

實景類型/校園密室 不說英文難逃脫

教育佳 p4 2026-05-22



圖：中華基金中學與 LOST 舉行學生自主設計的密室逃脫活動。

除了學校，企業也已加入推行遊戲輔助教學的隊伍。「密室逃脫」是一種實景遊戲類型，參與者被困於一個設計逼真的房間中，透過完成任務、蒐集線索、解謎等「逃離」房間。密室逃脫團隊 LOST 聯合創始人 Rick 回憶，將密室逃脫與學習結合的契機始於數年前：「一名校長帶小朋友參加遊戲，發現幾個小朋友在小小的房間裏通力合作、思考、觀察，覺得這項遊戲非常神奇，便開始思考如何將其放入教育界。那名校長於是跟我說，Rick，不如我們合作。」

LOST 遊戲化的課程可謂五花八門：STEAM 教育、國安教育等，均有獨特的呈現方式。Rick 舉例指，團隊曾經設計過一個房間，需要使用道具才能夠開門，而門口擺放的兩個道具分別是不同物料製作，只有能夠導電的道具才能開門，並配有故事解說，向學生介紹何謂導電體和非導電體；亦曾設計英文學習密室，學生如未使用英文交流，即會被扣除逃脫時間，令他們認識到「原來英文也不是很難」。

近日，LOST 與中華基金中學合作，推出首個學生設計的校園密室逃脫活動，包括八間密室、涉及五個學科的知識，加入數字解謎、電路串聯等元素，再由 LOST 團隊實現。