

國立勤益科技大學通識教育學院

112 學年度 1 學期 教學大綱

部別	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修推廣部 <input type="checkbox"/> 進修學院/專校	學制	<input checked="" type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 二專
授課教師	鄭明政	教師學歷	日本北海道大學法學博士
教師經歷	日本北海道大學法學研究科助理教授 日本北海大學法學部客座研究員與兼任講師 國家文官學院法律講座 考試院國家考試命題、閱卷委員 台中市都發局土地變更審議委員、內政部跟騷法諮詢委員	教師級職	副教授
科目名稱(中)	動漫日本學		
科目名稱(英)	Studying Japan from Anime		
開課單位	<input type="checkbox"/> 基礎通識教育中心 <input checked="" type="checkbox"/> 博雅通識教育中心	學分/學時數	2/2
領域	<input type="checkbox"/> 人文藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學 <input type="checkbox"/> 自然科技		
優質課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 一般課程、 <input type="checkbox"/> 智慧財產權、 <input type="checkbox"/> 內涵式服務學習課程、 <input type="checkbox"/> 性別平等、 <input type="checkbox"/> 綠色課程 <input type="checkbox"/> 創新、創意課程、 <input type="checkbox"/> 工作(職場)倫理課程、 <input type="checkbox"/> 工具機技術研發 創新、創意課程定義：課程目標為「激發學生獨特的想像與創意思考，透過企劃與執行以創新模式解決實際問題。」		
科目與通識核心能力關聯	<input checked="" type="checkbox"/> 知識統整能力 20% <input checked="" type="checkbox"/> 創意思維能力 20% <input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達能力 20% <input type="checkbox"/> 美感鑑賞能力 ____% <input type="checkbox"/> 邏輯推理能力 ____% <input checked="" type="checkbox"/> 法治思辨能力 20% <input checked="" type="checkbox"/> 博通宏觀能力 20% <input type="checkbox"/> 倫理關懷能力 ____% (核心能力定義請參見附件一，請選擇 2~3 項相關程度較高之核心能力)		
科目屬性	<input type="checkbox"/> 核心課程 <input type="checkbox"/> 跨領域課程(須符合附件二定義，並請勾選下一欄) <input checked="" type="checkbox"/> 生活性課程 <input type="checkbox"/> 學術性課程 <input checked="" type="checkbox"/> 通論性課程 <input type="checkbox"/> 經典性課程 (屬性定義請參見附件二，可複選)		
跨領域課程	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域：(請填寫所跨之本領域之學科及百分比) <input type="checkbox"/> 社會科學領域：(請填寫所跨之本領域之學科及百分比) <input type="checkbox"/> 自然科技領域：(請填寫所跨之本領域之學科及百分比) (以上總和百分比須達 100%)		
教科書	自編教材		
參考書目	依田秀輝，看日文漫畫了解職業形形色色 150 種，鴻儒堂，2011 年。 依田秀輝，看日文漫畫了解 50 位偉人的故事，鴻儒堂，2012 年。 傻呼嚕同盟，御宅學：影響人類科技、創意、經濟，改變世界的新興文化潮流，2013 年。 國立交通大學通識教育中心，另眼看御宅：跨媒體傳播下的日本文化剪影，2014 年。 蔡增家，上一堂最好玩的日本學：政大超人氣通識課「從漫畫看日本」，2014 年。		
教學目標	盡量以日文原文閱說或閱聽，除了以文字為主的「本文」之外，透過動畫、漫畫等較為生動活潑之「繪本」之研討方式來對日本政治、經濟、文化、法律之基礎進行學習，		

	並依動漫主題來激發學生對日本社會建構出自己獨特的想像與創意思考,同時也透過製作漫畫或動漫講析等企劃與執行,配合時事問題進而與台灣做比較並試著找出解決問題之方法。
評量方式	量化：出席(30%)，期中考作業(30%)，期末作業(40%) 質化：出席率與原創思考和課堂互助為出席主要評量重點。期中與期末則以工作坊、報告企劃等作業來評價。
內容綱要	以日本動漫帶入政治、經濟、文化、法律等議題探討。包含日本職人文化、國家體制與路線、村落文化以及集團主義、武士道精神、終身雇用與年功序列企業文化、裁判員制度與司法的民主化、醫療人材培養與制度的重建、災害防制、科技發展與環境保護為主要內容。
教學方式	(填寫講授 / 實習 / 網路教學課程...等, 依據課程授課實際情形填寫) 講授與分組作業並視相關經費之取得舉辦工作坊或講座等實作。
創新教學活動設計	(若有的話, 請敘述本科目融入那些創新的教學活動設計)

