WORKSHOPSKILL · FACILITATION KIT

共同點（Common Ground） — 引導者執行手冊

資料夾： `common-ground` · 類目：破冰 · 每組 3–5 人 · 15 分鐘 · 實體進行 + 線上 · 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

反思引導本身的 3 個已知翻車點

佈置

已知翻車點與救援

本資料夾的道具

8 個問題

15	3–5	列印道具
分鐘	人數	形式

共同點——引導師執行腳本

小組去尋找**桌上每個人都符合**的事實——但計分偏愛「意外的」那些。「我們都在這家公司上班」得 1 分。「我們都曾為了一份工作搬過城市」得 3 分。這場追問逼出的，是第一週沒人好意思問的那些問題。

目標

活動結束時，參與者將：

1. 找到與同事之間**意想不到的共同點**——能活過週一的那種。
2. 練習**不滿足於第一個輕易答案**——好訪談用的就是這一招。
3. 親眼看到一群陌生人多快變成「共享 X 的人」。

佈置

場地： 若干桌子或分組討論室，每組 3–5 人。

每組材料：

物品	來源
1 × 記錄卡	`道具卡.pdf`（卡 1）——十行可寫
1 × 計分卡	`道具卡.pdf`（卡 2）——什麼算數、怎麼計分

計分規則——大聲念出來： 「普通的共同點 1 分，能讓全組『等等，真的假的？』的共同點 3 分。只要事實——觀點零分。必須全組每個人都符合，且每人確認過。」

分組規則： 故意打混部門與層級。部門內部找共同點，找出來的只是部門。

逐分鐘腳本

時間	階段	引導師做什麼	參與者做什麼
0–2	框定 + 計分	念計分規則。「十分鐘。我見過的最高分是 23。」	分組、領卡
2–12	追問（10 分鐘）	巡場。溫和殺掉觀點型答案（「都喜歡咖啡」不是全組事實）	問、確認、寫、計分
12–14	宣讀	每組只讀自己分最高的兩條	聽、反應、「等等真的假的？」
14–15	過渡	「記錄卡留著——每行一個名字。從今天起這就是你們的組。」	進入下一環節

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. **全組紮營在 1 分事實上。** 「我們都有膝上型電腦」——十行寫滿，毫無靈魂。救援：第 5 分鐘宣佈：「3 分共同點現在值 5 分。」一漲價，大家自然往深處追。
2. **一個人的生活包場。** 每條事實都圍著嗓門最大的故事大王驗證。救援：輪換確認人——每條新事實先由*最安靜*的組員確認。
3. **為了贏編造共同點。** 「我們都……」——有人違心點頭。救援：確認就是這遊戲的命脈。若有人在確認時眼神飄忽，直接但善意地問 TA。

變體

- **全場唯一：** 每條共同點全場只能用一次——宣讀環節始終保持驚訝。
- **線上：** 4 人分組討論室，記錄卡投屏共享，一人打字。
- **深水區：** 最後兩分鐘只算 3 分共同點。各組的追問會很快從工作跳到人生。

本資料夾的道具

- `道具卡.pdf` ——撲克規格印刷：記錄卡、計分卡
- `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` ——一句話說明你能做什麼
- `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`）。追問本身靠紙卡和好奇心運轉。

共同點——反思引導表

> 8 個問題、3 個翻車點、一條規則：確認過的才算數。
>
> 配合 `執行指南.md` 使用。宣讀後反思引導 10 分鐘。

---

8 個問題

1. 那條 3 分。

「再讀一遍你們組分最高的那條共同點。是哪個問題把它挖出來的？」

→ 問題才是技能；事實只是小票。

2. 1 分營地。

「開找之前，你們先寫了哪些 1 分共同點？後來又是什麼把你們趕走的？」

→ 指向：滿足於第一個答案的代價——這是每天的日常工作習慣。

3. 確認的瞬間。

「有沒有哪條差點在確認時崩掉？誰差點違心點頭，又是什麼攔住了 TA？」

→ 指向：心理安全感。輕輕帶；誠實本身就是贏。

4. 最安靜的組員。

「最安靜的那位貢獻了什麼，是全組差點錯過的？」

→ 幾乎每一場都一樣：遊戲裡最好的事實，出自說話最少的那個人。

5. 驚訝排行。

「別的組的哪條共同點最讓你驚訝？為什麼是那條？」

→ 跨組學習；順帶告訴你這個房間看重什麼。

6. 每天的版本。

「你的一週裡，哪些地方在獎勵第一個輕易答案，而不是第二個問題？」

→ 遷移問題。預期答案：站會、需求訪談、工單回覆。

7. 那一個問題。

「從這個遊戲裡挑一個問題，這周去問一位同事。」

→ 承諾問題。一個問題，說清楚，帶截止時間。

8. 小組的身份。

「你們的記錄卡上寫著十條共同點和你們的名字。現在這個組是什麼——一句話？」

→ 收尾問題。很多組會把這張卡留很久；那句話會變成小組給自己的名字。

反思引導本身的 3 個已知翻車點

1. **宣讀變才藝表演。** 各組表演最好笑的事實；沒人反思。
   救援：永遠先問問題 1——事實背後的那個問題。

2. **假確認被當場揭穿。** 有人承認對一條不實的 3 分違心點了頭。
   救援：給這份坦白比給那條事實更響亮的肯定——「確認機制剛剛當著我們的面起效了。」

3. **反思引導跳過了安靜的人。** 嗓門大的組再次統治全場。
   救援：問題 4 點名最安靜的成員回答，答之前給五秒靜默緩衝。

如果你在跑前後測（`測評預設.json`），追問期間留意這些可觀察行為：

可觀察行為	指向
得到輕易的「是」之後，組會再問一問	好奇習慣
最安靜成員的發現被寫上了卡	資訊流動
一條共同點死在確認環節，而全組感謝了確認人	安全文化

參與者拿到的報告永遠是自我對比，絕不是小組排名——你彙報時也別破這個例。