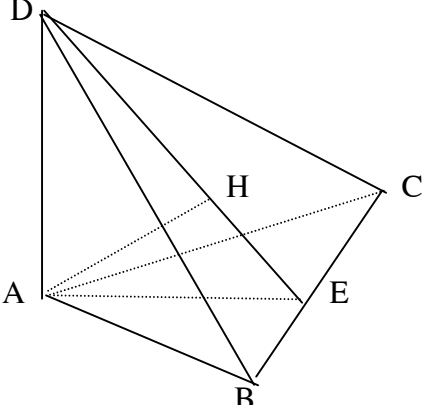


**ĐÁP ÁN VÀ THANG ĐIỂM ĐỀ THI CHÍNH THỨC**

Câu	Nội dung	Điểm																			
		<u>ĐH</u> <u>3đ</u>	<u>CĐ</u> <u>4đ</u>																		
I	1. Khi $m = -1$ , ta có $y = \frac{-3x-1}{x-1} = -3 - \frac{4}{x-1}$ -TXĐ: $x \neq 1$ - CBT: $y' = \frac{4}{(x-1)^2} > 0, \forall x \neq 1 \Rightarrow$ hàm số không có cực trị.	1	1,5																		
	$\lim_{x \rightarrow \infty} y = -3$ ; $\lim_{x \rightarrow 1^-} y = +\infty$ ; $\lim_{x \rightarrow 1^+} y = -\infty$ . - BBT:	1/4	1/4																		
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td> <td style="padding: 5px;"><math>-\infty</math></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">1</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"><math>+\infty</math></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">y'</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">+</td> <td style="padding: 5px;">  </td> <td style="padding: 5px;">+</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">y</td> <td style="padding: 5px;">-3</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">+∞</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">-3</td> </tr> </table>	x	$-\infty$		1		$+\infty$	y'		+		+		y	-3		+∞		-3	1/4	1/4
	x	$-\infty$		1		$+\infty$															
	y'		+		+																
	y	-3		+∞		-3															
- TC: $x=1$ là tiệm cận đứng vì $\lim_{x \rightarrow 1} y = \infty$ . $y=-3$ là tiệm cận ngang vì $\lim_{x \rightarrow \infty} y = -3$	1/4	1/4																			
- Giao với các trục: $x = 0 \Rightarrow y = 1$ ; $y = 0 \Rightarrow x = -1/3$ .		1/4																			
- Đồ thị:		1/4	1/2																		

	2. Diện tích cần tính là :	$1$	$1,5$
	$S = \int_{-1/3}^0 \left( \frac{-3x-1}{x-1} \right) dx$	$1/4$	$1/2$
	$= -3 \int_{-1/3}^0 dx - 4 \int_{-1/3}^0 \frac{dx}{x-1}$	$1/4$	$1/4$
	$= -3 \cdot \frac{1}{3} - 4 \ln x-1  \Big _{-1/3}^0$	$1/4$	$1/2$
	$= -1 + 4 \ln \frac{4}{3} \text{ (đvdt).}$	$1/4$	$1/4$
	3. Ký hiệu $f(x) = \frac{(2m-1)x - m^2}{x-1}$ . Yêu cầu bài toán tương đương với tìm $m$ để hệ phương trình sau có nghiệm:	$1$	$1$
	(H) $\begin{cases} f(x) = x \\ f'(x) = (x)' \end{cases}$	$1/4$	$1/4$
	Ta có (H) $\Leftrightarrow \begin{cases} \frac{-(x-m)^2}{x-1} = 0 \\ \left( \frac{-(x-m)^2}{x-1} \right)' = 0 \end{cases}$	$1/4$	$1/4$
	$\Leftrightarrow \begin{cases} \frac{-(x-m)^2}{x-1} = 0 \\ \frac{-2(x-m)(x-1) + (x-m)^2}{(x-1)^2} = 0 \end{cases}$	$1/4$	$1/4$
	Ta thấy với $\forall m \neq 1$ ; $x = m$ luôn thỏa mãn hệ (H). Vì vậy $\forall m \neq 1$ , (H) luôn có nghiệm, đồng thời khi $m = 1$ thì hệ (H) vô nghiệm. Do đó đồ thị hàm số (1) tiếp xúc với đường thẳng $y = x$ khi và chỉ khi $m \neq 1$ . ĐS: $m \neq 1$ .	$1/4$	$1/4$
II	1. Bất phương trình	<b>2đ</b> $1$	<b>3đ</b> $1,5$
	$\Leftrightarrow \begin{cases} \sqrt{2x^2 - 3x - 2} = 0 \\ \sqrt{2x^2 - 3x - 2} > 0 \\ x^2 - 3x \geq 0 \end{cases}$	$1/4$	$1/2$
	TH 1: $\sqrt{2x^2 - 3x - 2} = 0 \Leftrightarrow 2x^2 - 3x - 2 = 0 \Leftrightarrow x = 2 \vee x = -\frac{1}{2}$ .	$1/4$	$1/4$
	TH 2: $\begin{cases} \sqrt{2x^2 - 3x - 2} > 0 \\ x^2 - 3x \geq 0 \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} 2x^2 - 3x - 2 > 0 \\ x^2 - 3x \geq 0 \end{cases}$ $\Leftrightarrow \begin{cases} x < -\frac{1}{2} \vee x > 2 \\ x \leq 0 \vee x \geq 3 \end{cases}$		$1/4$

