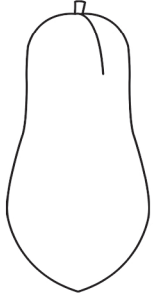

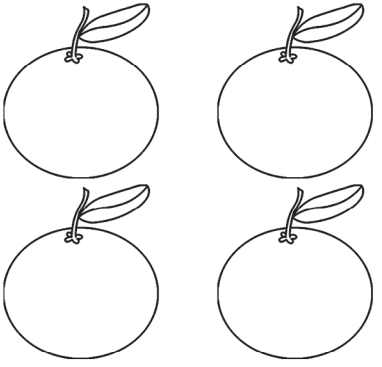

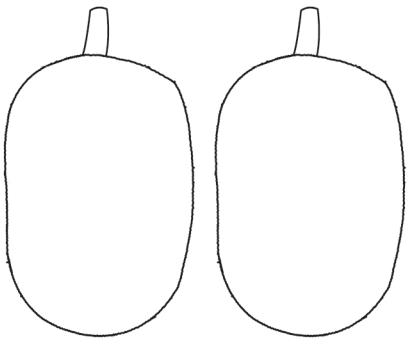

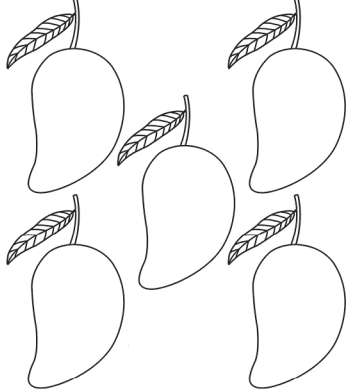

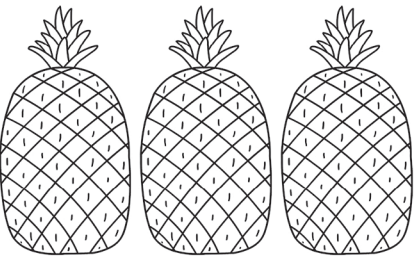

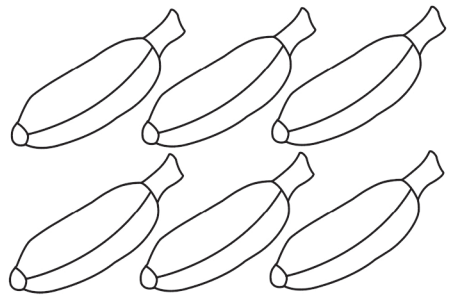



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ក្នុងប្រអប់តាមចំនួនផ្លែឈើ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ក្នុងប្រអប់តាមចំនួនផ្ទៃលើ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ក្នុងប្រអប់តាមចំនួនផ្ទៃឈើ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code

ល្បែងគុណតាមស្នាមចុចលេខ ក្នុងប្រអប់តាមចំនួនសត្វ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code

ល្បែងគុសតាមស្នាមចុចលេខ ក្នុងប្រអប់តាមចំនួនបន្លែ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ក្នុងប្រអប់តាមចំនួនអាហារ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code

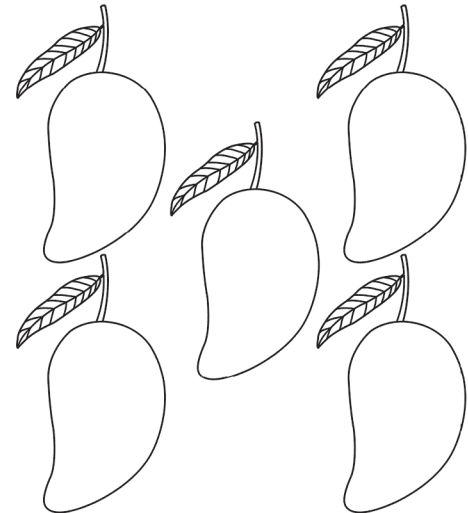
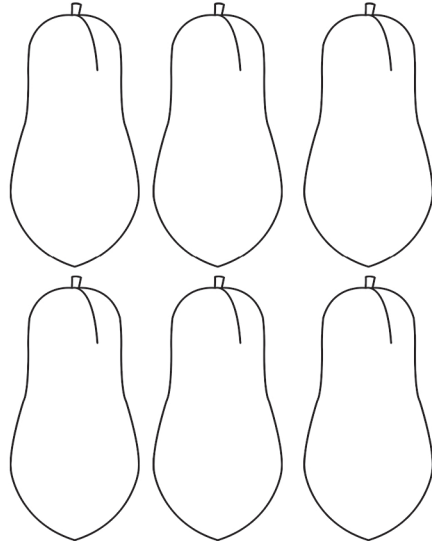
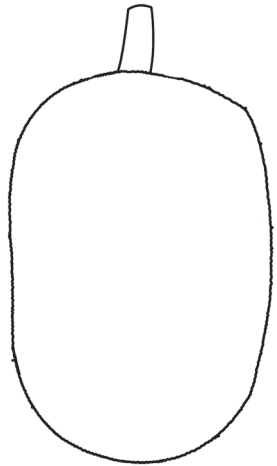
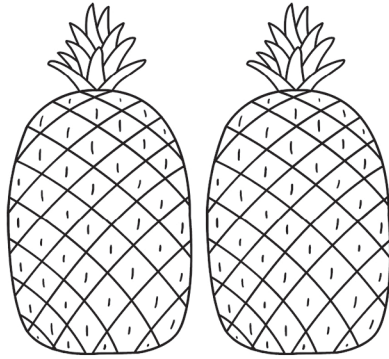
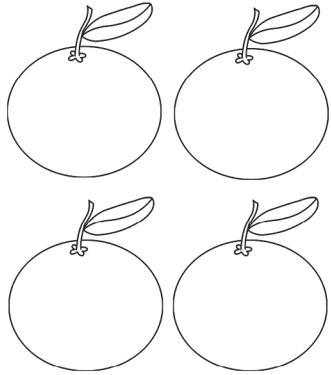
ស្បែកបំពេញលេខក្នុងប្រអប់តាមចំនួនផ្លែឈើ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ល្បែងដាត់ពណ៌រូបភាពតាមចំនួនលេខ

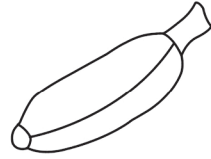
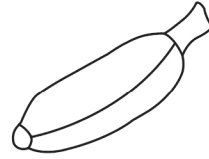
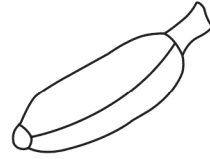
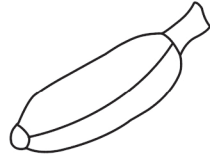
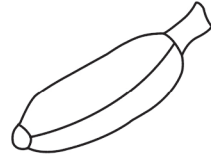
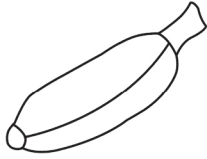
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

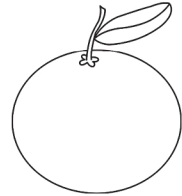
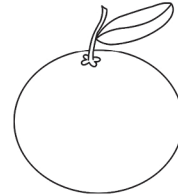
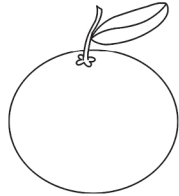
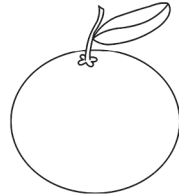
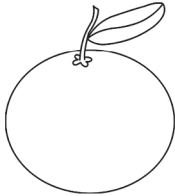


ស្កេន QR Code

១



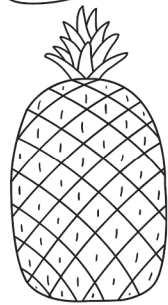
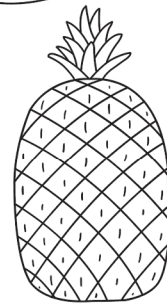
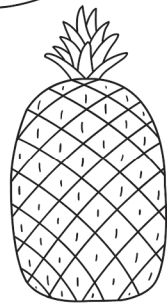
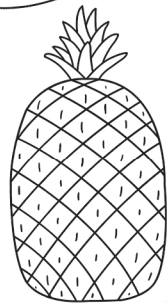
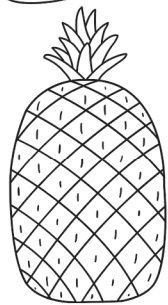
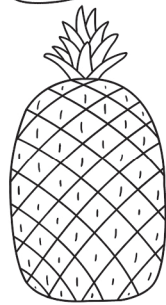
២



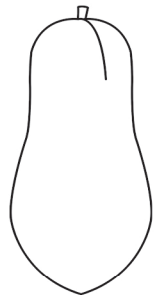
៣



៤



៥



ល្បែងជាត់ពណ័រូបភាពតាមចំនួនលេខ

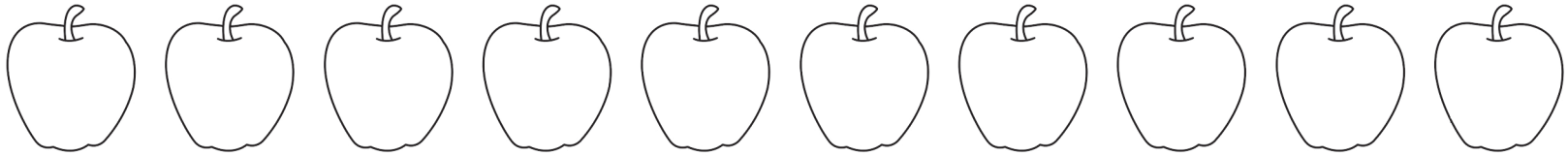
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

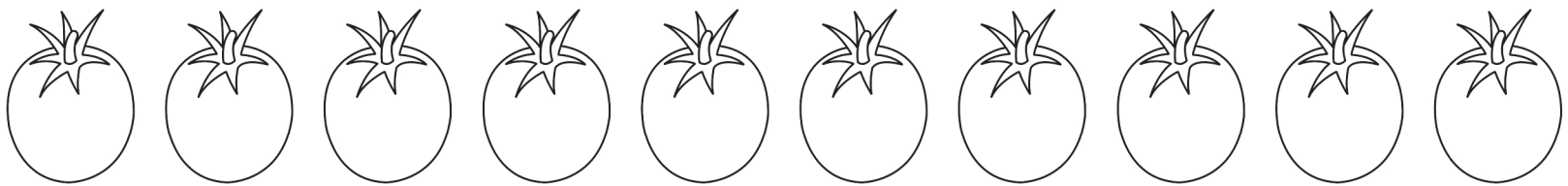


ស្កេន QR Code

៦



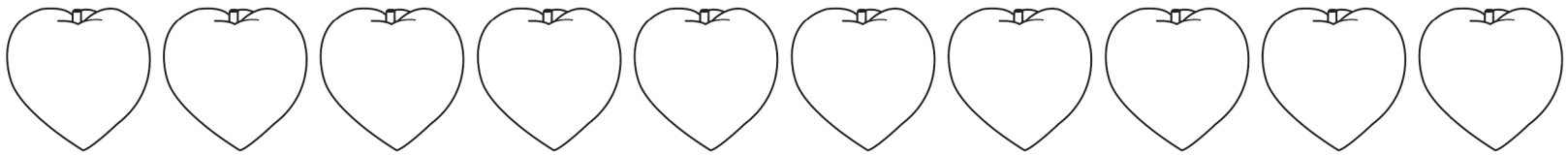
៧



៨



៩



១០



ល្បែងដាត់ពណ័រូបភាពតាមចំនួនលេខ

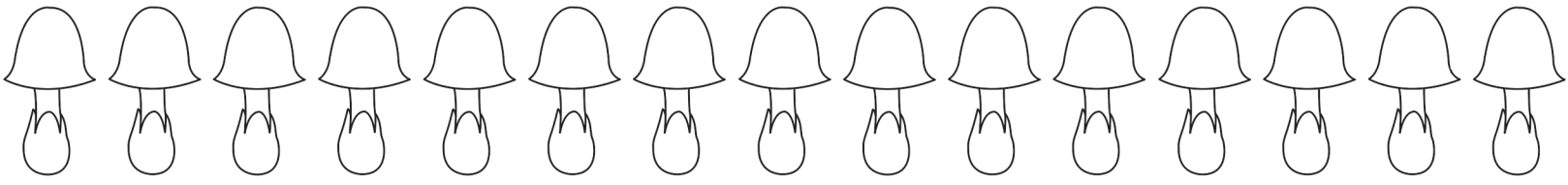
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

