

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខក្នុងពពក និងផាត់ពណ៌ដំណាក់ទឹកភ្លៀង

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ការរីកលូតលាស់

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ : ស្កេន QR Code



ការរីកលូតលាស់

១. ដាត់ពណ៌រូបខាងក្រោម ។

២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។



៣. កាត់រូបភាពចេញ ហើយបិទវាតាមលំដាប់លំដោយនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។

២		៥	
៤		៣	
៦		១	

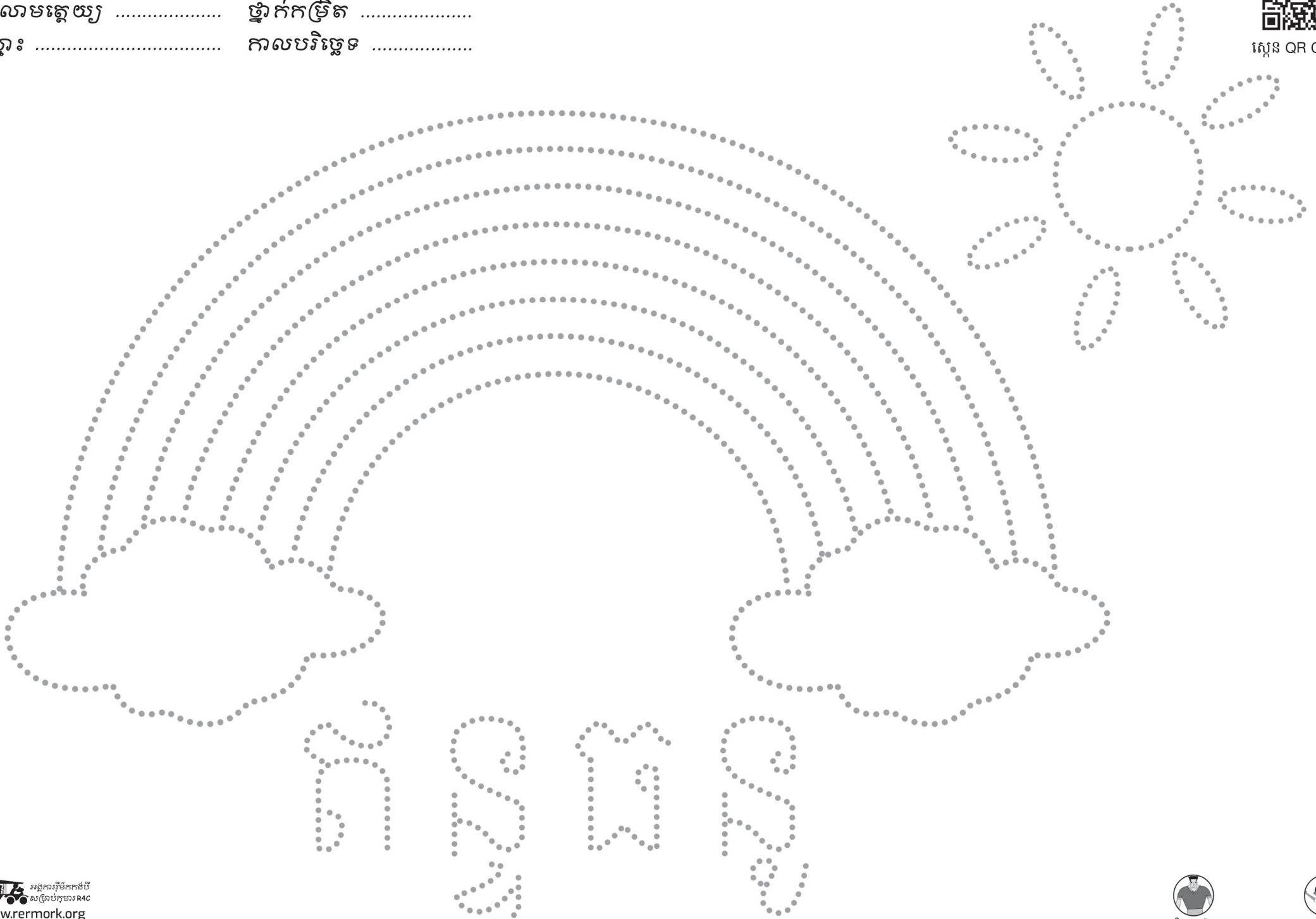
វិទ្យាស្ថានសត្វបណ្ឌិត បច្ចុប្បន្នធាន និងអក្សរ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



