

教学中交互网页的应用与实操

教学设计 × AI 工具 × 一线实践

看见 → 理解 → 判断 → 上手

时长约 64-68 分钟 | 听众：一线教师 + 教研人员（跨学段）

1 / 20

讲座目录

今天我们要走过的路

开 开场

一 交互网页是什么、为什么需要它

二 哪些教学场景值得用

四 四要素提示词与讲师示范

五 分阶段递进演示

六 常见坑与应对

尾 结尾

贯穿全程：操作 → 思考 → 反馈

2 / 20

先看，再定义

不解释，先让听众操作——调参数、测量、验证。

🔗 飞象·探究案例（钟楼或平面镜）

⚡ HappySpark 案例



操作完毕后提问：「刚才你做了什么？」——让听众亲身走来这条链，比讲十遍“探究”更有效。

普通课件 vs 交互网页

普通课件

回答「教师要展示什么」

- 教师输出，学生观看
- 讲台的延伸
- 信息单向流动
- 学生是受体

交互网页

关注「学生要做什么、思考什么，网页如何回应」

- 学生操作，网页回应
- 学生的实验台
- 信息双向流动
- 学生是主体

给教研人员：评一节用了交互网页的课，别只看「技术炫不炫」，要看「学生动没动脑」。

核心结构

交互网页的三要素



操作

学生采取行动
点·拖·选·输入·排序

→



思考

操作背后承载
判断·解释·比较·验证

→



反馈

网页给出结果
提示·变化·新路径

这三个词是整场讲座的“钉子”——反复回扣。

用刚才的飞象案例拆一遍：你调参数是**操作**，你在判断规律是**思考**，屏幕变化是**反馈**。

7 / 20

核心定义 + 三大价值

交互网页，就是把知识变成 可以操作、判断、验证和反馈的学习活动。

教学痛点	交互网页给的价值
 抽象概念难讲 几何、微观、立体	 可视化 + 参数可调 学生自己“玩”出规律
 练习反馈延迟 作业隔天才批	 即时判题、即时纠错 错因当场可见
 个体差异大 快的等、慢的赶	 每人按自己节奏操作 快慢自适应

给教研人员：交互网页是「从展示到活动」「从教师中心到学生中心」转型的具体抓手，工具门槛被 AI 彻底拉平了。

8 / 20

面向学生的五大场景

场景	解决的问题	典型交互	认知层级
交互演示	抽象过程难以理解	分步·旋转·缩放	看懂
探究实验	实验成本高、变量难控制	预测·调参·观察·验证	发现
情境学习	知识脱离真实任务	探索·选择·分支决策	决策
练习诊断	反馈慢、错因不可见	配对·分类·闯关·纠错	巩固
作业评价	只看答案，看不到过程	分层任务·互评·记录	输出