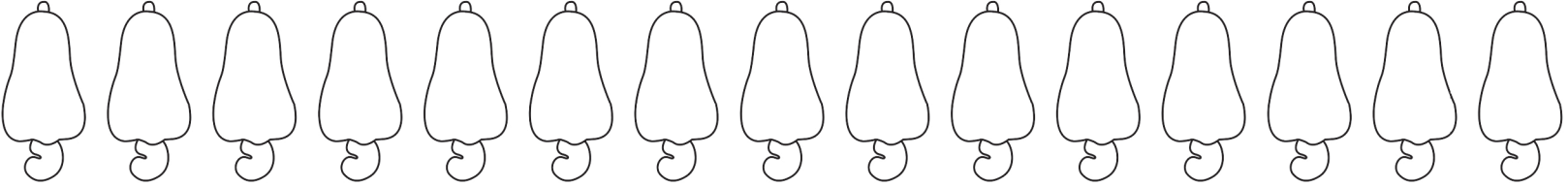


សៀវភៅ QR Code

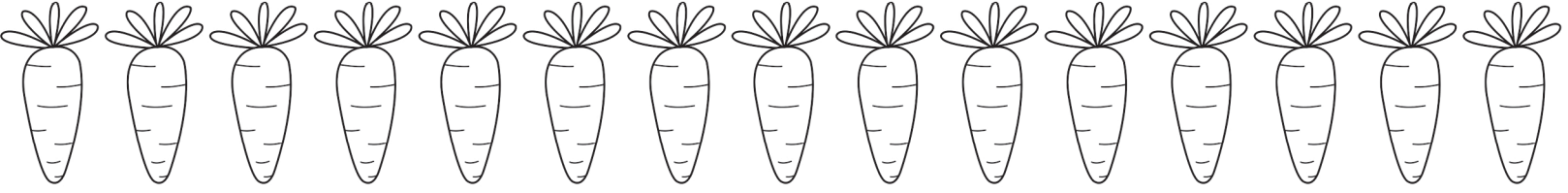
១១



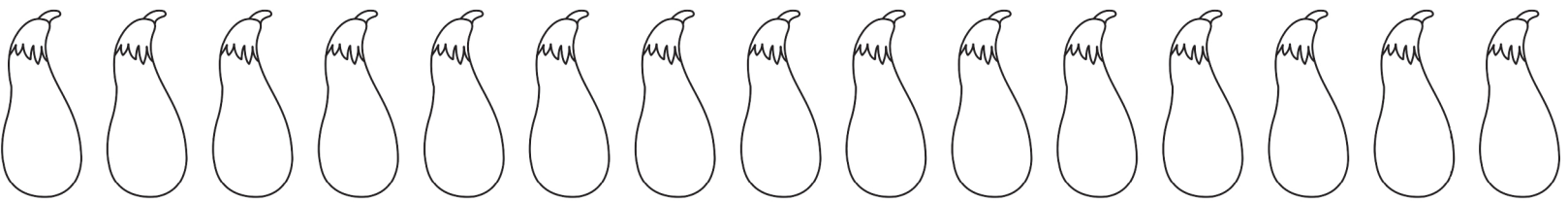
១២



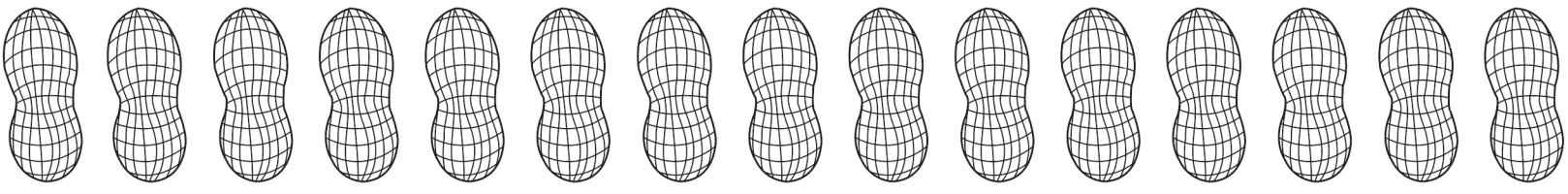
១៣



១៤



១៥



ល្បែងដាត់ពណ័រូបភាពតាមចំនួនលេខ

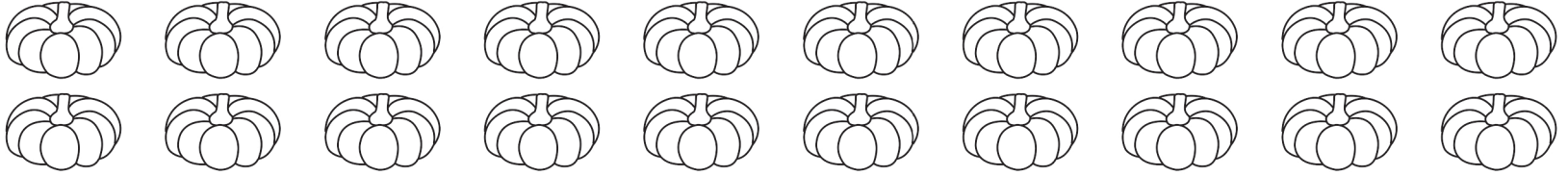
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

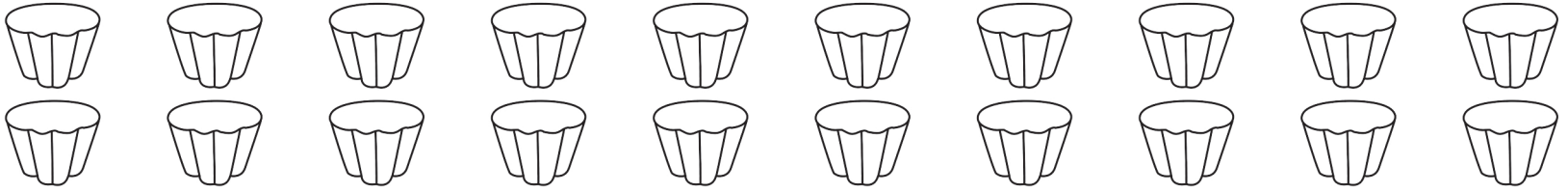


សៀវភៅ QR Code

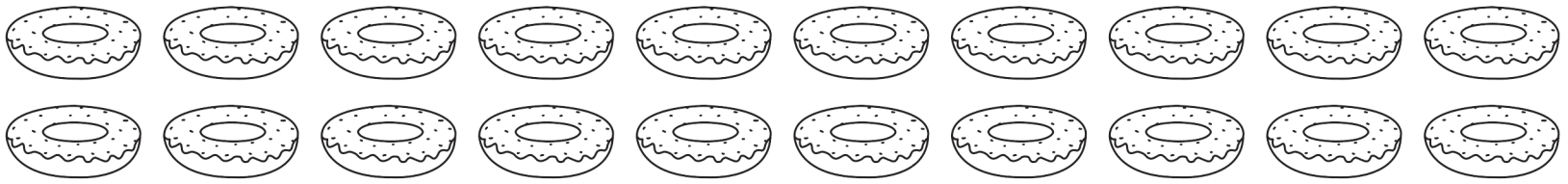
១៦



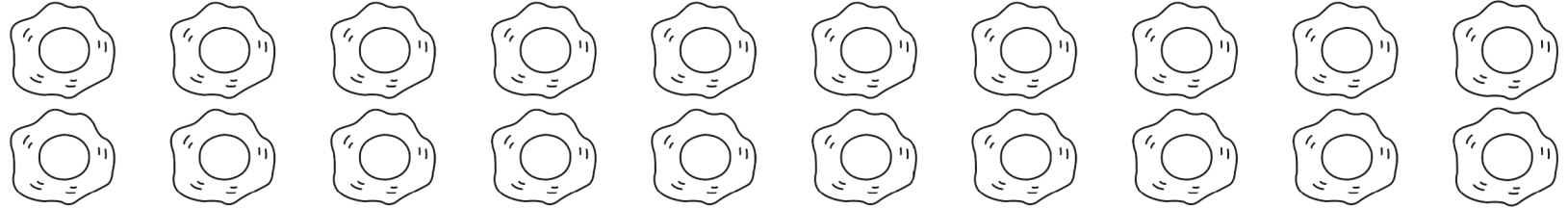
១៧



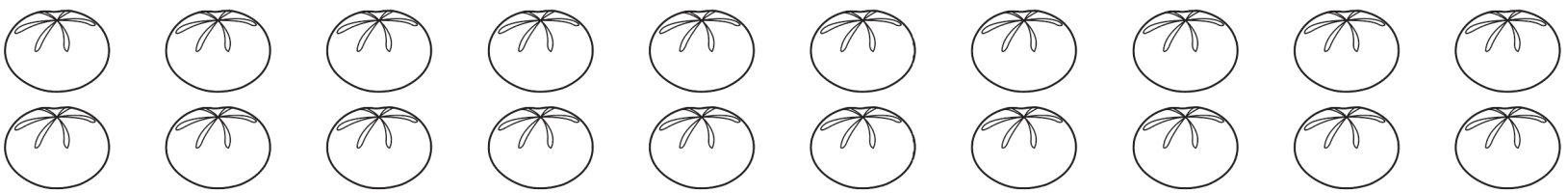
១៨



១៩



២០



ល្បែងដាត់ពណ័រូបភាពតាមចំនួនលេខ

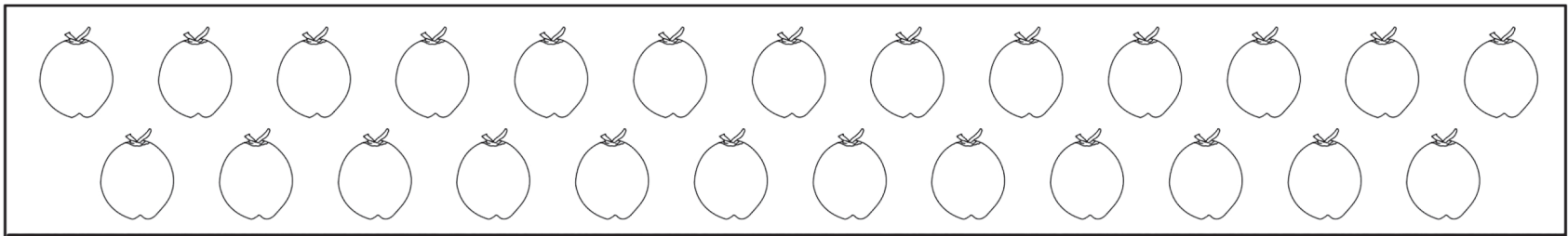
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

