WORKSHOPSKILL · FACILITATION KIT

最糟主意（Worst Idea First） — 引導者執行手冊

資料夾： worst-idea-first ・類目：創造力・每組 3–4 人・20 分鐘・實體進行 + 線上・可列印・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

20	3–4	可列印
分鐘	人數	形式

最糟主意——引導師執行腳本

反向頭腦風暴：不問「怎麼讓它成功」，全組花五分鐘設計失敗——「怎麼讓它徹底砸鍋」——然後把每一條翻面。最糟的主意更容易說出口、聽起來更好笑，翻過來之後卻是最鋒利的行動項。

目標

活動結束時，參與者將：

1. 把那些不好開口的話說出來——<mark>在一個「說出來有獎」的遊戲裡</mark>。
2. 看著批評一個翻轉就變成可執行項。
3. 練習心理安全動作：風險在發生前說破，而不是發生後追認。

佈置

場地： 若干桌子或分組討論室，每組 3–4 人。一面共享牆或白板做翻面。

材料： 無——如果會議室愛便利貼就用便利貼；口頭翻面效果一樣。資料夾另備一套可選的撲克卡（靶子、搞砸輪、頭條、翻轉、計時），想把紙面拿在手裡的場子拿去用。

分組規則： 3–4 人一組，打混部門。最糟的主意來自看得到不同失敗模式的人。

選靶子——大聲說出來： 一個全組真正在乎的真實專案、產品或活動。「今年的客戶大會。」「新的入職流程。」真實靶子讓翻面落地。

逐分鐘腳本

時間	階段	引導師做什麼	參與者做什麼
0–3	框定 + 靶子	宣佈靶子。「第一個問題：怎麼讓它失敗？狠狠地。五分鐘。」	分組
3–8	最糟主意（5 分鐘）	巡場。逼數量：「更蠢、更敢說、更快」	編失敗計劃
8–10	選最糟	「每組：你們最災難的那一條。驕傲地念出來。」	投票、大笑、展示
10–16	翻面（6 分鐘）	「現在逐條翻面：怎麼防止這件事發生？」	最糟 → 行動
16–20	過渡	「每組念兩條最鋒利的翻面行動——進負責人清單。」	宣讀、過渡

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. **最糟的主意很無聊。** 「沒人來。」救援：逼具體——「沒人來，*因為我們做了什麼*？把那個設計出來。」破壞是一份創意簡報。

2. **有組提前翻面。** 跳過樂趣，第 4 分鐘就開始寫預防措施。救援：「再在災難裡多待一會兒。」
3. **有人的最糟主意是真實抱怨。** 笑聲消失；那是偽裝過的真實委屈。救援：致敬——「這是全場最貴的一張卡。先翻它，散會後我們單聊。」

變體

- **事前驗屍版：** 靶子換成真實專案計劃；最糟主意原封不動變成專案風險清單。
- **匿名版：** 最糟主意寫在卡上、洗混、由別組念出——給還在建立安全感的房間加一層匿名。
- **線上：** 最糟輪用分組討論室，翻面用共享文件。匿名錶單版洗混效果很好。

本資料夾的道具

- `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
- `道具卡.pdf` ——可選撲克卡組：靶子、搞砸輪、頭條、翻轉、計時
- `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
- `*-Letter.pdf` ——本資料夾內列印件的美國 Letter 紙型版本

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 命令就能拿到執行腳本、反思引導表和答卷（見 `SKILL.md` ）。這個練習本身只需要一個真實靶子和一個翻面的問題——別的什麼都不用。

最糟主意——反思引導表

> 8 個問題、3 個翻車點、一條規則：最糟的主意就是資料。
>
> 配合 `執行指南.md` 使用。翻面後反思引導 10 分鐘。

---

8 個問題

1. 最好說的壞主意。

「哪條最糟主意最容易說出口？為什麼是那條？」

→ 最好說的通常等於最安全可說的——它正好照出這個房間覺得什麼能批評。

2. 沒寫下來的那條。

「有沒有哪條最糟主意你想到了但沒說？一個詞就夠。」

→ 自願、匿名、不追問。想到和說出之間的距離就是安全感計量表。

3. 喜劇曲線。

「注意到全場越來越吵、越來越好笑了嗎？是什麼變了？」

→ 笑聲就是安全感升上來的聲音。把它說出來，教會全組那是什麼感覺。

4. 翻面質量。

「哪條最糟主意翻成了最鋒利的行動？是什麼讓它鋒利？」

→ 鋒利的翻面是具體的：「把邀請函做得無聊」翻成「重寫邀請函標題」——而不是「改善溝通」。

5. 偽裝的抱怨。

「如果某條最糟主意是偽裝的真實委屈——是什麼讓它終於說得出口？」

→ 只在真出現時問。答案通常是：「因為遊戲要求我這麼做。」

6. 每天的版本。

「你的一週裡，哪些風險非要*出了事*才有人提？五分鐘的最糟主意輪能提前抓住什麼？」

→ 遷移問題。預期答案：上線反思引導、故障回顧、「我們早知道會崩」。

7. 那一個習慣。

「離開這個房間之前，哪條翻面行動要寫進真實清單、配上真實負責人？」

→ 承諾問題。一個行動、一個名字、一個日期——最誠實的最小產出。

8. 下一個靶子。

「下一個配得上『最糟主意輪』的專案是什麼——什麼時候開？」

→ 收尾問題。把練習排進未來，而不是就地終結。

反思引導本身的 3 個已知翻車點

1. **反思引導變回正經。** 樂趣結束，全場重新豎起防禦。
   救援：問題 1 保持玩笑口吻；分析可以騎在笑聲上走。

2. **安靜組的翻面被跳過。** 嗓門大的組念得多；安靜的組被時間切掉。
   救援：每組只念兩條最鋒利的——給吵的組封頂，給安靜的組留位。

3. **一切變成風險清單。** 全場把練習改造成流程，把安全這一課殺掉了。
救援：問題 2 和 3 把反思引導重新錨定在「什麼被*說出來*了」，而不是「什麼被歸檔了」。

如果你在跑前後測（`測評預設.json`），留意這些可觀察行為：

可觀察行為	指向
最糟輪裡音量和笑聲上升	安全感上升
具體的破壞主意多於空泛的	創造性投入
翻面行動帶負責人和日期	承諾質量

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。