

中華基金中學玩住學-打造校園版密室逃脫-AI 輔助發揮創意-跨科知識訂關卡專訪

2026-06-12 星島頭條

<https://www.stheadline.com/knowledge/3582335/>

中華基金中學玩住學 打造校園版「密室逃脫」 AI 輔助發揮創意 跨科知識訂關卡 | 專訪

更新時間：12:45 2026-06-12 HKT

發佈時間：12:45 2026-06-12 HKT



教育局近年大力推動「數字教育」，並撥款支援學校將人工智能 (AI) 融入學與教。為響應教育新趨勢，位於東區的中華基金中學早前舉辦了一場「一日體驗式密室逃脫」活動，名為「EscAlpe 大展『熊』逃 / Project PANDA 行動」。在 7 名老師帶領下，34 名資優學生利用 AI 平台化身「密室設計師」，策劃出 8 個以「拯救熊貓」為主題的密室，將科學、資訊及通訊科技 (ICT)、中國歷史及視覺藝術等知識融入解謎關卡。該校 STREAM 統籌主任陳靖淇表示，「我們希望透過遊戲活動，讓同學在跨學科解難中靈活運用所學技巧。」期望學生能在沉浸式體驗中，寓學習於解謎。

培養自主解難

中華基金中學將「密室逃脫」引入校園，源於一次國際賽事。陳靖淇於 2024 年以鑑證科學及 4D Frame 為主題設計遊戲化教案，榮獲國際數學科學與創意比賽「新一代 STEAM 教師獎」。她回憶道，「當時比賽的遊戲由學生負責設計及製作，同學反應相當好，而且成功應用了學科知識，因此我希望將這概念擴大及延伸。」

「一日體驗式密室逃脫」活動由陳靖淇及另外 6 名跨科老師，邀請具備資訊及通訊科技、科學及文科專長的初、高中資優生參與，要求他們將學科知識轉化為遊戲關卡，藉此培養學生自主及解難能力。以科學主題密室為例，參與同學須用試紙測試不同液體的 pH 值，根據試紙顏色的變化及提示卡找出密碼，解開密碼鎖才能成功拯救熊貓。



中華基金中學將「密室逃脫」引入校園。



STREAM 統籌主任陳靖淇表示，「我們希望透過遊戲活動，讓同學在跨學科解難中靈活運用所學技巧。」



LOST 團隊則負責將想像「落地」建構。品牌創辦人胡滿園指出，在實踐設計的過程中，他十分欣賞學生的無限創意。



活動當日，陳靖淇觀察到密室逃脫這種「遊戲化教育」，為學生帶來正面改變。



活動當日，陳靖淇表示，「平日上課時，部分同學會較被動、害羞或怕犯錯；但在密室逃脫的沉浸式環境下，他們會鏗而不捨地嘗試，在失敗中不斷學習。」

將構思實體化

要將天馬行空的構思實體化，學校特別與本地知名密室逃脫品牌 LOST 合作。學生先在 Studio AI 平台設計密室，LOST 團隊則負責將想像「落地」建構。品牌創辦人胡滿園指出，在實踐設計的過程中，他十分欣賞學生的無限創意，「我們眼中可能只是一張普通的椅子，但在他們眼中，加上燈光折射出的英文字母便成了線索。這正是我們想帶出的『Think out of the box』(打破思維框架)，是成年人經常遺忘的東西。」為保留這份原創性，陳靖淇等 7 名老師刻意退居幕後充當促進者，僅在必要時作引導。

今次活動可謂把虛擬實體化，但如何平衡虛擬與現實？身為 10 歲孩子父親的胡滿園亦有深刻體會。眼見時下兒童常沉迷平板電腦，他更着重如何讓學生從 AI 世界走向現實。「雖然初期是透過 AI 平台構思及生成預想圖，但最終都會將學生的設計實體化，讓他們親身回到現實體驗解謎。」他強調，未來並非人類依賴 AI，而是 AI 仍須依賴人類，「人類負責發揮創意，將點子輸入給 AI，它才可以消化並擦出新火花。」

盼成常規課程

活動當日，陳靖淇觀察到密室逃脫這種「遊戲化教育」，為學生帶來正面改變。她表示，「平日上課時，部分同學會較被動、害羞或怕犯錯；但在密室逃脫的沉浸式環境下，他們會鏗而不捨地嘗試，在失敗中不斷學習。」

談到未來教育，兩人均相信「遊戲化教育」將是大勢所趨。陳靖淇冀望今次活動能作為引子，「日後可在校內設立專屬房間作長期的密室逃脫場地，配合更黑暗的環境提升代入感，讓學校成為學生共建成功感與創意的空間。」而胡滿園則期望將這套教學模式發展成常態及常規課程，讓更多學生體驗「從玩樂中學習」。