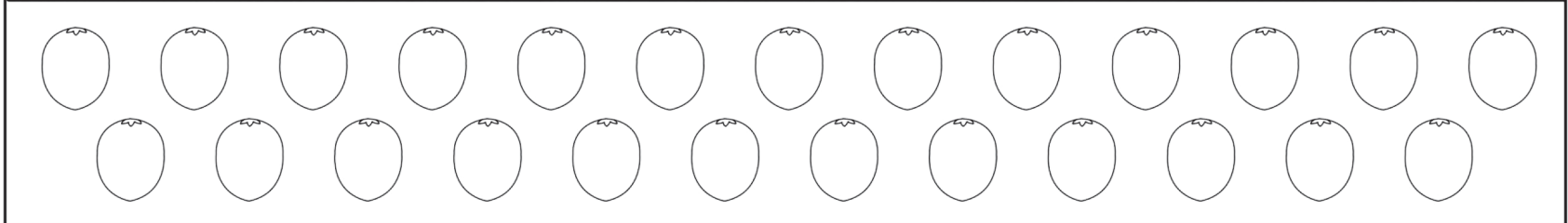


សៀវភៅ QR Code

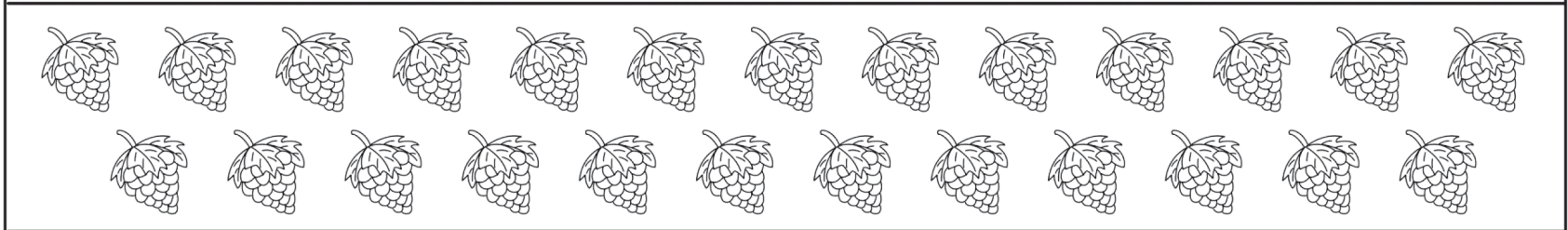
២១



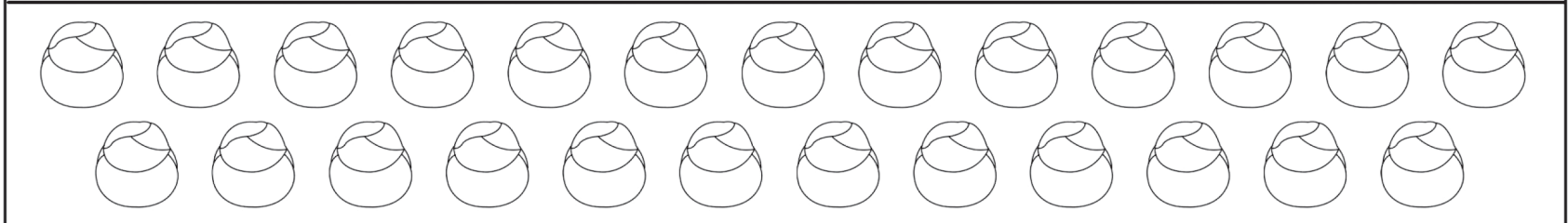
២២



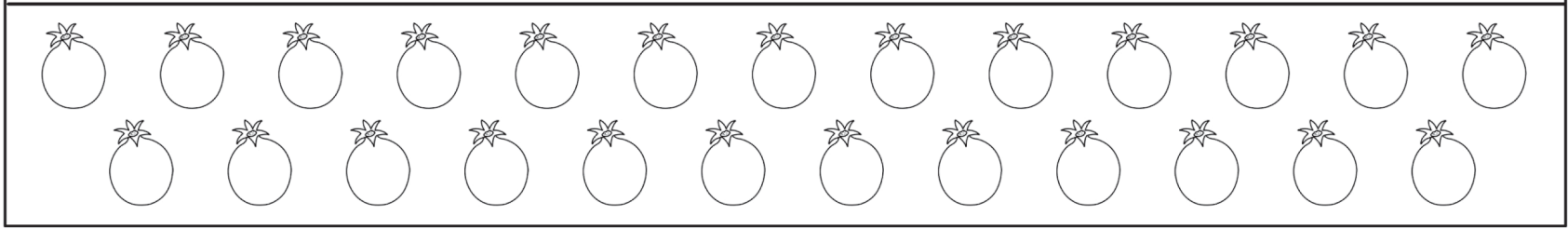
២៣



២៤



២៥



ល្បែងដាត់ពណ័រូបភាពតាមចំនួនលេខ

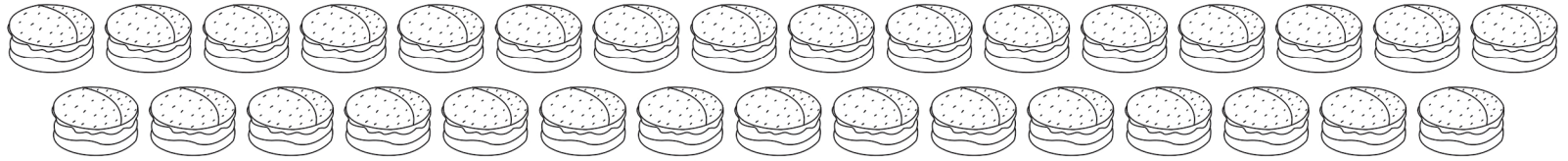
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

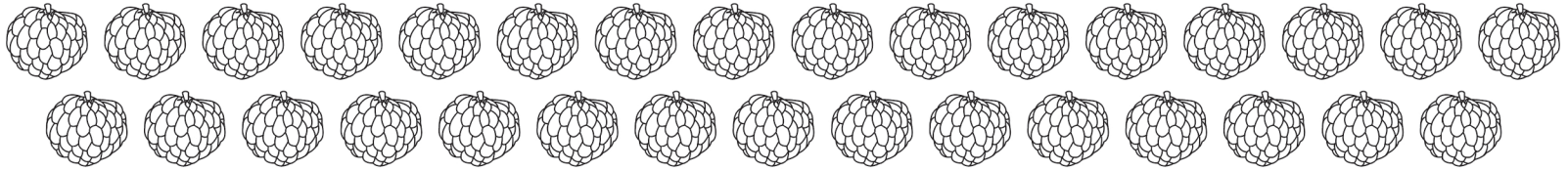


សៀវភៅ QR Code

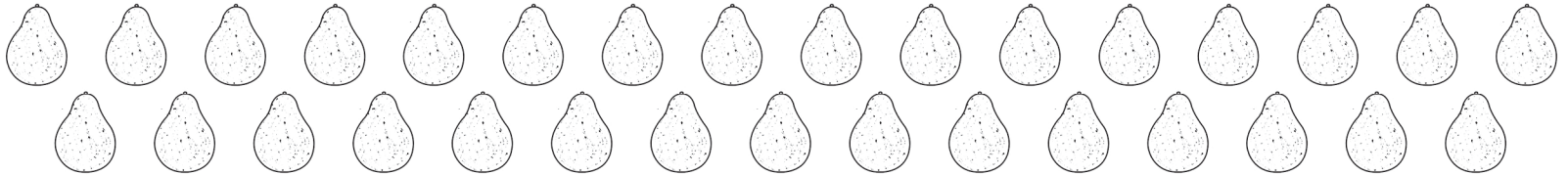
២៦



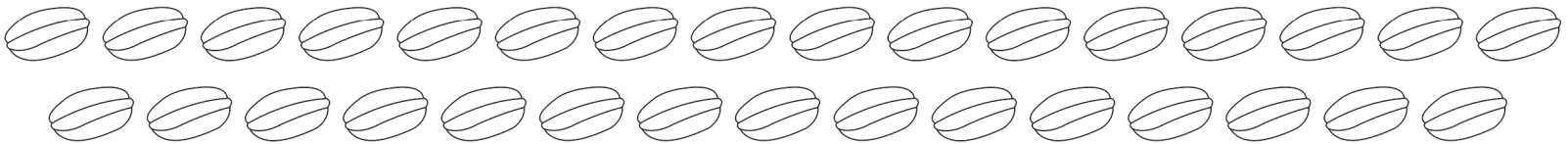
២៧



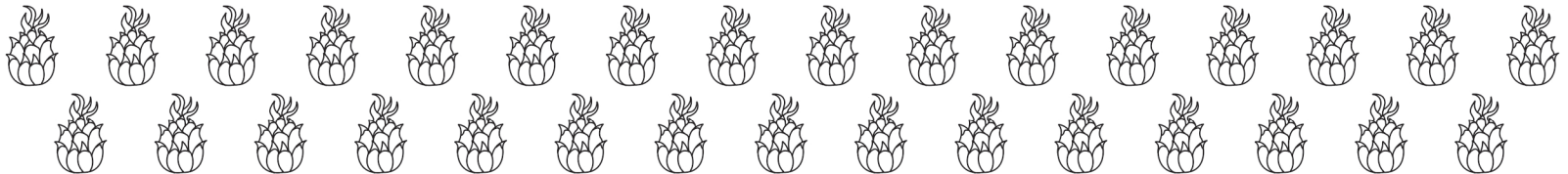
២៨



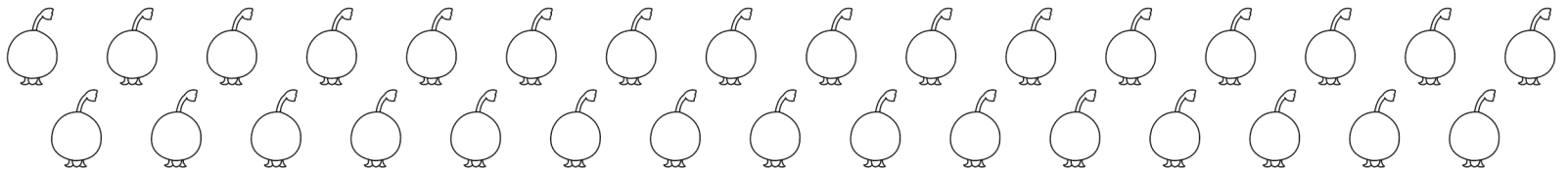
២៩



៣០



៣១

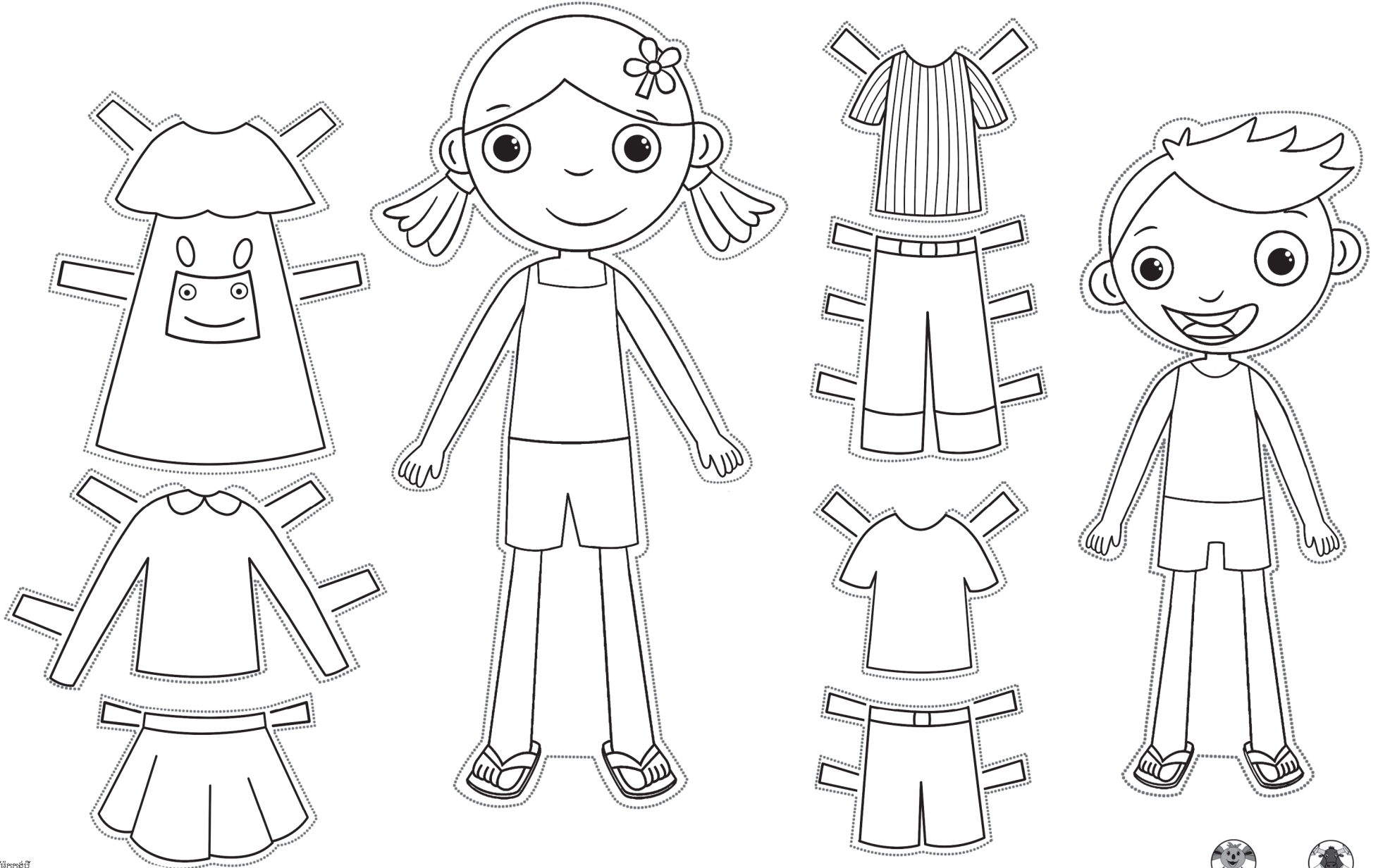


សម្លៀកបំពាក់រតនានិង មករា

១. ដាច់ពណ័រូប ខោ អាវ និង ឡូបមនុស្សខាងក្រោម។
២. កាត់រូបមនុស្ស។
៣. កាត់សម្លៀកបំពាក់ ហើយយកទៅពាក់នៅលើខ្លួនមនុស្ស។

សាលាមត្តេយ្យ
 ឈ្មោះ:

ថ្នាក់កម្រិត
 កាលបរិច្ឆេទ

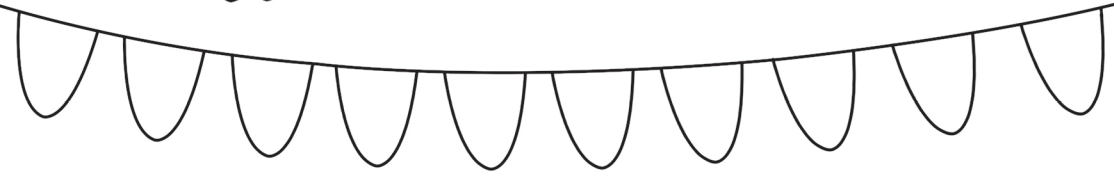


សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

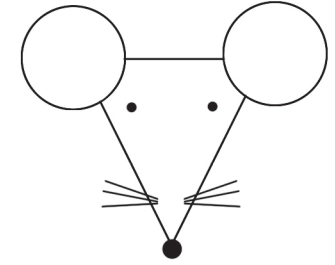


ស្កេន QR Code

ស្លឹកឆ្នាំថ្មី



តោះបង្កើតសត្វកណ្តុរ

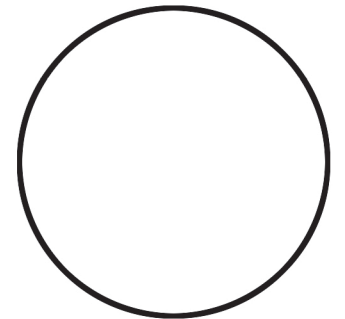
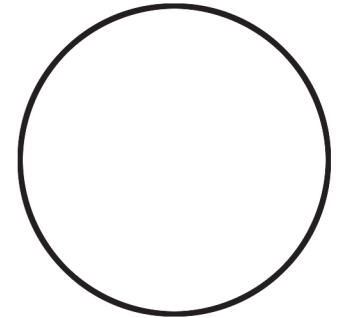
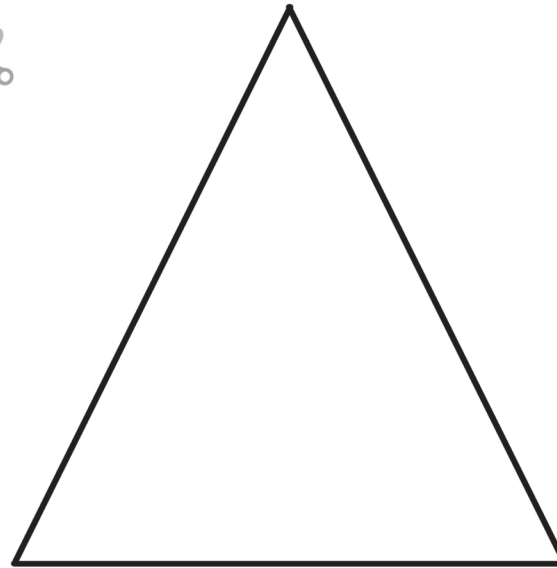


សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ស្កិត , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបត្រីកោណ រង្វង់មូល តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វកណ្តុរ។
៤. គូបន្លែម ភ្នែក ច្រមុះ ពុកមាត់។
៥. ដាត់ពណ៌រូបកណ្តុរ និង ពាក្យស្នើឆ្នាំថ្មី ដែលមាននៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង។



សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

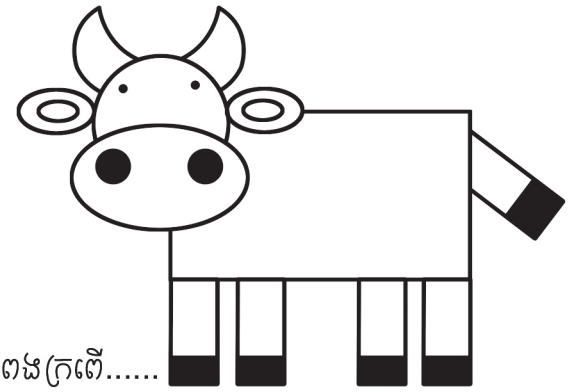
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្រី ស្រី ឆ្មាំ ច្រី

តោះបង្កើតសត្វគោ

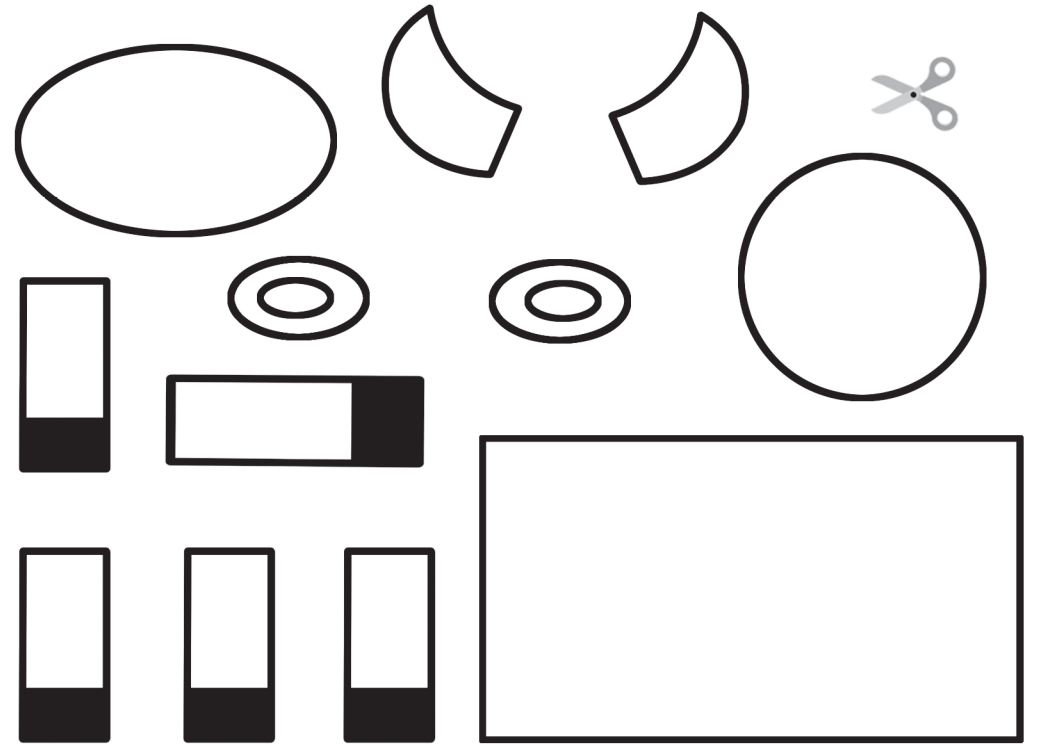


សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ស្ករ , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបចតុកោណកែង រង្វង់មូល ពងក្រពើ.....
- តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វគោ។
៤. គូបន្តែម ភ្នែក ច្រមុះ ។
៥. ដាត់ពណ៌រូបសត្វគោ និងពាក្យស្តីឆ្មាំច្រីដៃលមាសលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

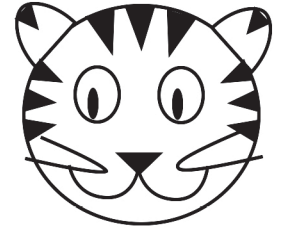
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្រី ស្រី ឆ្មាំ ច្រី

តោះបង្កើតសត្វខ្លា



សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ស្កិត , ខ្មៅដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។

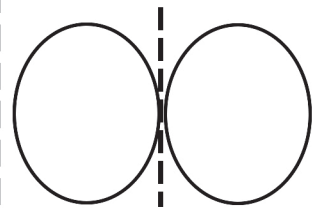
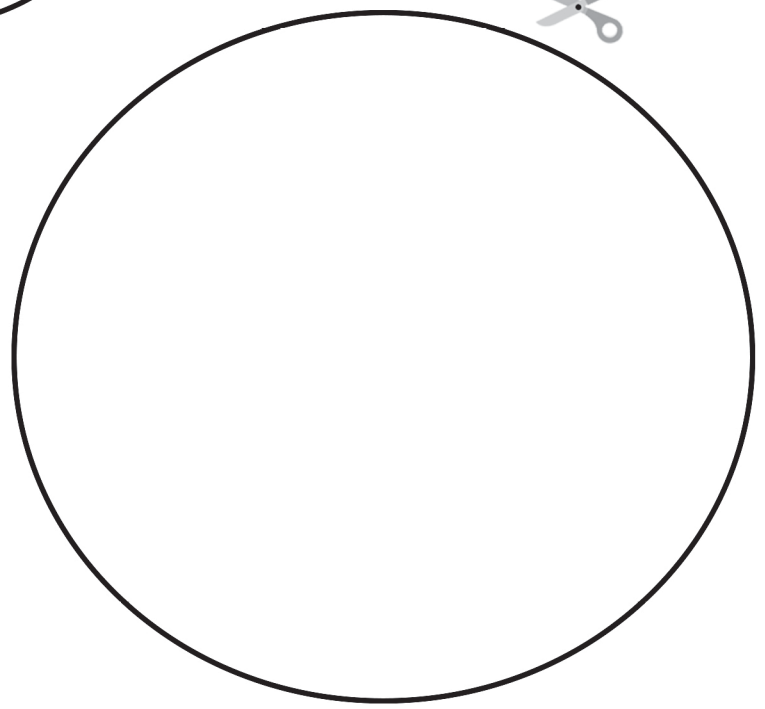
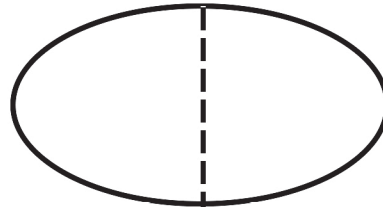
២. កាត់រូបត្រីកោណ រង្វង់មូល ពងក្រពើ.....

តាមរាងខាងក្រោម។

៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វខ្លា។

៤. គូបន្តែម គ្រាប់ភ្នែក មាត់ ក្រឡាខ្លា និងពុកមាត់ ។

៥. ដាត់ពណ៌រូបសត្វខ្លា និងពាក្យស្តីឆ្មាំច្រីដៃលមាត់លើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



មិត្តភក្តិសាលា វិទ្យាសាស្ត្រ សិក្សាសង្គម បុរាណវិទ្យា

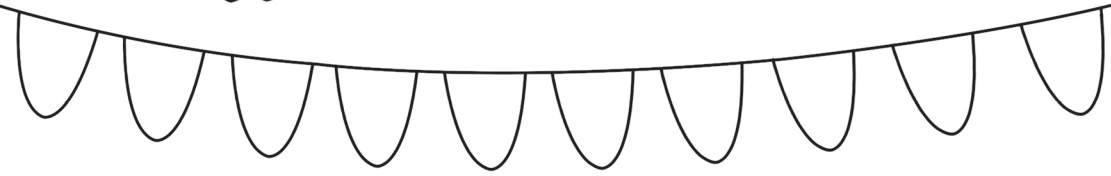
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

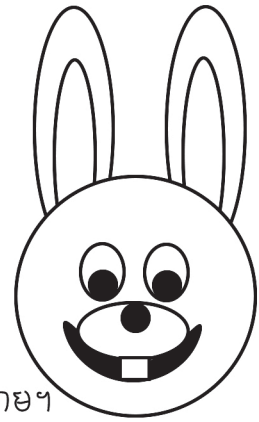


ស្កេន QR Code

ស្នេហាស្នេហា



តោះបង្កើតសត្វទន្សាយ

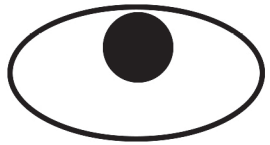
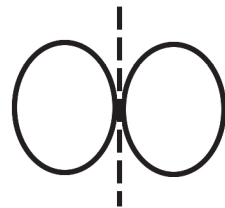
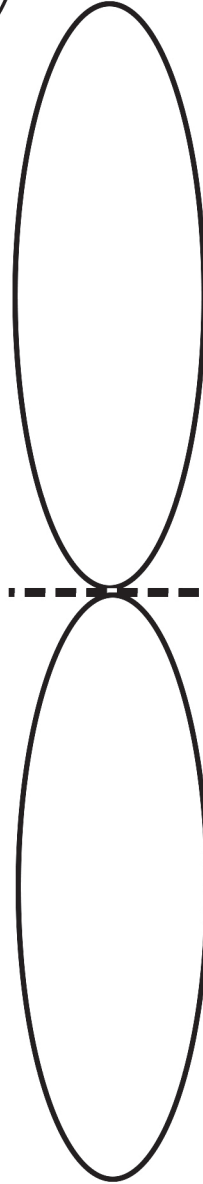
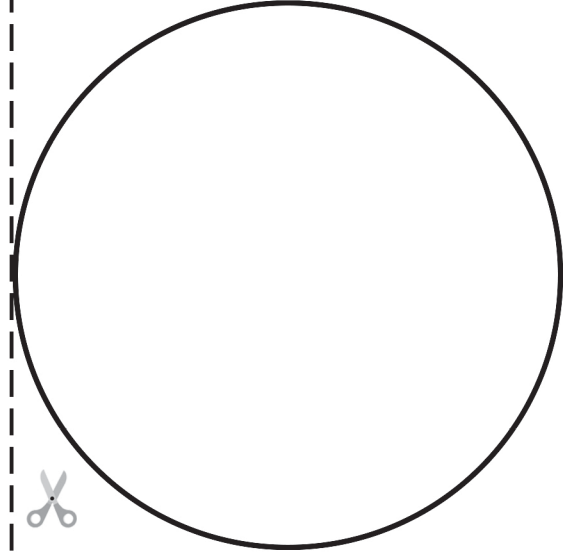


សម្ភារ

កន្លែង , កាត់ស្កិត , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបពងក្រពើ និងរង្វង់មូល តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វទន្សាយ
៤. គូបន្លែម (ក្រាប់ភ្នែក (ត្រចៀកខាងក្នុង និងមាត់។
៥. ដាក់ពណ៌រូបសត្វទន្សាយ និងពាក្យស្នេហាថ្មី ដែលមាននៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង



សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

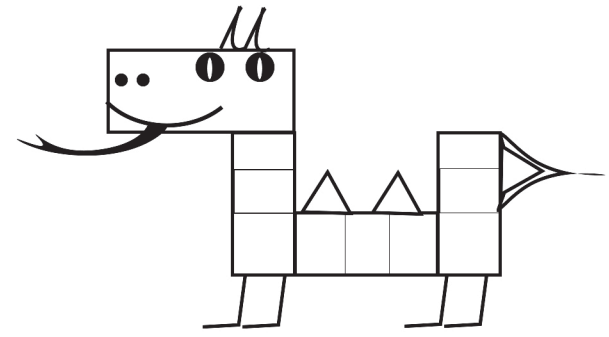
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្នេហា ជា ច្រើន