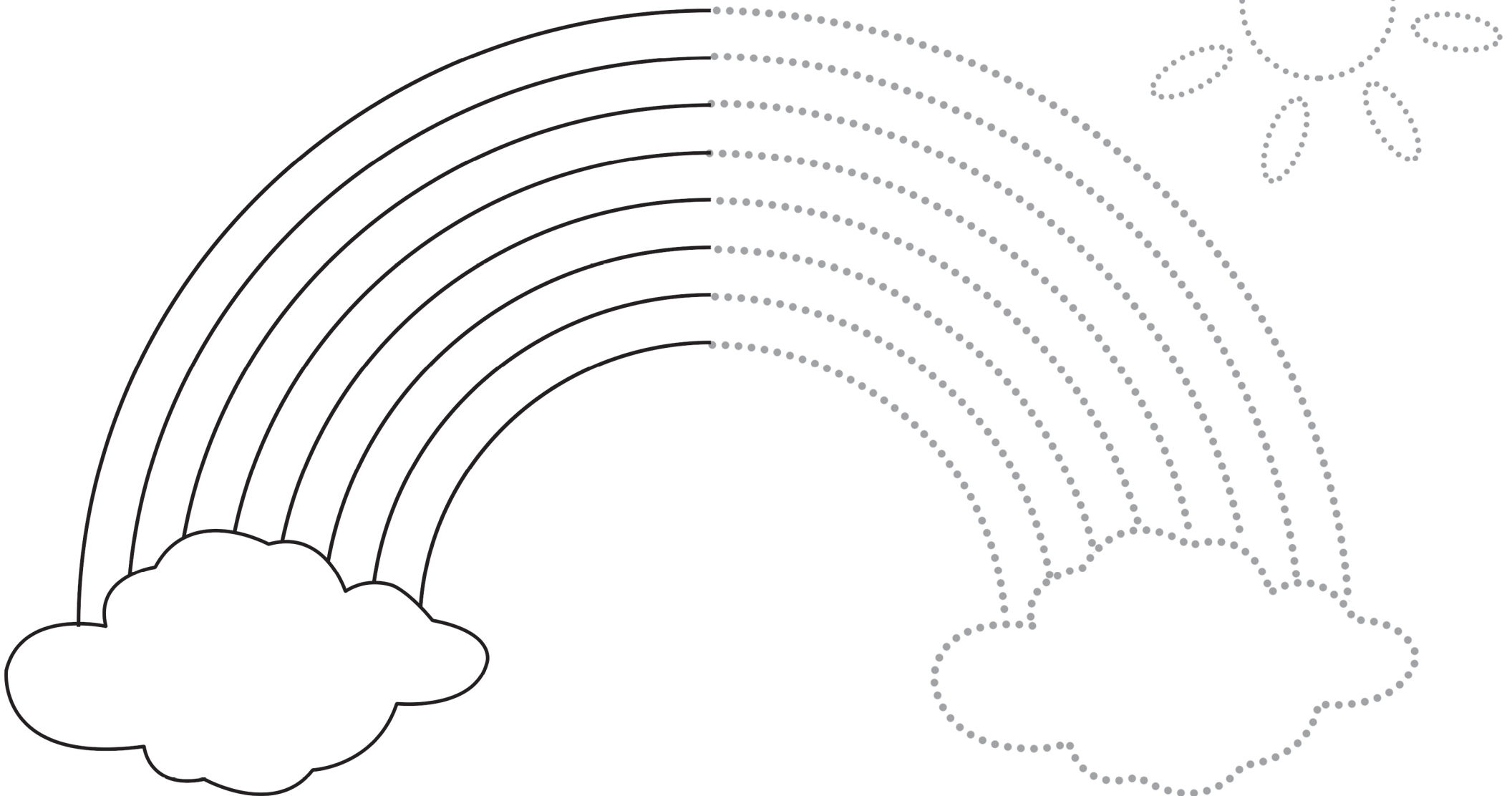
វិទ្យុបង្កើនស្ថានភាពសិស្ស និងសាងសង់ស្ថានភាព

សាលាបង្កើនស្ថានភាព ថ្នាក់ទី ឆ្នាំ ខែ ថ្ងៃ

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ :



