WORKSHOPSKILL · PARTICIPANT KIT

盲畫肖像（Blind Portrait） — 學員工作簿

指南印刷版、每個反思引導問題後的書寫框，以及場記頁。

資料夾： `blind-portrait` · 類目：溝通 · 每對 2 人 · 15 分鐘 · 實體進行 · 列印道具 · 測評型

許可：CC BY 4.0

目录

目標
逐分鐘腳本
變體
代理版
8 個問題
評分線索（測評型場次）
佈置
已知翻車點與救援
本資料夾的道具
怎麼帶這場反思引導
反思引導本身的 3 個已知翻車點

15
分鐘

列印道具
形式

盲畫肖像——引導師執行腳本

背對背畫畫練習：一名參與者描述一張圖，另一名憑聽覺畫出來——兩人全程看不到彼此的作品。反思引導環節把兩張畫之間的差距，變成關於下指令、傾聽與確認假設的具體證據。

目標

活動結束時，參與者將：

1. 親身體驗**單向指令**與「確認過理解」之間的成本差距。
2. 看清自己的預設角色：習慣想當然的描述者，還是沉默猜測的畫畫人。
3. 練習一個修復動作：**開工前先問一個澄清性問題**。

佈置

場地： 每對兩把椅子背對背，間距約 30 釐米。中間不放桌子——畫畫人把墊板放在膝蓋上。

每對材料：

物品	來源
1 × 描述者卡	`道具卡.pdf`（卡 1）
1 × 畫畫卡	`道具卡.pdf`（卡 2）
1 × 評審卡	`道具卡.pdf`（卡 3）——裁開，每位觀察者一張
1 × 計時卡	`道具卡.pdf`（卡 4）——給你，引導師本人
1 × 神秘圖	任意線稿：腳踏車、檯燈、戶型圖。每對準備 2 張（A 輪 / B 輪）
每位畫畫人：紙 + 馬克筆	粗頭馬克筆，不要鉛筆——錯線要看得見

分組規則： A 輪把日常工作搭檔配成一對；B 輪隨機換對。反差本身就是課程。

角色： 描述者（拿圖，不許展示）、畫畫人（拿馬克筆，A 輪不許提問）、觀察者（人數為奇數時安排——否則由你巡場）。

逐分鐘腳本

時間	階段	引導師做什麼	參與者做什麼
0–2	開場框定	「一人描述，一人畫。不許回頭。描述者不許說圖**是什麼**——只說它**長什麼樣**。」	領卡、分工
2–5	A 輪（3 分鐘）	按計時卡開表。其他什麼都不說——沉默是設計的一部分	描述者描述；畫畫人畫；不許提問

時間	階段	引導師做什麼	參與者做什麼
5–7	揭曉	「轉身。對比。」	各對大笑 / 倒吸一口氣；觀察者在評審卡上記差距
7–10	B 輪（3 分鐘）	換角色、換圖。規則變更：「畫畫人總共可以問**三個**問題」	第二輪帶著確認過的理解進行
10–13	揭曉 + 對比	提示：「A 輪和 B 輪之間，什麼變了？」	各對在評審卡上給兩輪自評打分
13–15	引入反思引導	「兩張畫都留著——它們是反思引導的資料。」	把兩張畫並排鋪好

然後進入反思引導——見 `反思引導問題.md`。

已知翻車點與救援

1. **描述者講整段故事而不是形狀。**（「像個農場……」）救援：暫停 10 秒，重申規則——「描述你**看到**的，不是它**意味著**的。」
2. **畫畫人為避免出錯越畫越抽象。** 救援：反思引導問題「不確定的那一刻你做了什麼」就是為這一刻設計的。現場不要糾正。
3. **有的對提前完成開始走神。** 救援：把評審卡遞給他們——在別的組還在畫時先給 A/B 兩輪打分。

變體

- **線上：** 描述者只開攝像頭（畫面遮住自己的紙），畫畫人用共享白板。保留不許提問規則——約束就是這個活動。
- **大場（20 人以上）：** 三人一組（描述者 / 畫畫人 / 觀察者），兩輪各 4 分鐘，反思引導前先做「畫廊牆」展示所有畫作。
- **測評型：** 配對**之前**做前測，反思引導一結束就做後測——見 `測評預設.json`。有意思的數字不是分數，是**變化量（delta）**。

本資料夾的道具

- `道具卡.pdf`——撲克規格印刷：描述者卡 / 畫畫卡 / 評審卡 / 計時卡
- `執行指南.md`——本執行腳本
- `反思引導問題.md`——8 個反思引導問題、3 個翻車點
- `測評預設.json`——前後測量表預設
- `答卷.pdf`——A4 答卷：量表的列印填寫版
- `學員工作簿.pdf`——學員工作簿：通俗講解、帶引導的題目、筆記與行動頁
- `簡報.pdf`——講課或投屏用的簡報
- `簡報.html`——同一套簡報的瀏覽器版，N 鍵講者提示

