกครองอย่างไร จงเสนอแนวคิด 3 ประเด็นที่คำนึงถึงความท้าทายในปัจจุบัน

1.
2.
3.

กิจกรรมที่ 13 經濟・産業 (Economy and Industry)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสตีอธิบายพัฒนาการทางเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้
- 2) นิสตีวิเคราะห์ปัญหาและแนวทางการแก้ไขทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่น
- 3) นิสตีพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 14)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. การพัฒนาเศรษฐกิจหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

- นโยบาย "ตามทันและแซงหน้า"
- เน้นการผลิตสินค้าเพื่อส่งออก เนื่องจากมีทรัพยากรธรรมชาติจำกัด
- พื้นตัวอย่างรวดเร็วช่วงโอลิมปิกโตเกียว 1964
- กลายเป็นเศรษฐกิจใหญ่อันดับ 2 ของโลกในปี 1968
- มีชื่อเสียงด้านสินค้าคุณภาพสูง เช่น อิเล็กทรอนิกส์และรถยนต์

2. ปัญหาเศรษฐกิจ

- เศรษฐกิจฟองสบู่ช่วงปลายทศวรรษ 1980:

- ราคาอสังหาริมทรัพย์และหุ้นพุ่งสูง
- ธนาคารประสบปัญหาหนี้เสีย

- มาตรการแก้ไขของรัฐบาล:

- เพิ่มการใช้จ่ายในโครงการสาธารณะ
- ลดอัตราดอกเบี้ย
- ผ่อนคลายกฎระเบียบ

- ปัญหาที่ยังคงอยู่:

- หนี้สาธารณะสูง
- ความเชื่อมั่นผู้บริโภคต่ำ
- การแข่งขันระดับโลกเพิ่มขึ้น
- สังคมผู้สูงอายุ

3. การเปลี่ยนแปลงในภาคธุรกิจ

- บริษัทญี่ปุ่นปรับตัวเพื่อรักษาความสามารถในการแข่งขัน:

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม

- ทบทวนระบบการจ้างงานตลอดชีพ
- ทบทวนระบบอาวุโส
- เน้นผลงานและทักษะมากกว่าอายุ
- ผลกระทบต่อแรงงาน:
 - คนงานอาวุโสตกงาน
 - บัณฑิตจบใหม่หางานประจำยากขึ้น

4. ปัญหาการบริหารเศรษฐกิจ

- การใช้จ่ายฟุ่มเฟือยของรัฐบาล
- ระบบ amakudari (การแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ระหว่างรัฐกับเอกชน)
- ความท้าทายในการปฏิรูประบบราชการ

5. แนวโน้มในอนาคต

- ยังคงเป็นกำลังสำคัญทางเศรษฐกิจของโลก
- โอกาสการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี:
 - โอกาสที่เท่าเทียมสำหรับผู้หญิง
 - รัฐบาลและบริษัทมีประสิทธิภาพมากขึ้น
 - ระบบเลื่อนตำแหน่งตามความสามารถ
 - การเพิ่มขึ้นของผู้ประกอบการใหม่

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอข้อมูลเศรษฐกิจญี่ปุ่น
- 2) วิดีโอสารคดีเศรษฐกิจ
- 3) กรณีศึกษาบริษัทญี่ปุ่น
- 4) เอกสารประกอบการเรียน
- 5) ใบความรู้และใบงาน
- 6) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยคลิปวิดีโอสั้นเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจญี่ปุ่น
- 2) ระดมความคิดเกี่ยวกับความสำเร็จทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่น
- 3) กิจกรรมกลุ่ม: สร้าง Mind Mapping
- 4) นำเสนอผลงาน

5) อภิปรายร่วมกัน สะท้อนคิดและเชื่อมโยงความรู้

6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน

2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

1) ให้นิสิตเขียนบันทึกการเรียนรู้

2) สนับสนุนให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

3) เปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัย

ใบงานที่ 13

ตอนที่ 1: การวิเคราะห์พัฒนาการทางเศรษฐกิจ

1. จงอธิบายนโยบาย "ตามทันและแซงหน้า" ของญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีแนวทางอย่างไรบ้าง

.....