តោះបង្កើតសត្វនាគ

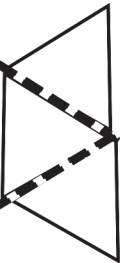
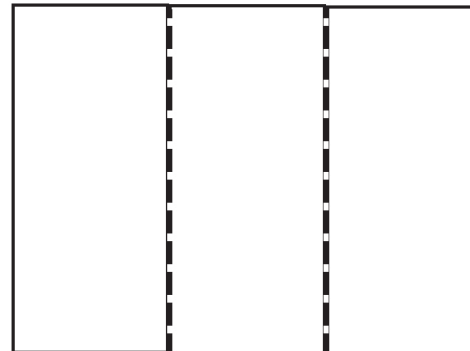
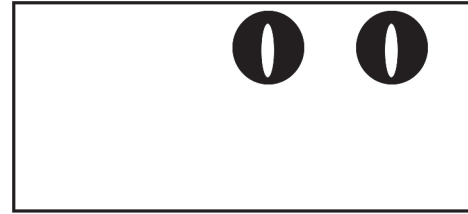


សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ស្កិត , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបចតុកោណកែង និងត្រីកោណ តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វនាគ។
៤. គួរបន្ថែមច្រមុះ មាត់ អណ្តាត ស្មើ និងដើម។
៥. ដាក់ពណ៌រូបសត្វនាគ និងពាក្យស្នេហាឡើងលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

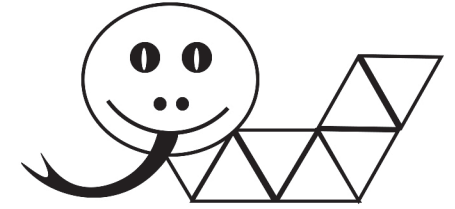
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្រី ស្រី ឆ្មាំ ច្រី

តោះបង្កើតសត្វពស់

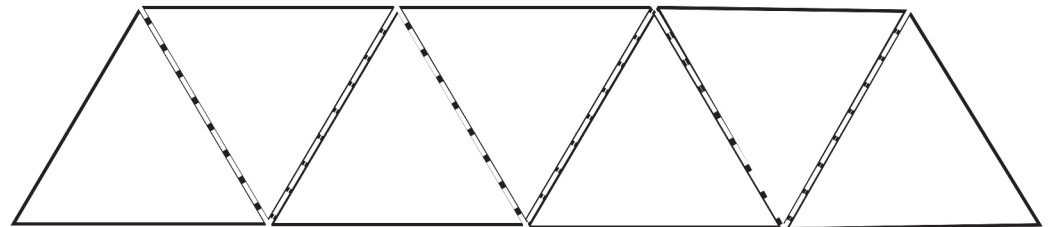
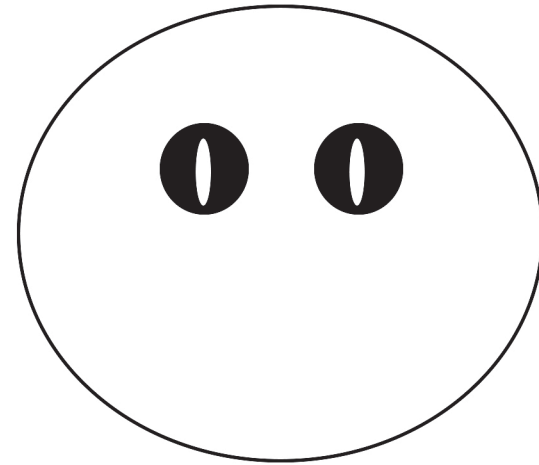


សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ស្កិត , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូប(ត្រីកោណ រង្វង់មូល តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វពស់។
៤. គូបន្លែម ច្រមុះ មាត់ អណ្តាត ។
៥. ដាក់ពណ៌រូបសត្វពស់ និងពាក្យស្តីឆ្មាំថ្មីដៃលមាត់លើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



ប្រឹក្សាបាលី វិទ្យាសាស្ត្រ សិក្សាសង្គម បុរាណវិទ្យា

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ :

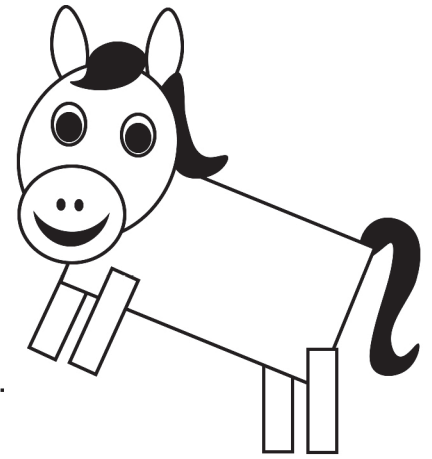
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្នេហា ឆ្នាំ ថ្មី

តោះបង្កើតសត្វសេះ

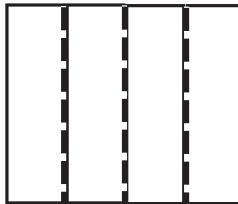
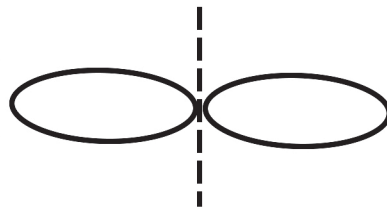
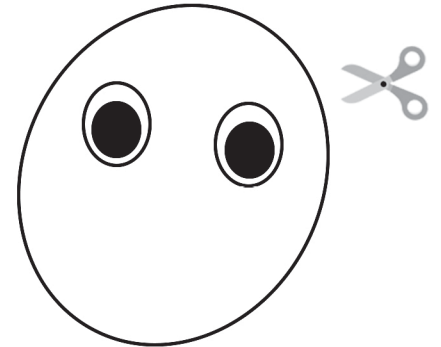


សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ប្លាស្ទិក , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបចតុកោណកែង រង្វង់មូល ពងក្រពើ..... តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វសេះ។
៤. គូបន្លែម សក់ និងកន្ទុយ ។
៥. ដាត់ពណ៌រូបសត្វសេះ និងពាក្យស្នើឆ្នាំថ្មីដែលមានលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

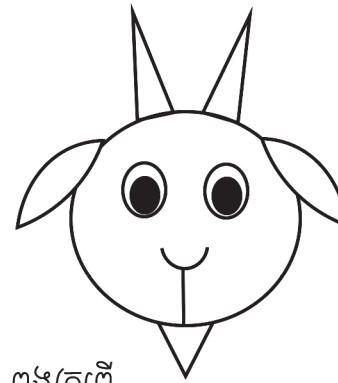
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្នើសុំផ្លាស់ប្តូរ

តោះបង្កើតសត្វពពែ

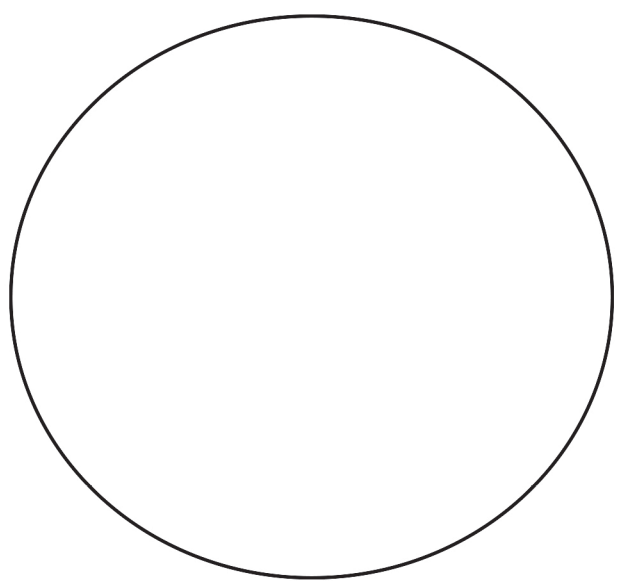
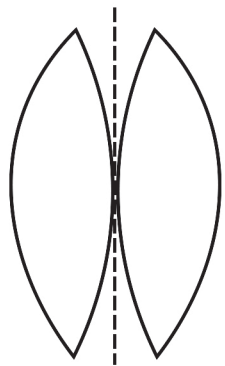
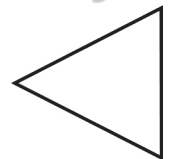
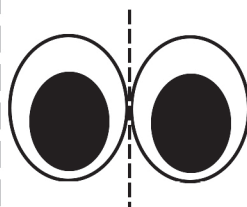


សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ប្លាស្ទិក , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបចតុកោណកែង (ត្រីកោណ រង្វង់មូល ពងក្រពើ..... តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វពពែ។
៤. គួរបន្ថែម មាត់ ច្រមុះ ។
៥. ដាត់ពណ៌រូបសត្វពពែ និងពាក្យស្នើសុំផ្លាស់ប្តូរដែលមានលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



មិត្តភាពសាលា វិទ្យាសាលា សិស្សាសម្ព័ន្ធ បុរេសាលា

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

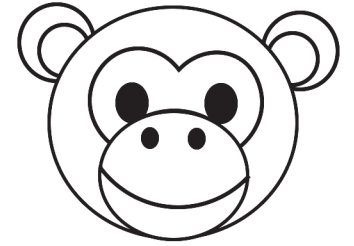
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្រី ស្រី ឆ្មាំ ច្រី

តោះបង្កើតសត្វស្វា



សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ស្ករ , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។

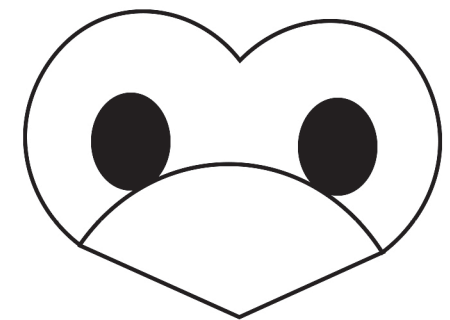
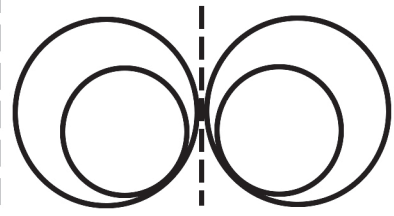
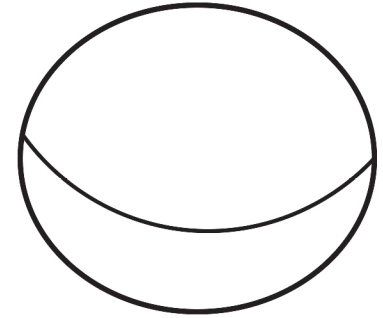
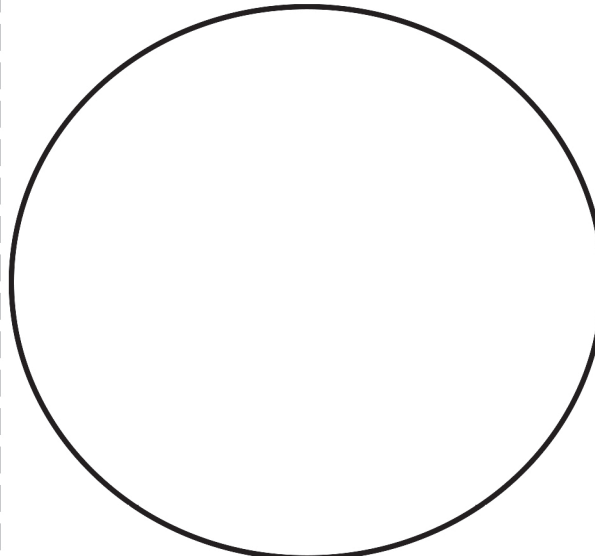
២. កាត់រូបបេះដូង និងរង្វង់មូល

តាមរាងខាងក្រោម។

៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វស្វា។

៤. គូបន្តែម ច្រមុះ ។

៥. ដាត់ពណ៌រូបសត្វស្វា និងពាក្យស្តីឆ្មាំច្រីដៃលមាសលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

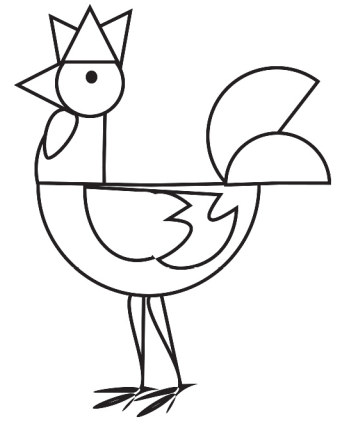
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្បៀង ស្បៀង ឆ្កែ ឆ្កែ