	$x < -\frac{1}{2} \vee x \geq 3$	1/4	1/4
	Từ hai trường hợp trên suy ra ĐS: $x \leq -\frac{1}{2} \vee x = 2 \vee x \geq 3$	1/4	1/4
	2.	1	1,5
	Hệ phương trình $\Leftrightarrow \begin{cases} 2^{3x} = 5y^2 - 4y \\ 2^x = y \end{cases}$	1/4	1/2
	$\Leftrightarrow \begin{cases} 2^x = y > 0 \\ y^3 - 5y^2 + 4y = 0 \end{cases}$	1/4	1/4
	$\Leftrightarrow \begin{cases} 2^x = y > 0 \\ y = 0 \vee y = 1 \vee y = 4 \end{cases}$	1/4	1/4
	$\Leftrightarrow \begin{cases} x = 0 \\ y = 1 \end{cases} \vee \begin{cases} x = 2 \\ y = 4 \end{cases}$	1/4	1/2
III	Phương trình $\Leftrightarrow (\cos 3x + 3 \cos x) - 4(\cos 2x + 1) = 0$ $\Leftrightarrow 4 \cos^3 x - 8 \cos^2 x = 0$ $\Leftrightarrow 4 \cos^2 x (\cos x - 2) = 0$ $\Leftrightarrow \cos x = 0$	<b>1đ</b> 1/4	<b>1đ</b> 1/2
	$\Leftrightarrow x = \frac{\pi}{2} + k\pi.$	1/4	1/4
	$x \in [0;14] \Leftrightarrow k = 0 \vee k = 1 \vee k = 2 \vee k = 3$	1/4	
	ĐS: $x = \frac{\pi}{2}; x = \frac{3\pi}{2}; x = \frac{5\pi}{2}; x = \frac{7\pi}{2}.$	1/4	1/4
IV	1. <u>Cách 1</u> Từ giả thiết suy ra tam giác ABC vuông tại A, do đó $AB \perp AC$ .	<b>2đ</b> 1	<b>2đ</b> 1
	Lại có $AD \perp mp(ABC) \Rightarrow AD \perp AB$ và $AD \perp AC$ , nên AB, AC, AD đôi một vuông góc với nhau.	1/4	1/4
	Do đó có thể chọn hệ tọa độ Đêcac vuông góc, gốc A sao cho $B(3;0;0)$ , $C(0;4;0)$ , $D(0;0;4)$ . Mặt phẳng (BCD) có phương trình: $\frac{x}{3} + \frac{y}{4} + \frac{z}{4} - 1 = 0.$	1/4	1/4
	Khoảng cách cần tính là: $\frac{1}{\sqrt{\frac{1}{9} + \frac{1}{16} + \frac{1}{16}}} = \frac{6\sqrt{34}}{17}$ (cm).	1/4	1/4

