

MỤC LỤC

Lời nói đầu	iii
Chương 1. Phần mềm MathType	1
1.1. Giới thiệu phần mềm MathType	1
1.2. Giao diện chính của phần mềm MathType	2
1.3. Soạn thảo công thức trong Microsoft Word	5
1.4. Soạn thảo công thức trong các phần mềm khác	14
1.5. Soạn thảo tiếng Việt trong MathType	18
1.6. Một số vấn đề liên quan	19
1.7. Câu hỏi, bài tập	21
Chương 2. Phần mềm Geometer's Sketchpad	23
2.1. Giới thiệu phần mềm Geometer's Sketchpad (GSP)	23
2.2. Giao diện và một số thành phần chính trong giao diện GSP	25
2.3. Vẽ hình bằng các công cụ cơ bản trong GSP	28
2.4. Vẽ hình bằng cách kết hợp menu lệnh	35
2.5. Sử dụng phép biến hình trong GSP	41
2.6. Các lệnh đo đạc và tính toán trong GSP	49
2.7. Đồ thị trong GSP	54
2.8. Định dạng hình trong GSP	55
2.9. Sử dụng Custom Tool trong GSP	57
2.10 Trình chiếu bằng GSP	59
2.11. Phương pháp dựng hình	64
2.12. Câu hỏi, bài tập	74
Chương 3. Phần mềm Cabri 3D	79
3.1. Giới thiệu phần mềm Cabri 3D	79
3.2. Giao diện và một số thành phần chính của phần mềm Cabri 3D	80
3.3. Các công cụ chính của Cabri 3D	81
3.4. Thao tác vẽ hình trong Cabri 3D	91
3.5. Một số lệnh liên quan đến hiển thị của Cabri 3D	98

3.6. Một số tính năng nâng cao của Cabri 3D	99
3.7. Câu hỏi, bài tập	103
Chương 4. Phần mềm tính toán Maple	107
4.1. Giới thiệu phần mềm Maple	107
4.2. Cấu trúc tài nguyên và các loại môi trường làm việc của Maple	109
4.3. Một số lệnh thông dụng của Maple	113
4.4. Một số lệnh hỗ trợ dạy học Toán THPT	123
4.5. Lập trình trong Maple	127
4.6. Câu hỏi, bài tập	134
Chương 5. Phần mềm LaTeX	137
5.1. Giới thiệu phần mềm LaTeX	137
5.2. Một số nguyên lý khi soạn thảo bằng LaTeX	139
5.3. Giao diện phần mềm và cách sử dụng TexStudio	145
5.4. Cấu trúc một tập tin .tex	147
5.5. Cấu trúc logic của một văn bản.....	150
5.6. Định dạng văn bản	151
5.7. Môi trường Toán	168
5.8. Một số lệnh nâng cao của LaTeX	178
5.9. Lỗi và sửa lỗi trong LaTeX	185
5.10. Câu hỏi, bài tập	188
Tài liệu tham khảo	191
Bảng từ khóa	193