តោះបង្កើតសត្វមាន់

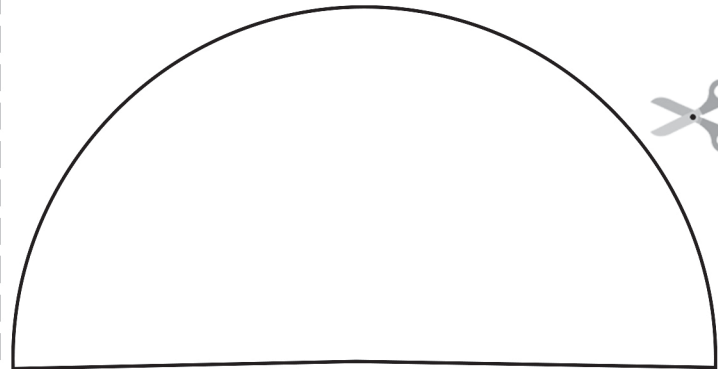
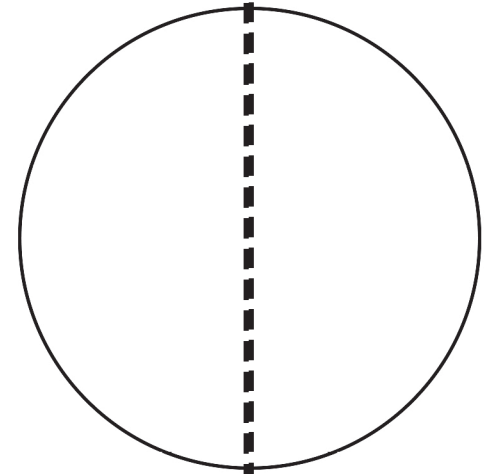
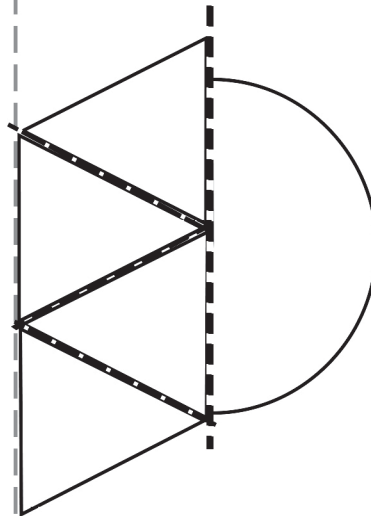


សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ប្លាស្ទិក , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូប(ត្រីកោណ រង្វង់មូល និងពាក់កណ្តាលរង្វង់ តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វមាន់។
៤. កូរលើម ឆ្មារ ជើង និងខ្នើដៃ ។
៥. ដាត់ពណ៌រូបសត្វមាន់ និងពាក្យស្បៀងឆ្កែ ថ្មីដៃលមាសលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ :

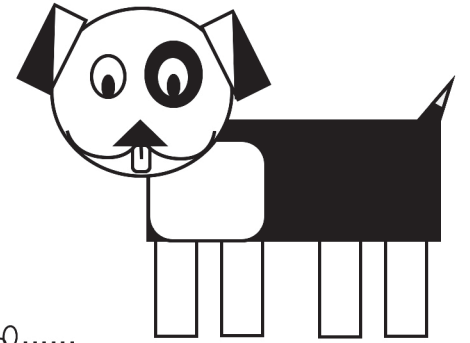
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្នើស្នើផ្លាចក

តោះបង្កើតសត្វឆ្កែ

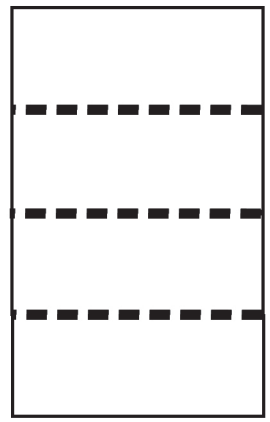
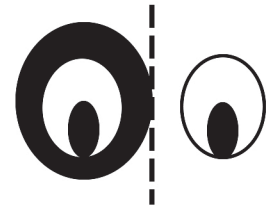
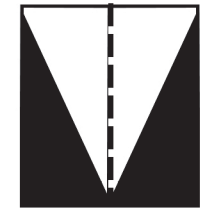
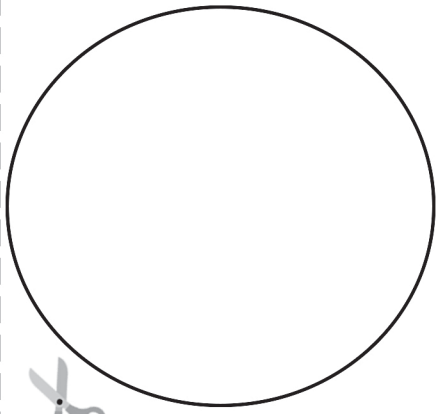


សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ស្កាត , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបចតុកោណកែង រង្វង់មូល (ត្រីកោណ..... តាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វឆ្កែ។
៤. គួរបន្ថែម មាត់ អណ្តាត ។
៥. ដាត់ពណ៌រូបសត្វឆ្កែ និងពាក្យស្នើស្នើផ្លាចកដៃលមាត់លើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



មិត្តរួមសាលា វិទ្យាសាលា សិស្សានុសិស្ស បុរេសាលា

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

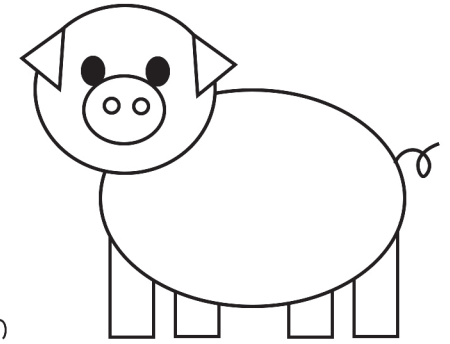
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ស្រី ស្រី ឆ្ការ ច្រូក

តោះបង្កើតសត្វជ្រូក



សម្ភារ

កន្ត្រៃ , កាត់ស្កាត , ខ្នើដៃពណ៌។

របៀបធ្វើ

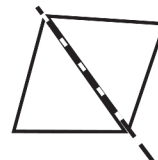
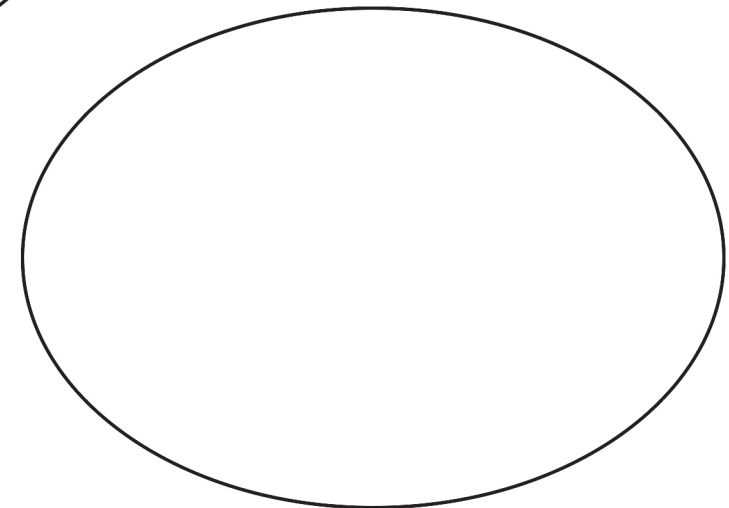
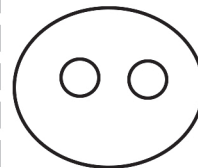
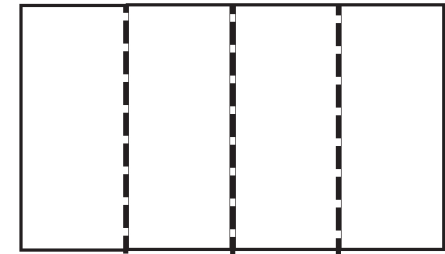
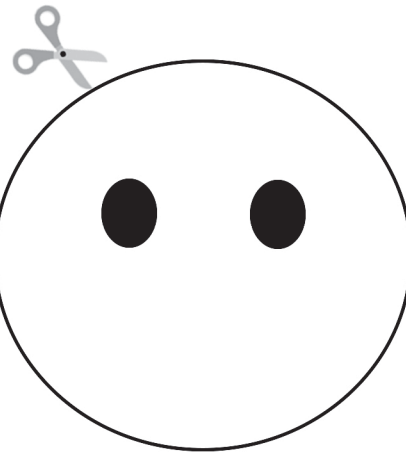
១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។

២. កាត់រូបចតុកោណកែង រង្វង់មូល (ត្រីកោណ ពងក្រពើ..... តាមរាងខាងក្រោម។

៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបសត្វជ្រូក។

៤. គូបន្លែម កន្ទុយ ។

៥. ដាត់ពណ៌រូបសត្វជ្រូក និងពាក្យស្នើសុំថ្មីដៃលមាសលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



មិត្តភាពខាងក្រៅ វិទ្យាសាស្ត្រ សិក្សាសង្គម បុរាណវិទ្យា

ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

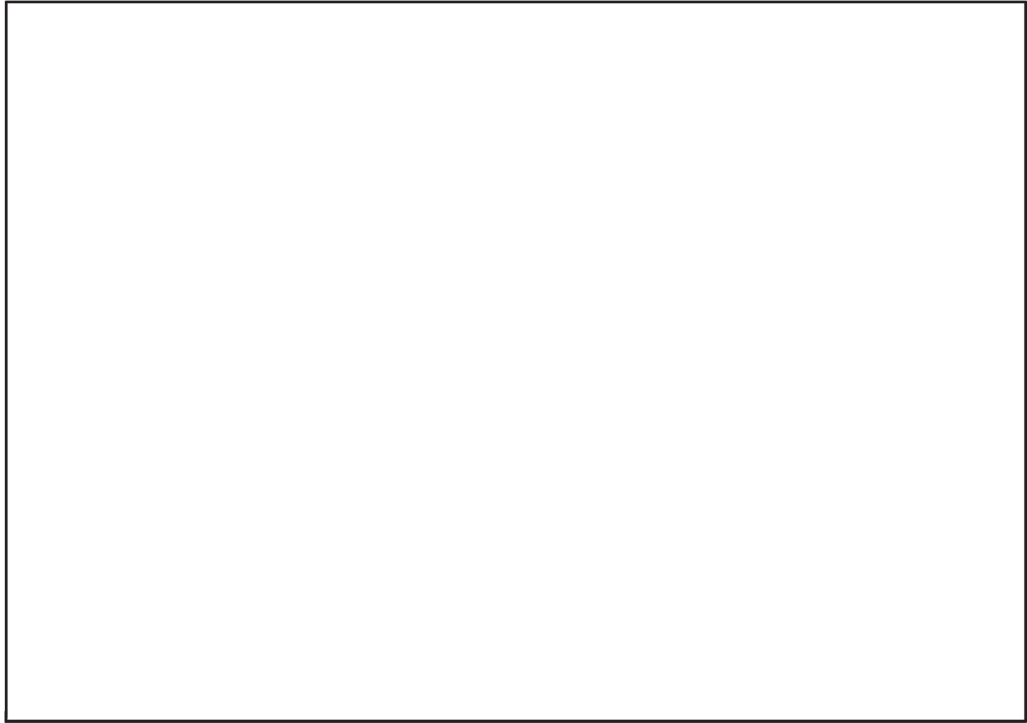
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ

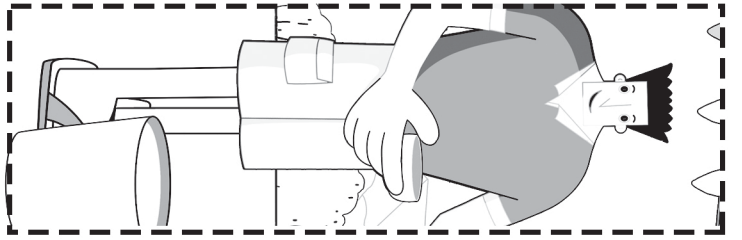
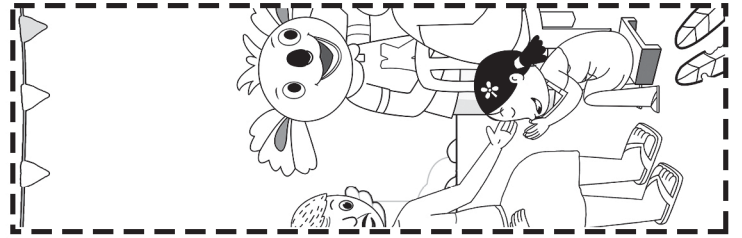
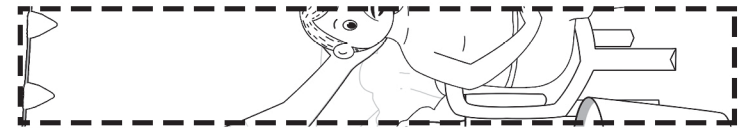
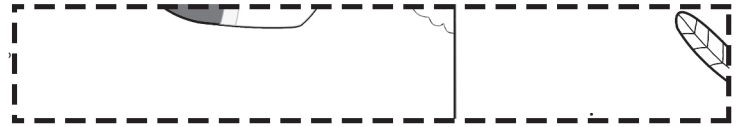


ស្ដុន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបភាពទាំង(ប្រាំមួយ ដៃលើខាងក្រោម ។
៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតរូបភាពនៅ(ក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមន្តេយ្យ
 ឈ្មោះ:

ថ្នាក់កម្រិត
 កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបភាពទាំងប្រាំមួយ ដៃលើខាងក្រោម ។
៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្គុំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