.....

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์ปัญหาเศรษฐกิจ

2. จงอธิบายสาเหตุและผลกระทบของเศรษฐกิจฟองสบู่ในช่วงปลายทศวรรษ 1980

.....

.....

3. จงวิเคราะห์มาตรการแก้ไขของรัฐบาลญี่ปุ่นต่อปัญหาเศรษฐกิจฟองสบู่ พร้อมประเมินประสิทธิภาพ

.....

.....

ตอนที่ 3: การเปลี่ยนแปลงในภาคธุรกิจ

4. จงอธิบายการเปลี่ยนแปลงระบบการจ้างงานของบริษัทญี่ปุ่น และผลกระทบที่เกิดขึ้น

.....

.....

ตอนที่ 4: การวิเคราะห์เชิงวิพากษ์

5. จากแนวโน้มทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่น ท่านคิดว่าประเทศไทยสามารถนำบทเรียนหรือแนวปฏิบัติใดมาประยุกต์ใช้ได้บ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

.....

.....

.....

ตอนที่ 5: การสะท้อนคิด

6. หลังจากเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจญี่ปุ่น ท่านได้ข้อคิดหรือมุมมองใหม่อย่างไรบ้าง

.....

.....

กิจกรรมที่ 14 家族問題 (Family issues)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสตีอธิบายการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัวและสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันได้
- 2) นิสตีวิเคราะห์และอภิปรายประเด็นปัญหาทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวและเยาวชน
- 3) นิสตีพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 15)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัว

- จากครอบครัวขยายสู่ครอบครัวเดี่ยว:
- แต่เดิมมีผู้ชายอาวุโสสุดเป็นหัวหน้า
- บุตรชายคนโตเป็นผู้สืบทอด
- ปัจจุบัน:
- ผู้หญิงมีบทบาทในครอบครัวมากขึ้น
- ครอบครัวขนาดเล็กลง
- ครีวเรือนคนเดียวมากกว่า 35%

2. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ส่งผลต่อครอบครัว

- บทบาทสตรี:
- การแต่งงานและแม่บ้านมีภาระหนัก
- มีโอกาสทางการศึกษาและอาชีพมากขึ้น
- แนวโน้มสำคัญ:
- อายุแต่งงานเฉลี่ยสูงขึ้น
- อัตราการหย่าร้างเพิ่มขึ้น
- อัตราการเกิดต่ำ

3. การศึกษาของเด็ก

- ให้ความสำคัญอย่างมาก
- ระบบการสอบมีผลต่ออนาคต
- ลงทุนเวลาและเงินเพื่อความได้เปรียบ
- นิยมส่งเรียนพิเศษ (juku)

- เด็กมีความกดดันสูง:
 - ต้องสอบให้ได้ผลดี
 - ต้องทำตามความคาดหวังของสังคม

4. ปัญหาในโรงเรียน

- ความรุนแรงเพิ่มขึ้น
- การรังแก (bullying)
- บางกรณีนำไปสู่:
 - การฆ่าตัวตาย
 - การถูกฆาตกรรม
- ปรากฏการณ์ hikikomori (แยกตัวจากสังคม)

5. พฤติกรรมเยาวชน

- เมื่อเทียบกับประเทศพัฒนาแล้วอื่นๆ มีอัตราต่ำกว่าใน:
 - อาชญากรรมเยาวชน
 - การใช้ยาเสพติด
 - การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น
- ประเด็นที่น่ากังวล:
 - สัดส่วนอาชญากรรมโดยเยาวชนสูง
 - บางครั้งไม่มีแรงจูงใจในการก่อเหตุ
- สาเหตุที่เป็นไปได้:
 - การเปลี่ยนแปลงในครอบครัว
 - เศรษฐกิจไม่ดี
 - ขาดโอกาสสำหรับคนรุ่นใหม่