科目進度與內容

(勿只填寫單元名稱, 請簡述內容)

週次	教學內容 ※申請跨領域課程時, 將特別針對教學內容細節審核, 請詳細說明, 以作為審核依據	備註 (課程活動與作業) ※請務必填寫	※若勾選「跨領域課程」請標註每週次涵蓋領域, 可複選
1	日本動漫文化的形成與課程說明	說明與分配日本動漫研究主題	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
2	向左或向右? 國家未來路線的選擇	川口開治「沈黙の艦隊」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
3	日本軍國主義是否會再起? 追求自由手段的正當性	諫山創「進撃の巨人」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
4	日本職人文化的形成 飲酒文化與販酒制度的演變	尾瀨朗「夏子の酒」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
5	日本家制度與武士道精神 日本村落集合體的特殊性	吾峠呼世晴「鬼滅の刃」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
6	日本集團主義下的AI管制 人工智慧對人權的衝擊	プロダクション・アイジー 「PSYCHO-PASS サイコパス」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

7	何謂正義？日本縱向社會的正當性 價值相對主義與世界政府的可能性	尾田榮一郎「ONE PIECE」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
8	日本企業戰士 終身雇用與年功序列的改變	弘兼憲史「會長島 耕作」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
9	期中考週	作業繳交與檢討	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
10	日本元宇宙的發展 假想空間中的第二人生	川原礫「刀劍神 域」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
11	日本的司法獨立與性別平等 裁判員制度與司法的民主化	毛利甚八「裁判員 の女神」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
12	日本醫療現場的問題 醫療人材培養與制度的重建	鈴ノ木ユウ「コウ ノドリ」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
13	日本環境的破壞與重建 科技發展與環境保護	吉卜力「もののけ 姫」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
14	末世下救贖 新興宗教對日本的影響	庵野秀明「新世紀 エヴァンゲリオン」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
15	災害防治與復興 日本災害防制的準備	稻垣理一郎 「Dr.STONE新石 紀」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
16	科技發展與戰爭 日本零式戰爭的研製	吉卜力「風立ち ぬ」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
17	戰爭與法律 體制的變動與的都市更新	吉卜力「火垂るの 墓」	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
18	期末考週	作業繳交與檢討	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

請遵守智慧財產權觀念，不得非法影印

附件一 核心能力定義

核心能力	定義與說明
A. 知識統整能力	學生能在各種知識與文化脈絡中，尋得恆久不變的價值觀，並將此價值觀融入其生活，進而認識、欣賞、尊重與珍惜生命的意義。
B. 創意思維能力	學生能認知各知識領域與多元文化間的差異處與鏈結點，進而具備跨領域思維與評判能力，使其能在固有的架構中，呈現嶄新的創造力。
C. 溝通表達能力	學生能釐清自我思想，並藉由正確且清楚的語文表達理念，以建立與他人良好的溝通。
D. 美感鑑賞能力	學生能認知、接收並傳達多元藝術美感，具備敏銳的鑑賞能力，並運用在不同領域的統整中。
E. 邏輯推理能力	學生能依據自身認知和客觀事實，運用邏輯分析與量化推理，進行反思與論證，進而做出合理判斷。
F. 法治思辨能力	學生能正確認知人權、民主、與法治之互動關聯，進行獨立思辨與論辯且基於人本關懷精神，以確立其自身與社會群體之關係。
G. 博通宏觀能力	學生能以基礎知識為本，培養前瞻性的觀點並開拓宏博的視野，以建立整全之人生觀。
H. 倫理關懷能力	學生能認知自身與所處環境的關係，並進而願意以己身之力與專業知識參與社會與環境的改造，提升正向能量。

附件二 課程屬性定義

核心課程：全校性共同必修之通識課程。

跨領域課程：課程內容須跨人文藝術/社會科學/自然科技三領域其中之二項。課程須有一主領域，其授課內容須達 60% 以上，另所跨之領域課程內涵至少須達 30% 以上。

生活性課程：課程重點強調知識應用與人類生活相關之課程。

學術性課程：課程重點偏重理論發展之脈絡、思想之沿革、與歷史文化背景之因素。

通論性課程：針對特定領域或時代的知識與思想做綜觀性的介紹，與廣博性的探討。

經典性課程：針對特定領域或時代具有代表性的人物、思想、典籍做較為深入之探討、剖析、或導讀。