<p><u>Cách 2</u>            Từ giả thiết suy ra tam giác ABC vuông tại A , do đó <math>AB \perp AC</math>.</p>	1/4	1/4
<p>Lại có <math>AD \perp mp(ABC) \Rightarrow AD \perp AB</math> và <math>AD \perp AC</math> , nên AB, AC, AD đôi một vuông góc với nhau.</p>	1/4	1/4
<div style="text-align: center;">  </div> <p>Gọi AE là đường cao của tam giác ABC; AH là đường cao của tam giác ADE thì AH chính là khoảng cách cần tính.</p> <p>Để dàng chứng minh được hệ thức: <math>\frac{1}{AH^2} = \frac{1}{AD^2} + \frac{1}{AB^2} + \frac{1}{AC^2}</math>.</p>		
<p>Thay <math>AC=AD=4</math> cm; <math>AB = 3</math> cm vào hệ thức trên ta tính được:</p> $AH = \frac{6\sqrt{34}}{17} \text{ cm}$	1/4	1/4
<p><u>Cách 3:</u>            Từ giả thiết suy ra tam giác ABC vuông tại A , do đó <math>AB \perp AC</math>.</p>	1/4	1/4
<p>Lại có <math>AD \perp mp(ABC) \Rightarrow AD \perp AB</math> và <math>AD \perp AC</math> , nên AB, AC, AD đôi một vuông góc với nhau.</p>	1/4	1/4
<p>Gọi V là thể tích tứ diện ABCD, ta có <math>V = \frac{1}{6} \cdot AB \cdot AC \cdot AD = 8</math>.</p> <p>Áp dụng công thức <math>AH = \frac{3V}{dt(\Delta BCD)}</math> với <math>V = 8</math> và <math>dt(\Delta BCD) = 2\sqrt{34}</math> ta tính được <math>AH = \frac{6\sqrt{34}}{17}</math> cm .</p>	1/2	1/2
<p>2</p>	1	1
<p><u>Cách 1:</u>            Mặt phẳng (P) có vectơ pháp tuyến <math>\vec{n}(2;-1;0)</math>. Đường thẳng <math>d_m</math> có vectơ chỉ phương <math>\vec{u}((1-m)(2m+1); -(2m+1)^2; -m(1-m))</math>.</p>	1/4	1/4
<p>Suy ra <math>\vec{u} \cdot \vec{n} = 3(2m+1)</math>.</p> <p><math>d_m</math> song song với (P) <math>\Leftrightarrow \begin{cases} \vec{u} \perp \vec{n} \\ d_m \not\subset (P) \end{cases}</math></p>	1/4	1/4