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอข้อมูลสถิติและภาพประกอบ
- 2) วิดีโอสารคดีเกี่ยวกับครอบครัวและสังคมญี่ปุ่น
- 3) กรณีศึกษาปัญหาครอบครัวและสังคมญี่ปุ่น
- 4) เอกสารประกอบการเรียน
- 5) ใบความรู้และใบงาน
- 6) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) กิจกรรมกลุ่ม: วาดแผนผังครอบครัวในฝัน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- 2) บรรยายสรุปข้อมูลการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัว
- 3) กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์ประเด็นปัญหา
- 4) นำเสนอและอภิปรายผล
- 5) สะท้อนคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้
- 6) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) ควรสนับสนุนให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ
- 2) เปิดโอกาสให้นักเรียนเชื่อมโยงประเด็นกับบริบทสังคมปัจจุบัน
- 3) เตรียมสื่อและข้อมูลเชิงลึกเพื่อเสริมการเรียนรู้

ใบงานที่ 14

ตอนที่ 1: การวิเคราะห์ประเด็นปัญหา

ให้นักศึกษาร่วมกันศึกษาและวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางสังคมตามกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้ความรู้จากเนื้อหาที่เรียนและการค้นคว้าเพิ่มเติม

กลุ่มที่ 1: บทบาทสตรีในสังคมญี่ปุ่น

1. อธิบายการเปลี่ยนแปลงบทบาทของสตรีในครอบครัวญี่ปุ่นที่ผ่านมา

.....
.....

2. วิเคราะห์ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงนี้ต่อสังคมและครอบครัว

.....
.....

3. เสนอแนวทางสนับสนุนความเท่าเทียมทางเพศในสังคมญี่ปุ่น

.....
.....

กลุ่มที่ 2: การศึกษาและความกดดันของเยาวชน

1. อธิบายระบบการศึกษาที่สร้างความกดดันให้กับเยาวชนญี่ปุ่น

.....
.....

2. วิเคราะห์ผลกระทบทางจิตใจของระบบการศึกษาต่อนักเรียน

.....
.....

3. เสนอแนวทางลดความกดดันในระบบการศึกษา

.....
.....

กลุ่มที่ 3: ปัญหาการรังแกในโรงเรียน

1. อธิบายสาเหตุของการรังแก (Bullying) ในโรงเรียนญี่ปุ่น

.....
.....

2. วิเคราะห์ผลกระทบของการรังแกต่อนักเรียน

.....
.....

3. เสนอมาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแก

.....
.....

กลุ่มที่ 4: พฤติกรรมอาชญากรรมเยาวชน

1. อธิบายลักษณะของอาชญากรรมเยาวชนในสังคมญี่ปุ่น

.....
.....

2. วิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมอาชญากรรมเยาวชน

.....
.....

3. เสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาอาชญากรรมเยาวชน

.....
.....

ตอนที่ 2: การสะท้อนคิด

จากการศึกษาและวิเคราะห์ หากคุณเป็นผู้กำหนดนโยบายในสังคมญี่ปุ่น คุณจะมีแนวทางแก้ไขปัญหาคอร์บคริวและเยาวชนอย่างไร

.....
.....
.....

กิจกรรมที่ 15 変化と課題 (Changes and Challenges)

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นิสิตอธิบายความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงของสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันได้
- 2) นิสิตวิเคราะห์ผลกระทบของปัญหาสังคมและเศรษฐกิจที่ญี่ปุ่นกำลังเผชิญได้
- 3) นิสิตนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์

2. ระยะเวลา

จำนวน 3 ชั่วโมง (สัปดาห์ที่ 16)

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

1. ปัญหาสังคมผู้สูงอายุและอัตราการเกิดต่ำ

- ญี่ปุ่นกำลังเผชิญกับสังคมผู้สูงอายุอย่างรวดเร็ว
- มีแรงงานสำรองจากกลุ่มผู้หญิง คนหนุ่มสาว และผู้เกษียณที่ยังสามารถทำงานได้

2. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

- ยังมีความตึงเครียดกับประเทศเพื่อนบ้านในเอเชียตะวันออก
- แต่การค้าระหว่างกันที่เป็นประโยชน์ร่วมกันช่วยลดโอกาสของความขัดแย้งรุนแรง
- ยึดมั่นในนโยบายสันติภาพหลังสงครามและสนับสนุนการไม่แพร่ขยายอาวุธนิวเคลียร์