✦ 可请听众对号入座：「你的学科最缺哪一环？」

9 / 20

情境学习·分支决策

什么是分支决策？

不同选择通向不同结果，学生为自己的判断负责。

VS 和传统练习的核心差别

传统练习：对 / 错

分支决策：你的选择 → 后果显现 → 重新判断

提问：「刚才你做的选择，承载了什么思考？」

现场打开案例演示

HappySpark



10 / 20

重点展开②

练习诊断 · 即时反馈

纸质练习 vs 即时诊断

纸质	隔天批改 · 错因是个叉
交互	当场出现 · 错因可见提示

提问：「和纸质练习相比，差别在哪？」

现场答一题，看即时反馈与解析

飞象练习诊断

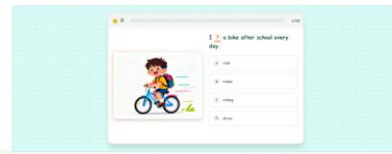
飞象老师®

过程输出

已完成升级！现在当孩子选错时，不仅会看到文字解释，还会听到亲切的语音讲解，就像老师在身边指导一样。

趣味英语挑战 - Grade 3.html

全屏



内容由AI生成

11 / 20

面向教师

把重复流程变成工具

教师自己的重复劳动同样可以一键化：



智慧排座

按身高、视力、成绩
条件组合一键排布
导出座位图直接投屏



课堂计时

讨论倒计时 · 抢答计时
自定义时长与提示音
全屏大字展示



随机点名分组

随机抽人 · 随机分组
避免教师主观偏好
学生参与感更强



积分榜 & 记录

实时加分 · 小组竞争
记录课堂参与情况
支持即时评价

「先给自己减负，再给学生减负。」 四个工具提示词今天回去就能做，每个只需描述一句话。

12 / 20

四种反面案例

- 1 伪交互**
——点按钮只显示下一句，没有认知任务，本质是 PPT 换了层壳
- 2 炫技压倒认知**
——操作成本高于学习收益，学生在学怎么用工具，不在学知识
- 3 纸笔更高效**
——启动设备和输入的时间超过任务本身
- 4 一次性重投入**
——制作成本高、使用时间短，无法复用

🔑 判断三问（回扣三要素）

①
操作是否承载了思考？

②
反馈是否推进了学习？

③
相比现有方法，是否真的更值？

三问都过，才值得做。

第四节

四要素提示词框架



① 学科内容

面向什么年级·什么知识点

示例：「面向小学四年级的分数认识」



② 交互方式

学生如何操作

示例：「拖动分割圆，输入分数判断对错」



③ 界面要求

视觉风格·设备适配

示例：「大按钮、卡通风格、手机能打开」



④ 使用对象

学生使用还是教师演示

示例：「课堂个人探究，学生独立操作」

四要素好记、门槛低——今天回去就能用。

从一句话到一个网页

工具: DeepSeek (代码能力强, 国内直连)

deepseek.com → 对话框直接输入

现场示范步骤

- 1 按四要素输入一句描述
- 2 获取完整 HTML, 在代码试验台预览
- 3 检查“操作—思考—反馈”是否成立
- 4 对话式迭代: 当场说「按钮太小」「答错给提示」「加上计分」

示例提示词

帮我做一个【面向小学四年级】的
【分数认识】网页,
学生可以【拖动分割一个圆并输入分数判断对错】,
界面要【大按钮、卡通风格、手机能打开】。

讲者重点: 教师不需要从零写代码, 但必须会描述、试用、判断和修改。「改」比「写」更重要。

做好了, 怎么保存和发给学生?



💡 整个讲座文件夹要一起发——HTML 单独发无法显示本地案例。 分发给学生的作品只有一个 HTML 文件, 直接发即可。



遇到问题不要慌

代码被截断

AI 输出到一半停住了？

直接在对话框发：「继续」或「接着上面输出剩余代码」

不要重新开对话，保留上下文才能续写完整。

也可提前加一句：「请一次性输出完整代码」

生成不满意

不要删掉重来！在**原对话**里描述：

「按钮太小」「答错时加一句提示」「背景改成浅蓝色」

AI 会在原基础上修改，比重写快得多。

「改」比「写」更重要——这是今天最核心的技能

需要图片素材

不要插入本地图片——学生打开会显示空白。

替代方案：用 emoji、纯 CSS 图形、SVG 图标

或让 AI 「用代码画一个示意图」，之后再替换真实图片。

发给学生时 HTML 是独立文件，无法引用外部本地路径

怎么保存

① 全选代码 (Ctrl+A) → 复制 (Ctrl+C)

② 新建记事本 → 粘贴 → 另存为

③ 文件名改为 xxx.html，编码选 UTF-8

④ 双击用 Chrome / Edge 打开，微信直接发文件

19 / 20

总结

交互网页 = 把知识变成
「操作—思考—反馈」的学习活动

AI 让做它的门槛几乎归零

行动号召

本周，做一个交互网页

用在你的下一节课上
哪怕只是一张能点的卡片

扫码获取



交互网页制作资料包

提取码: 8ycv

20 / 20