	$\Leftrightarrow \begin{cases} \vec{u} \cdot \vec{n} = 0 \\ \exists A \in d_m, A \notin (P) \end{cases}$		
	Ta có : điều kiện $\vec{u} \cdot \vec{n} = 0 \Leftrightarrow m = -\frac{1}{2}$	1/4	1/4
	Mặt khác khi $m = -1/2$ thì $d_m$ có phương trình : $\begin{cases} y - 1 = 0 \\ x = 0 \end{cases}$ , mọi điểm $A(0;1;a)$ của đường thẳng này đều không nằm trong $(P)$ , nên điều kiện $\exists A \in d_m, A \notin (P)$ được thoả mãn. ĐS : $m = -1/2$	1/4	1/4
	<u>Cách 2:</u> Viết phương trình $d_m$ dưới dạng tham số ta được $\begin{cases} x = (1-m)(2m+1)t \\ y = 1 - (2m+1)^2 t \\ z = -2 - m(1-m)t. \end{cases}$	1/4	1/4
	$d_m // (P) \Leftrightarrow$ hệ phương trình ẩn t sau $\begin{cases} x = (1-m)(2m+1)t \\ y = 1 - (2m+1)^2 t \\ z = -2 - m(1-m)t \\ 2x - y + 2 = 0 \end{cases}$ vô nghiệm	1/4	1/4
	$\Leftrightarrow$ phương trình ẩn t sau $3(2m+1)t+1 = 0$ vô nghiệm	1/4	1/4
	$\Leftrightarrow m = -1/2$	1/4	1/4
	<u>Cách 3:</u> $d_m // (P) \Leftrightarrow$ hệ phương trình ẩn x, y, z sau $(H) \begin{cases} 2x - y + 2 = 0 \\ (2m+1)x + (1-x)y + m - 1 = 0 \\ mx + (2m+1)z + 4m + 2 = 0 \end{cases}$ vô nghiệm	1/4	1/4
	Từ 2 phương trình đầu của hệ phương trình trên suy ra $\begin{cases} x = \frac{m-1}{3} \\ y = \frac{2m+4}{3} \end{cases}$	1/4	1/4
	Thế x, y tìm được vào phương trình thứ ba ta có : $(2m+1)z = -\frac{1}{3}(m^2 + 11m + 6)$	1/4	1/4
	Hệ (H) vô nghiệm $\Leftrightarrow m = -\frac{1}{2}$	1/4	1/4
V	1. Ta có : $(x+1)^n = \sum_{k=0}^n C_n^k x^k$ ,	<b>2đ</b> I	
	Cho $x = 2$ ta được $3^n = \sum_{k=0}^n C_n^k 2^k$	1/4	
	$\Rightarrow 3^n = 243 = 3^5 \Leftrightarrow n = 5.$	1/4	
		1/2	

2.	<p><u>Cách 1</u> Giả sử <math>M(m;0)</math> và <math>N(0;n)</math> với <math>m &gt; 0</math>, <math>n &gt; 0</math> là hai điểm chuyển động trên hai tia <math>Ox</math> và <math>Oy</math>.</p> <p>Đường thẳng <math>MN</math> có phương trình : <math>\frac{x}{m} + \frac{y}{n} - 1 = 0</math></p>	1	
	<p>Đường thẳng này tiếp xúc với (E) khi và chỉ khi :</p> $16\left(\frac{1}{m}\right)^2 + 9\left(\frac{1}{n}\right)^2 = 1.$	1/4	
	<p>Theo BĐT Côsi ta có :</p> $MN^2 = m^2 + n^2 = \left(m^2 + n^2\right)\left(\frac{16}{m^2} + \frac{9}{n^2}\right) = 25 + 16\frac{n^2}{m^2} + 9\frac{m^2}{n^2}$ $\geq 25 + 2\sqrt{16.9} = 49 \Rightarrow MN \geq 7$	1/4	
	<p>Đẳng thức xảy ra <math>\Leftrightarrow \begin{cases} \frac{16n^2}{m^2} = \frac{9m^2}{n^2} \\ m^2 + n^2 = 49 \\ m &gt; 0, n &gt; 0 \end{cases} \Leftrightarrow m = 2\sqrt{7}, n = \sqrt{21}.</math></p> <p>KL: Với <math>M(2\sqrt{7};0), N(0;\sqrt{21})</math> thì <math>MN</math> đạt GTNN và <math>GTNN(MN) = 7</math>.</p>	1/4	
	<p><u>Cách 2</u> Giả sử <math>M(m;0)</math> và <math>N(0;n)</math> với <math>m &gt; 0</math>, <math>n &gt; 0</math> là hai điểm chuyển động trên hai tia <math>Ox</math> và <math>Oy</math>.</p> <p>Đường thẳng <math>MN</math> có phương trình : <math>\frac{x}{m} + \frac{y}{n} - 1 = 0</math></p>	1/4	
	<p>Đường thẳng này tiếp xúc với (E) khi và chỉ khi :</p> $16\left(\frac{1}{m}\right)^2 + 9\left(\frac{1}{n}\right)^2 = 1.$	1/4	
	<p>Theo bất đẳng thức Bunhiacôpski ta có</p> $MN^2 = m^2 + n^2 = \left(m^2 + n^2\right)\left(\frac{16}{m^2} + \frac{9}{n^2}\right) \geq \left(m \cdot \frac{4}{m} + n \cdot \frac{3}{n}\right)^2 = 49.$ <p><math>\Rightarrow MN \geq 7</math></p>	1/4	
	<p>- Đẳng thức xảy ra <math>\Leftrightarrow \begin{cases} m : \frac{4}{m} = n : \frac{3}{n} \\ m^2 + n^2 = 7 \\ m &gt; 0, n &gt; 0 \end{cases} \Leftrightarrow m = 2\sqrt{7}, n = \sqrt{21}.</math></p> <p>KL: Với <math>M(2\sqrt{7};0), N(0;\sqrt{21})</math> thì <math>MN</math> đạt GTNN và <math>GTNN(MN) = 7</math>.</p>	1/4	
	<p><u>Cách 3:</u></p> <p>Phương trình tiếp tuyến tại điểm <math>(x_0; y_0)</math> thuộc (E) : <math>\frac{xx_0}{16} + \frac{yy_0}{9} = 1</math></p>	1/4	