3. เศรษฐกิจและการจ้างงาน

- เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น อิเล็กทรอนิกส์ รถไฟความเร็วสูง และหุ่นยนต์
- การแข่งขันในตลาดโลกทำให้บริษัทญี่ปุ่นต้องย้ายฐานการผลิตไปยังประเทศที่มีค่าแรงถูก

กว่า

- เกิดช่องว่างทางรายได้ระหว่างพนักงานประจำกับพนักงานชั่วคราว

4. สิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

- มีระบบขนส่งมวลชนที่พัฒนาแล้ว ช่วยลดการใช้รถยนต์
- เป็นผู้นำในการพัฒนารถยนต์ที่ใช้พลังงานทางเลือก

5. ผลกระทบจากภัยพิบัติปี 2011

- ยังมีผู้คนจำนวนมากที่ไม่สามารถหรือไม่ต้องการกลับภูมิลำเนา
- ต้องจัดการกับการรื้อถอนโรงไฟฟ้านิวเคลียร์
- ต้องพิจารณาโยบายพลังงานและการป้องกันภัยพิบัติในอนาคต

6. จุดแข็งของญี่ปุ่น

- ประชาชนมีความอดทนและความพากเพียร

- มีประวัติศาสตร์ในการปรับตัวและเอาชนะวิกฤตมาหลายครั้ง
- มีความสามารถในการรักษาความสงบทางสังคมแม้ในยามวิกฤต
- มีภูมิปัญญาและความรู้สั่งสมที่สามารถนำมาใช้รับมือกับความท้าทาย

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint นำเสนอข้อมูลภาพรวมประเทศญี่ปุ่น
- 2) คลิปวิดีโอสารคดีเกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่น
- 3) แหล่งข้อมูลออนไลน์เพื่อการสืบค้น
- 4) เอกสารประกอบการเรียน
- 5) ใบความรู้และใบงาน
- 6) แบบทดสอบหลังเรียน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามกระตุ้น "ประเทศญี่ปุ่นมีความท้าทายอะไรบ้างในปัจจุบัน"
- 2) กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์ประเด็นความท้าทาย
- 3) นำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วย Mind Mapping
- 4) อภิปรายกลุ่มใหญ่
- 5) กิจกรรมกลุ่ม: Design Thinking ออกแบบนวัตกรรมหรือวิธีการแก้ปัญหา
- 6) นำเสนอนวัตกรรมแก้ปัญหาที่โดดเด่น
- 7) เพื่อนร่วมชั้นให้ข้อมูลย้อนกลับ
- 8) สะท้อนคิดมุมมองต่อความท้าทายของญี่ปุ่น
- 9) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. เกณฑ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน
- 2) ประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

- 1) ควรสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม
- 2) เปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน
- 3) อาจเชิญผู้เชี่ยวชาญมาบรรยายเสริม

ใบงานที่ 15

ตอนที่ 1: การสำรวจปัญหา

คำชี้แจง: เลือกประเด็นปัญหา 1 หัวข้อ แล้ววิเคราะห์อย่างละเอียด

- สังคมผู้สูงอายุ
- ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
- เศรษฐกิจและการจ้างงาน
- สิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ
- ผลกระทบจากภัยพิบัติ

รายละเอียดการวิเคราะห์

1. สาเหตุของปัญหา:
-
2. ผลกระทบที่เกิดขึ้น:
-
3. แนวโน้มในอนาคต:
-

ตอนที่ 2: การออกแบบนวัตกรรมแก้ปัญหา

คำชี้แจง: ออกแบบนวัตกรรมหรือวิธีการแก้ปัญหาที่เลือก

แนวคิดนวัตกรรม

1. ชื่อนวัตกรรม:
2. หลักการทำงาน:
.....
3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ:
.....
4. ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้:
.....

ตอนที่ 3: การสะท้อนคิด

คำชี้แจง: เขียนสะท้อนความคิดหลังจากศึกษาและวิเคราะห์

1. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม:
.....
2. ความรู้สึกและมุมมองต่อความท้าทายของประเทศญี่ปุ่น:
.....
.....