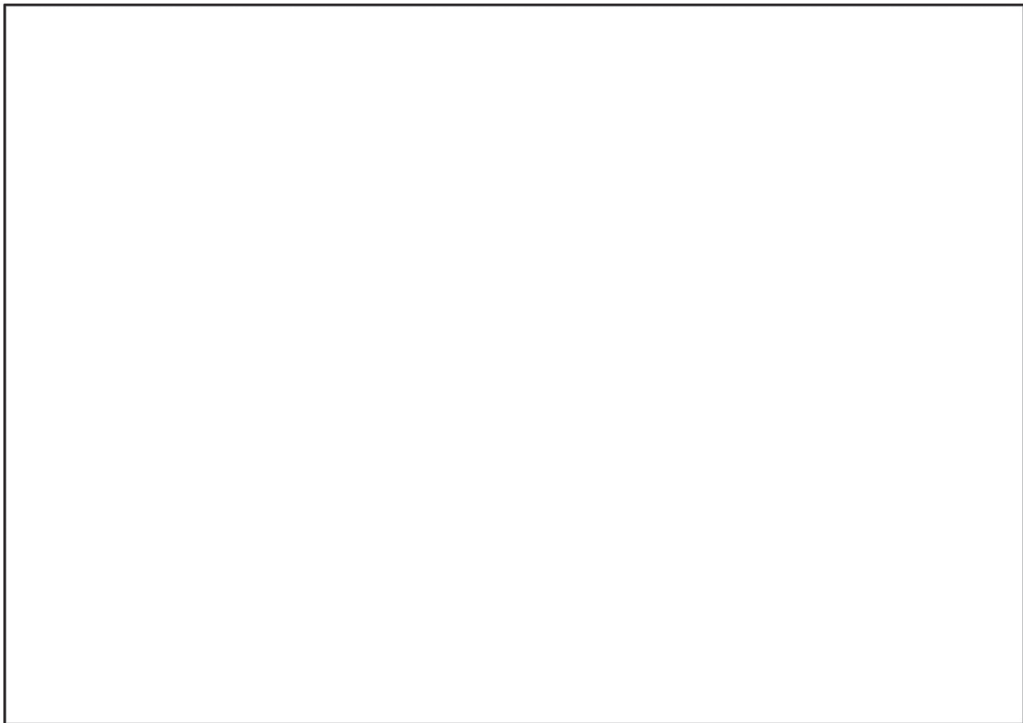
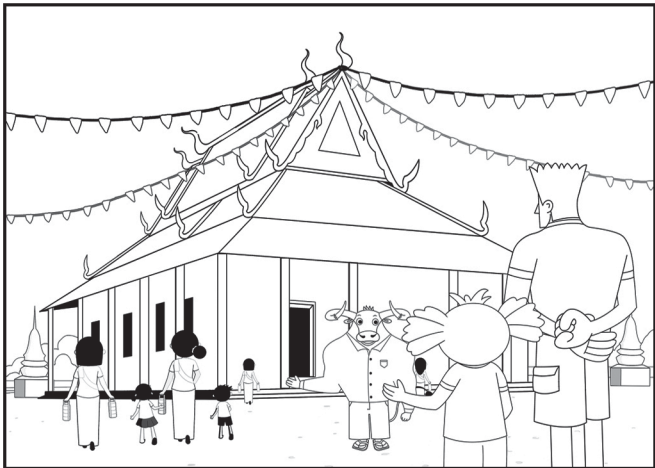
ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

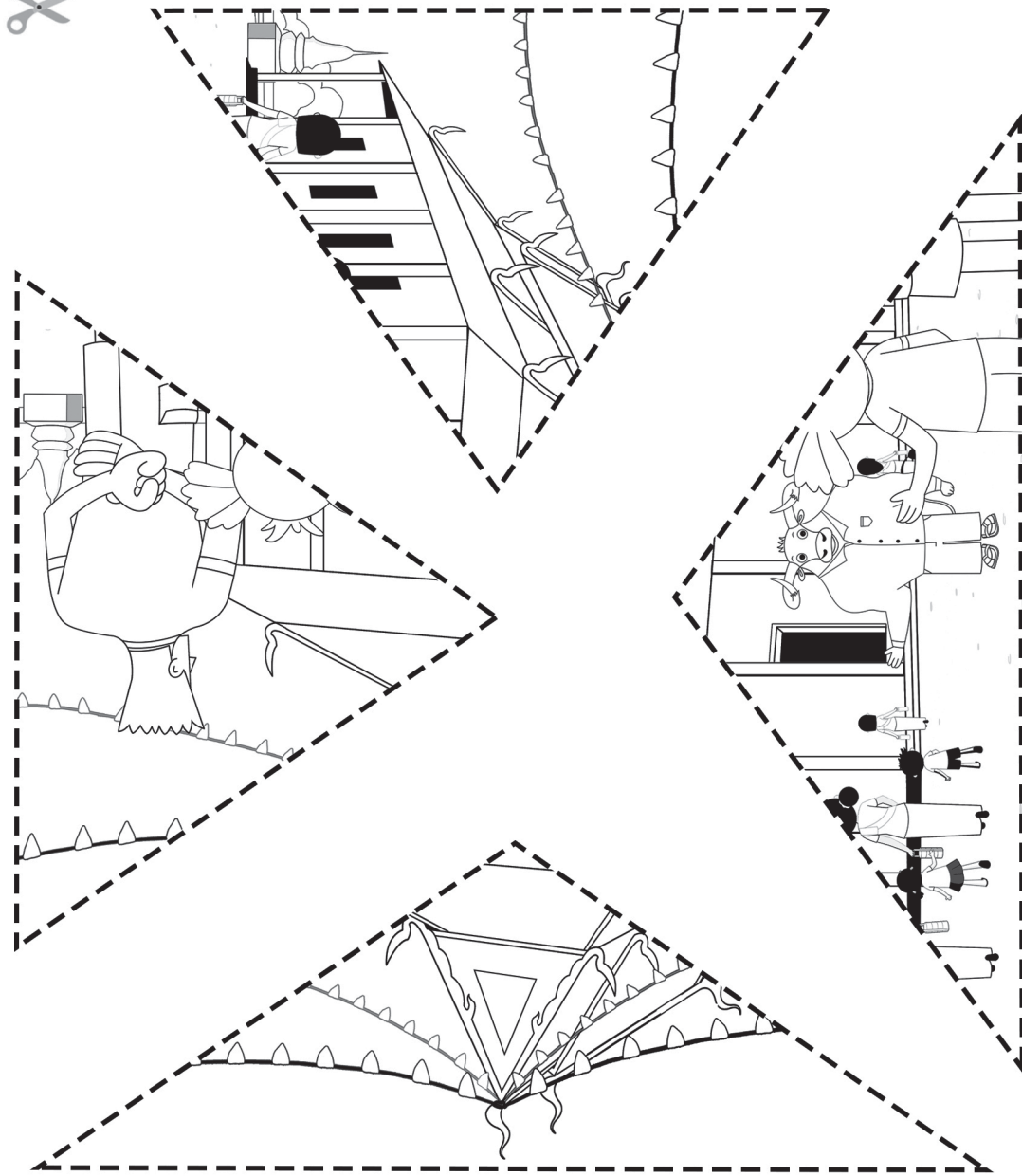


ល្បែងផ្គុំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ។

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្គុំតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



សិក្សាសង្គម បុរាណវិទ្យា

សៀវភៅប្រកាស

សាលាមត្តេយ្យ
ឈ្មោះ:

ថ្នាក់កម្រិត
កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅប្រកាស

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។
៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្គិតាម្យូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

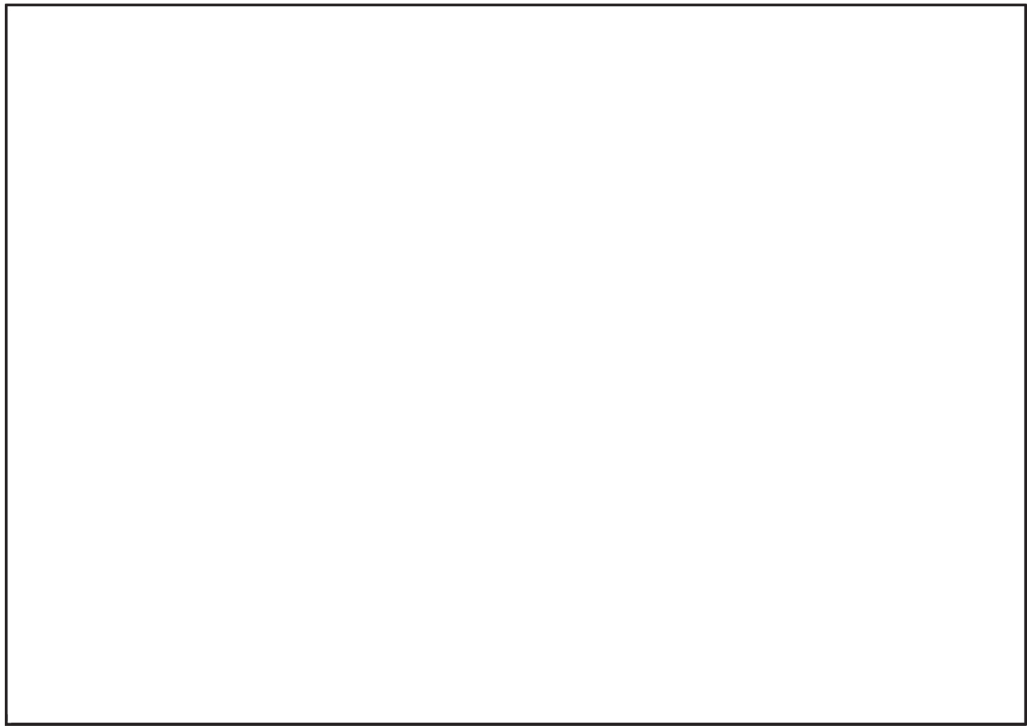
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្ដុន QR Code

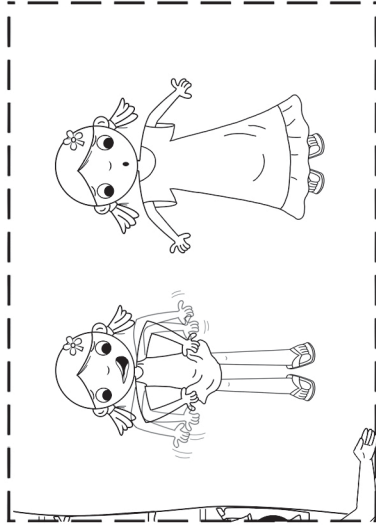
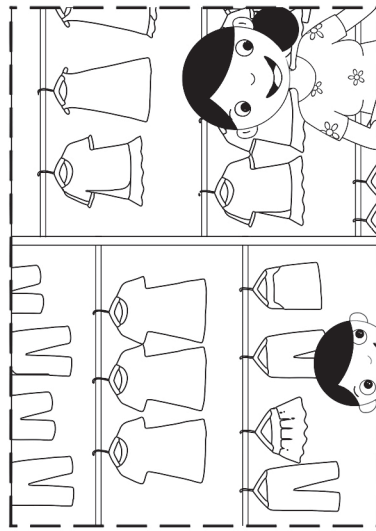
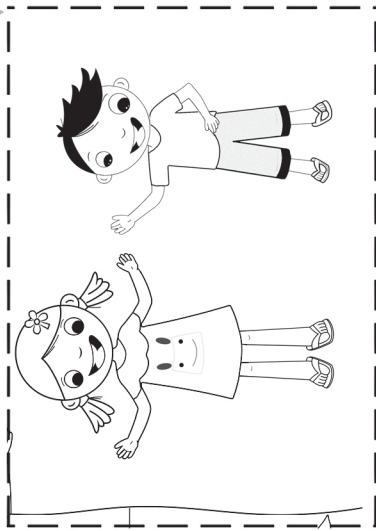


ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



បុរេសាលា

ល្បែងផ្ដំរូបភាព

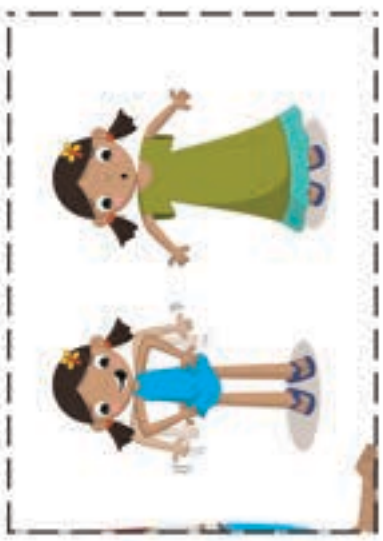
សាលាមន្តេយ្យ
 ឈ្មោះ :

ថ្នាក់កម្រិត
 កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។
៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

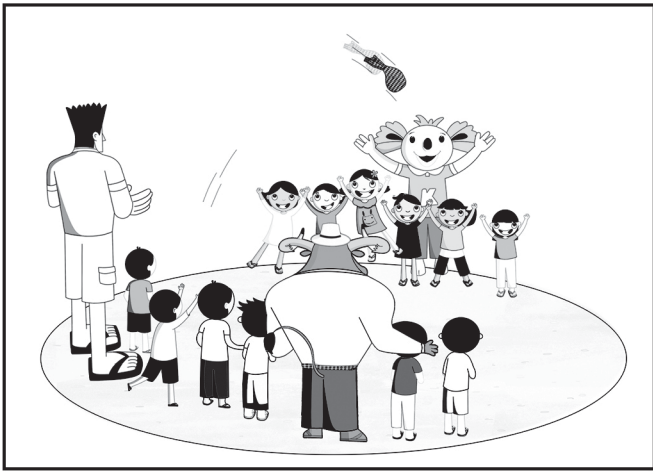
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ :

កាលបរិច្ឆេទ

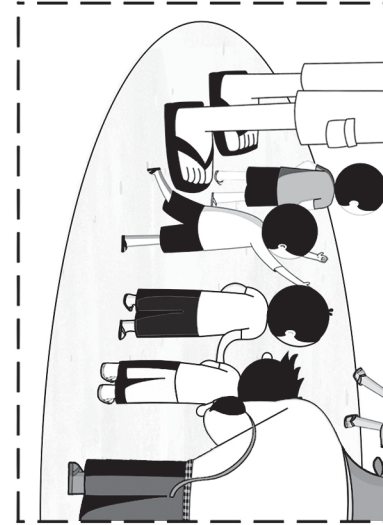
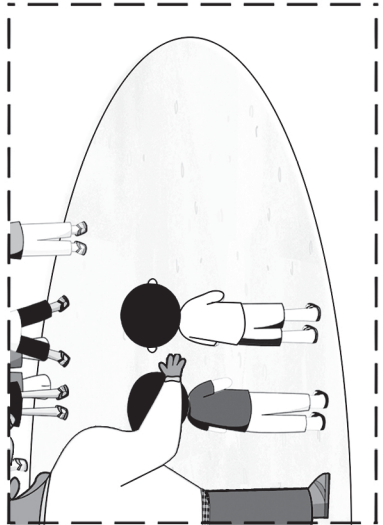
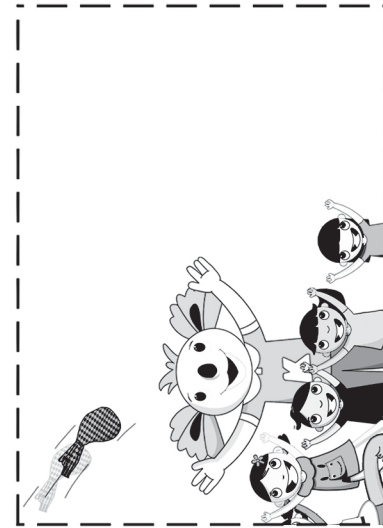
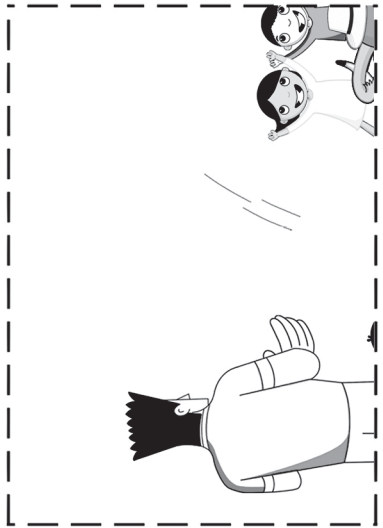


ស្កេន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

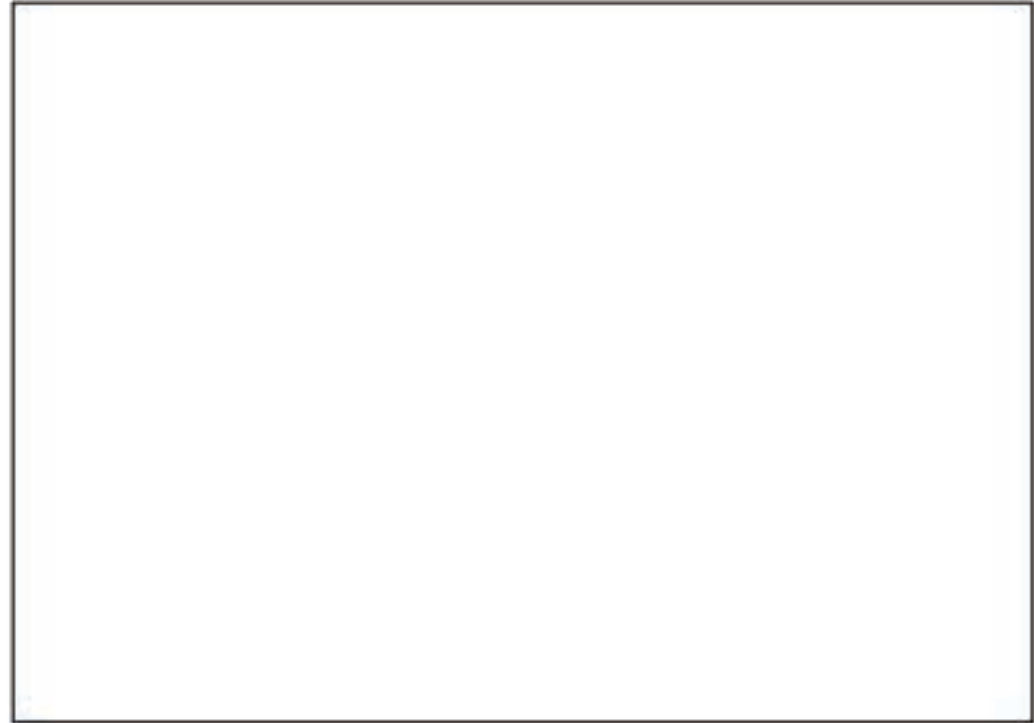
- ១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)។
- ២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។
- ៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដំរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមន្តេយ្យ
 ឈ្មោះ :

ថ្នាក់កម្រិត
 កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។
៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឆាយបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្ដើមបទព

សាលាមត្តេយ្យ

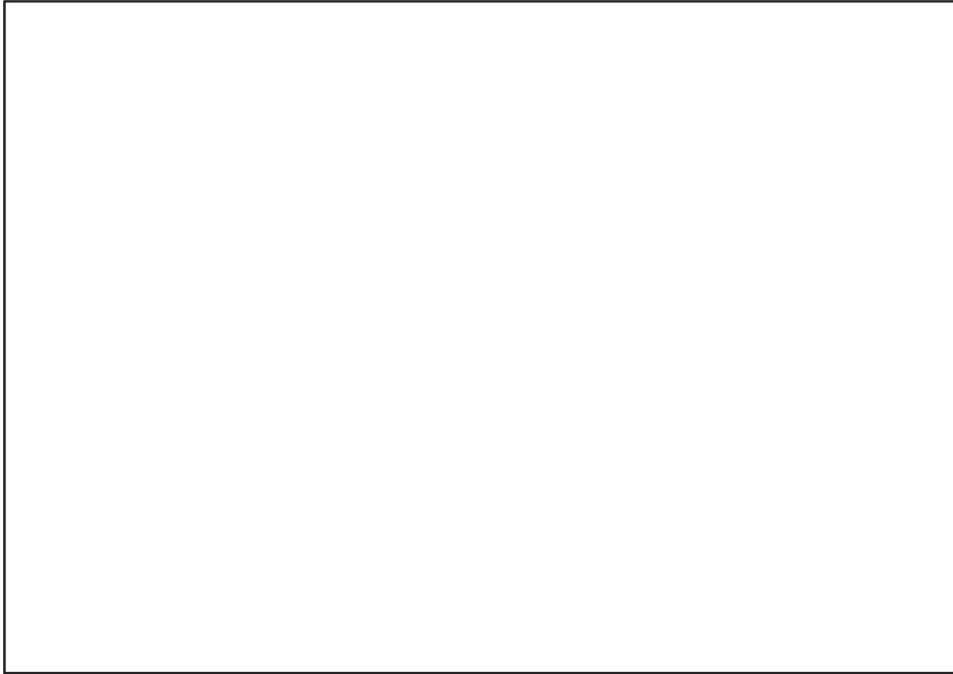
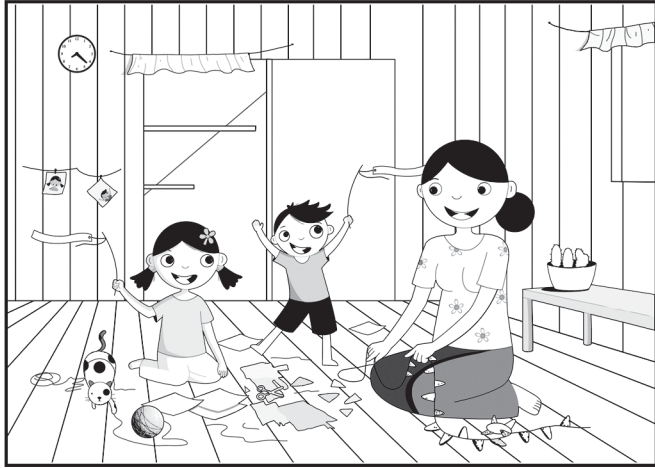
ឈ្មោះ :

ថ្នាក់កម្រិត

កាលបរិច្ឆេទ



ស្ដុន QR Code

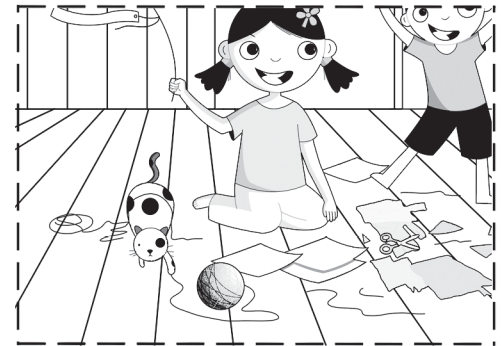
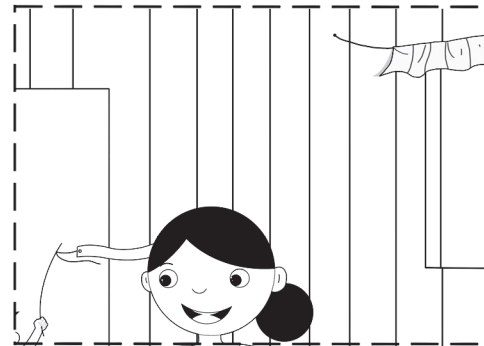
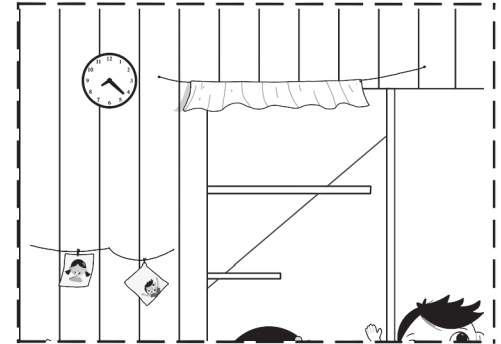
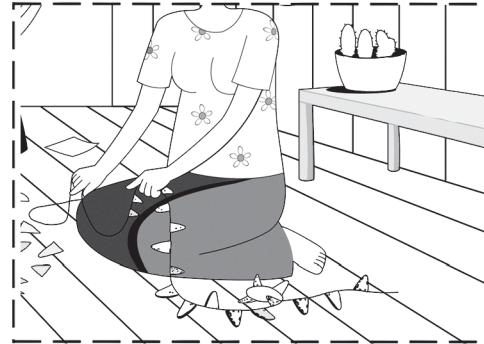


ល្បែងផ្ដើមបទព

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។

២. កាត់បទពទាំងបួនដៃលើខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតម្យ៉ាងបទពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងអោយបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្ទៀងបង្កាត

សាលាមន្តេយ្យ

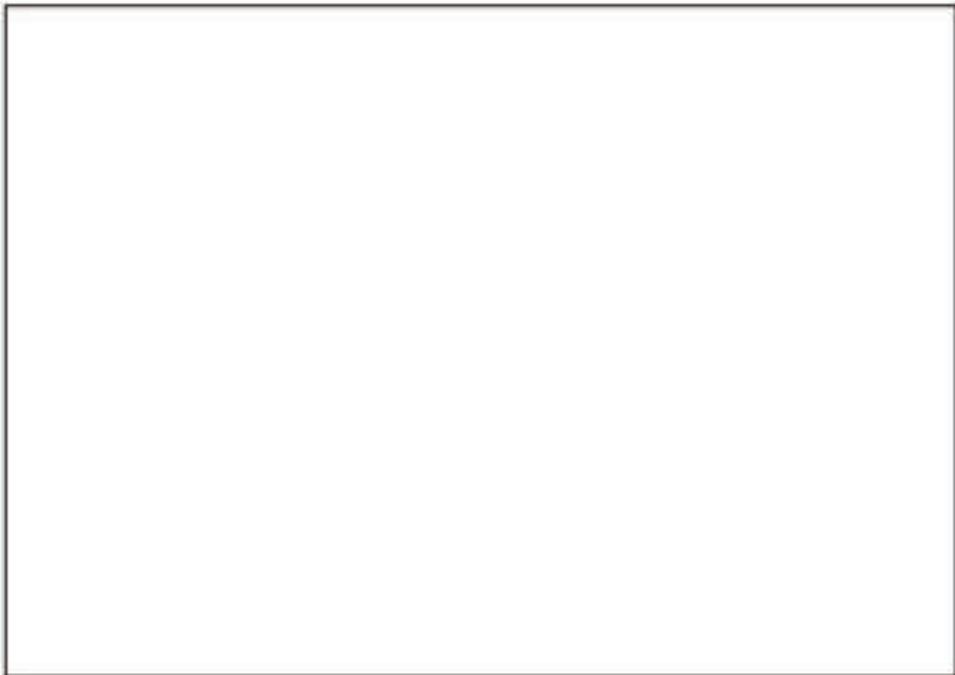
ឈ្មោះ:

ថ្នាក់កម្រិត

កាលបរិច្ឆេទ



16/3 QR Code



ល្បែងផ្ទៀងបង្កាត

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដៃលើខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្គិតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឆាយបានត្រឹមត្រូវ។