	<p>Suy ra tọa độ của M và N là <math>M\left(\frac{16}{x_0}; 0\right)</math> và <math>N\left(0; \frac{9}{y_0}\right)</math></p> $\Rightarrow MN^2 = \frac{16^2}{x_0^2} + \frac{9^2}{y_0^2} = \left(\frac{x_0^2}{16} + \frac{y_0^2}{9}\right) \left(\frac{16^2}{x_0^2} + \frac{9^2}{y_0^2}\right)$	1/4	
	<p>Sử dụng bất đẳng thức Côsi hoặc Bunhiacôpski (như cách 1 hoặc cách 2) ta có : <math>MN^2 \geq 7^2</math></p>	1/4	
	<p>- Đẳng thức xảy ra <math>\Leftrightarrow x_0 = \frac{8\sqrt{7}}{7}; y_0 = \frac{3\sqrt{21}}{7}</math> . - Khi đó <math>M(2\sqrt{7}; 0), N(0; \sqrt{21})</math> và GTNN (MN) = 7</p>	1/4	
	-----Hết-----		

User: 0 - 2026-04-02

User: 0 - 2026-04-02

User: 0 - 2026-04-02

User: 0 - 2026-04-02

User: 0 - 2026-04-02

User: 0 - 2026-04-02

User: 0 - 2026-04-02

User: 0 - 2026-04-02

**Hướng dẫn chấm thi môn toán khối D**

**Câu I:**

1. -Nếu TS làm sai ở bước nào thì kể từ đó trở đi sẽ không được điểm.  
-Nếu TS xác định đúng hàm số và chỉ tìm đúng 2 tiệm cận thì được 1/4 điểm.
2. Nếu TS làm sai ở bước nào thì kể từ đó trở đi sẽ không được điểm.
3. -Nếu TS dùng điều kiện nghiệm kép thì không được điểm.  
-Nếu TS không loại giá trị  $m = 1$  thì bị trừ 1/4 điểm.

**Câu II:**

1. -Nếu TS làm sai ở bước nào thì kể từ đó trở đi sẽ không được điểm.  
-Nếu TS kết luận nghiệm sai bị trừ 1/4 điểm .

-Nếu TS sử dụng điều kiện sai:  $f(x).g(x) \geq 0 \Leftrightarrow \begin{cases} f(x) \geq 0 \\ g(x) \geq 0 \\ f(x) < 0 \\ g(x) \leq 0 \end{cases}$  và dẫn đến kết quả đúng sẽ

bị trừ 1/4 điểm.

2. TS làm đúng ở bước nào được điểm ở bước đó.

**Câu III:**

TS làm đúng bước nào được điểm bước đó.

**Câu IV:**

TS làm đúng bước nào được điểm bước đó.

**Câu V:**

1. TS làm đúng bước nào được điểm bước đó.
2. TS làm đúng bước nào được điểm bước đó.

-----Hết-----