

校園直擊 | 中華基金中學聯乘 LOST HK 用 AI 設計密室逃脫 成功融合遊戲化教育

升學教育

撰文：任蕙、區嘉文 發布時間：4 小時前 最後更新：3 小時前



▲ 教育融入遊戲！ 中華基金中學聯乘 LOST HK 學生用 AI 設計密室逃脫

AI 摘要

- LOST 與中華基金中學合作推動遊戲化教學
- 學生利用 AI 工具親自設計密室逃脫關卡
- 透過寓教於樂提升學生學習興趣與創意

【[中華基金中學](#)/[LOST](#)/密室逃脫/AI】為了配合教育局最新課程框架對「生成式 AI (GenAI) 與數字教育工具應用」的重視，[中華基金中學](#)（下稱：中基）希望尋找一個突破傳統、將 AI 技術與學科教育 (STREAM) 深度融合的創新方案，早前邀請香港密室逃脫 LOST 共同打造「EscAipe 大展『熊』逃 / Project PANDA 行動」，讓中學生由零開始，利用 AI 工具親自設計密室，並由 LOST 團隊負責實體化，最終更創下 100% 參與率的佳績。

中華基金中學 | 跨學科創新學習 激發勇氣與科學思維

負責帶領項目的陳靖淇老師，曾於 2024 年在韓國「IMSCC」全球比賽中榮獲 STEM 教師獎項。她留意到，相較於在課堂中使用互動程式時的猶豫，學生在密室逃脫活動的 25 分鐘內展現出明顯轉變，變得更主動投入、勇於嘗試。

想要成功就必須不斷嘗試，他們會變得更加有勇氣。從科學的角度來看，不怕犯錯是一件好事。

陳老師表示，學生在活動中扮演著設計者，需要將 ICT、科學、視藝等跨學科知識轉化為實際關卡；而參與者的投入程度，也遠比傳統課堂高出許多。





中華基金中學 | 善用 AI 成為孩子的好幫手

LOST 創辦人 Rick 本身就是一位爸爸。眼見兒子終日機不離手，他決定不強行禁止，而是「善用平台」，讓孩子在螢幕上設計密室遊戲，反過來挑戰朋友。

Rick 解釋，青少年版本的密室逃脫與成人版本截然不同，後者任務複雜，前者則聚焦「寓教於樂」，將 STEAM、AI、歷史、數理化等知識融入關卡。而今次與中基的合作更進一步——學生由「玩家」升級為「設計者」，利用 LOST Studio AI 平台創作謎題，再由專業團隊實體化。

設計完成之後，還要考慮玩家的視角。在整個設計過程中，你所學到的東西，可能不比實際去玩的時候少，甚至是讓學習效果加倍了。

被問到兒子的 Screen Time 有否減少，Rick 坦誠地說，孩子只是由 iPad 轉到電腦，時間未必減少，但重點在於「output」——與其做無聊的事，不如做有成果的事。兒子在設計謎題時，會主動翻閱物理、化學書籍尋找靈感，使用螢幕時間的質素因此徹底改變。由「被動消費」到「主動創造」，Rick 兒子的轉變，正是這個計劃希望帶給所有年輕人的訊息。





中華基金中學 | 學以致用：從理論到創作，打造跨年級的解謎體驗

有參與設計的高中同學李兆謙表示，團隊以 pH 酸鹼值為主題設計密室關卡，並按不同年級調整難度，讓初中同學可運用基礎知識解題，高中同學則挑戰較複雜計算，

pH 值的範圍是從 1 至 14，我們希望取得平衡。初中同學可以運用基本概念過關，而高中同學則可以挑戰較為複雜的計算。由於今日也有初中同學參與，只要能夠應用他們所學過的概念，就可以成功破解密室。

另一名學生何溢朗則指，團隊亦將課堂所學應用於宣傳設計，包括利用 AI 工具製作海報。他坦言初期生成效果未如理想，但經多次修改後成功完成作品。

當學習融入遊戲元素，有助提升學生學習興趣，亦展現創意與應用能力。