- `使用許可.md` ——平實說明這套材料你能做什麼
- `活動海報.pdf` ——一面牆講完整場活動（A3）：速覽、流程、復盤問題、注意事項。
- `快速上手.md` ——一頁，三十秒，然後列印進場
- `SKILL.md` ——供 AI 代理讀取的機器可讀清單
- `執行手冊.pdf` ——印刷版：本執行腳本 + 反思引導表，合訂成一份 A4 PDF

代理版

本資料夾的每個檔案都有穩定的公開 URL——AI 代理用三條 curl 命令就能拿到道具、反思引導問題和本腳本（見 `SKILL.md`）。紙面版本身完全不需要螢幕：不用投影、不用帳號，馬克筆加椅子就夠了。

盲畫肖像——反思引導表

> 8 個問題、3 個翻車點、一條規則：兩張畫就是資料。
>
> 配合 `執行指南.md` 使用。兩輪結束後反思引導 10–20 分鐘。

怎麼帶這場反思引導

- 整場反思引導期間，兩張畫始終並排放在桌上。每個問題都指回它們。
- 問題**先問當事的那一對**，再問全場。他們的證據最新鮮。
- 答案寫在表上或畫的背面——紙歸參與者自己。

---

8 個問題

1. 形狀，不是故事。

「描述者：你什麼時候意識到自己在講這張圖*意味著*什麼，而不是它*長什麼樣*？」

→ 指向：指令清晰度。多數描述者在前 30 秒就會犯。

2. 沉默的猜測。

「畫畫人：不確定的那一刻，你做了什麼？」

→ 指向：假設行為。留意「我就畫了個看起來合理的」——那本身就是發現，不是過錯。

3. 規則的代價。

「A 輪不許提問：兩張畫的差距裡，多少來自規則，多少來自描述本身？」

→ 分離約束效應與能力效應。別讓他們把賬全算在規則頭上。

4. 那三個問題。

「B 輪你們可以問三個問題。哪個問題幫助最大？如果能重來，你想把哪個問題提到最前面？」

→ 引出修復動作：*開工前*先確認理解。

5. 同一對人，不同的結果。

「換角色之後，作為描述者你做了什麼不一樣的事——在體驗過盲畫之後？」

→ 換位思考的證據。這是反思引導裡最強的單一指標。

6. 每天的版本。

「這個一模一樣的模式——把指令發進沉默裡——在你的一週裡出現在哪？」

→ 遷移問題。預期答案：郵件需求、工作交接、工單評論、站會彙報。

7. 那一個修復。

「如果只能把這個練習裡的一個習慣裝進你們團隊的溝通裡，你選哪個？」

→ 承諾問題。只能選一個——一個習慣才活得過週一。

8. 你會裱起來的那張畫。

「兩張畫裡，哪一張才是你們這對人今天溝通方式的誠實肖像？」

→ 收尾問題。讓反思引導停在證據上，而不是停在口號上。

反思引導本身的 3 個已知翻車點

1. **笑聲吃掉課程。** A 輪的畫很好笑；全場會想一直笑下去。
   救援：跟著笑一次，然後把兩張畫並排放好，問問題 3。反差會讓房間安靜下來。
2. **鍋落到描述者頭上。** 差距感覺像是一個人的錯。
   救援：重新框定——「描述者一個人描述，畫畫人一個人畫，*這對搭檔*共同產出了這個差距。」問題 5 是轉折點。
3. **空談取代例子。** 參與者開始說抽象詞（「溝通很重要」）。
   救援：指著畫。「指給我看，紙上哪裡發生了這件事。」

評分線索（測評型場次）

如果你在跑前後測（`測評預設.json`），兩輪進行時留意這些可觀察行為——它們為報告裡的變化量提供依據：

可觀察行為	指向
描述者在開工前先確認（B 輪）	修復習慣正在形成
畫畫人在前 30 秒提問	對不確定性的容忍
這一對給 B 輪打了更高分，但沒人說「畫得更好」	變好的是理解，不是畫技

參與者拿到的報告永遠是配對層面的對比，不是個人排名——你彙報時也別破這個例。

形狀，不是故事。

描述者：你什麼時候意識到自己在講這張圖*意味著*什麼，而不是它*長什麼樣*？

沉默的猜測。

畫畫人：不確定的那一刻，你做了什麼？

規則的代價。

A 輪不許提問：兩張畫的差距裡，多少來自規則，多少來自描述本身？

那三個問題。

B 輪你們可以問三個問題。哪個問題幫助最大？如果能重來，你想把哪個問題提到最前面？

同一對人，不同的結果。

換角色之後，作為描述者你做了什麼不一樣的事——在體驗過盲畫之後？

每天的版本。

這個一模一樣的模式——把指令發進沉默裡——在你的一週裡出現在哪？

那一個修復。

如果只能把這個練習裡的一個習慣裝進你們團隊的溝通裡，你選哪個？

你會裱起來的那張畫。

兩張畫裡，哪一張才是你們這對人今天溝通方式的誠實肖像？

場記