

## 鄭晃二設計密室逃脫 讓學生在玩樂中學習建築史

即時

【記者吳沂誼淡水校園報導】教師教學發展中心3月5日中午12時，在I501邀請建築系教授鄭晃二，以「使用AI發展沉浸式教學--上課進行密室逃脫，課前尋找闖關鑰匙」為題，分享他以生成式AI設計課程的創新教學成果，近50名教職員前來聆聽。

鄭晃二開頭點出，傳統教學是「教師講多少，學生吸收多少」，如此一來，學生對知識的關注程度和學習時間，將呈現一條「神秘曲線」，甚至要到考前才會讀書複習；若教師能採用參與、遊戲及活動等教學方式，在課間吸引學生興趣，他們的學習成效則更為穩定，這是自己心目中的理想狀態。他使用AI協作，來有效分析課程和學生特性，特別提醒事前須做足功課，像是選定教材、設計遊戲，確認影像的正確性，並選擇指定教材給學生課前閱讀等細節。

「不好玩的遊戲，學生很難會有學習的動力」，鄭晃二絞盡腦汁設計遊戲，以必修課程「世界建築史」使用密室逃脫的遊戲為例，透過iclass隨機將學生分為歷史員Historian、探險員Adventurer、技術員Technician身分，搭配「沉浸式教學」理論，教師負責啟動記憶，也就是讓AI生成情境影像，要求學生在課前閱讀指定書籍，作為回答問題的依據和範疇，答對題數作為平時成績的依據，讓學生在密室情境的教室裡學習，更有效地讓知識登入他們的腦袋。

「你的逃脫未必改變歷史，但可以改變你的命運。」鄭晃二現場提出8道題目，邀請在座教師一同體驗「古老的城市文明史」遊戲，隨著每道答案揭曉，教師們熱烈討論、交流，將氣氛推向最高潮，鄭晃二於最後頒發小禮物，表揚答對題數高且樂於參與的教師。

財金系助理教授王仁和分享，自己被建築、AI結合密室逃脫的教學主題吸引，感到新鮮和好奇，因而前來聆聽。他肯定鄭晃二運用AI工具生成情境式圖片，也認為將來可以在自己課堂上嘗試加入此方法，尤其是應用方面的課程，希望能帶給學生更多的趣味和創意。

2025/03/13

