

本次「是好玩？還是歧視？」課程主要目的是引導學生覺察生活中可能存在的偏見與歧視，並培養同理心，進而願意採取反對歧視的行動。整體課程設計以引起動機→辨識歧視→深入理解→實踐倡議的流程進行，透過梗圖分析與討論，貼近學生生活經驗，學習氣氛活潑，學生參與度高，能夠踴躍發言，分享個人看法與經驗。

在引起動機時，利用誇張的「不公平班規」設定，成功引發學生對於「不公平」與「歧視」的基本認識，多數學生能自然說出：「這就是歧視」，有助於後續課程的鋪陳。

在發展活動1「找出地獄梗」與發展活動2「只是好玩不可以嗎？」的討論過程中，發現學生普遍能理解地獄梗、歧視語言的負面影響，也能分辨出其中的不恰當成分。然而，仍有少部分學生對「只是玩笑」的態度較為根深蒂固，認為「沒有惡意」應該不算歧視，顯示仍需更多時間引導學生理解「影響受害者的感受」才是歧視行為判斷的重要依據。

在影片觀賞與佛洛伊德事件的討論中，學生多能主動連結到生活中曾觀察到的類似情境，並開始思考「歧視不只是少數人的事」這一觀念。

總結活動「梗圖大反擊」則充分展現學生的創意與內化程度，大部分學生能正向表達反歧視的理念，完成具啟發性的作品。

省思與改進方向：

1. **時間安排**：影片討論與佛洛伊德事件部分，若學生反應熱烈，容易導致課程後段時間不足，未來可考慮延伸為兩節課，讓討論更深入，讓學生有更充裕時間消化議題。
2. **同理心引導**：針對部分學生仍認為「開玩笑無妨」的觀念，未來可增加更多情境模擬或生命故事，強化情感連結，幫助學生更易同理受歧視者的處境。
3. **生活經驗連結**：學生對歧視議題的理解，與其生活經驗有很大關聯，未來可事先蒐集更多學生身邊案例，作為引導討論的素材，提升課堂共鳴感。

總體而言，學生對「歧視」的認識有明顯進步，多數能主動表達反歧視的態度，學習成效良好，期望未來能持續深化學生的反思與實踐，讓尊重與平等的理念更加落實在日常生活中。