ស្កេន QR Code



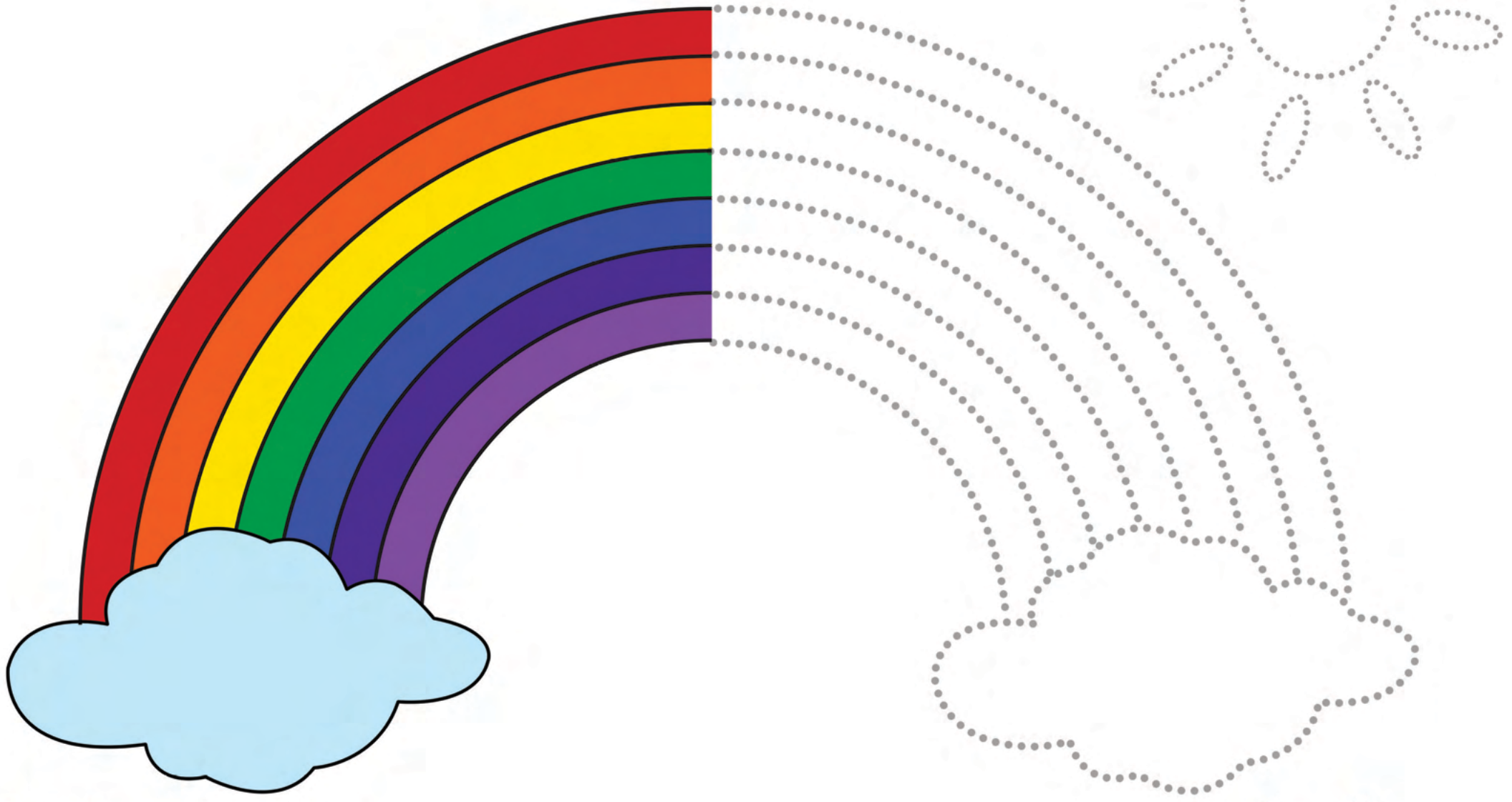
ល្បែងគូសដានតាមតង្វង់និងជាតំណើឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



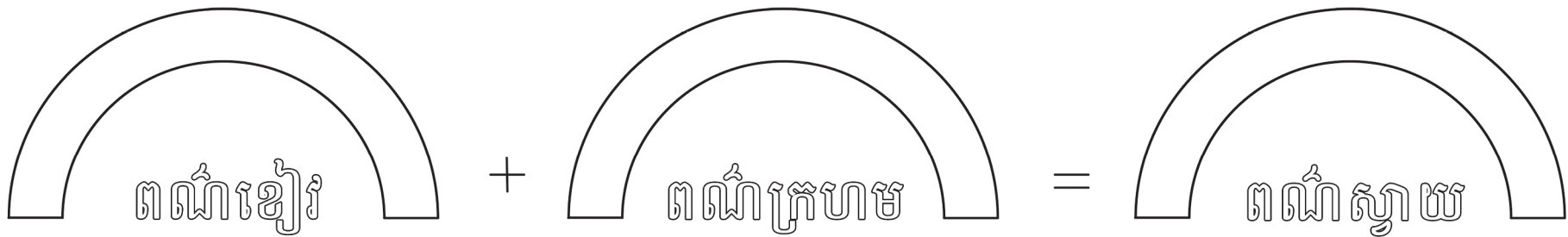
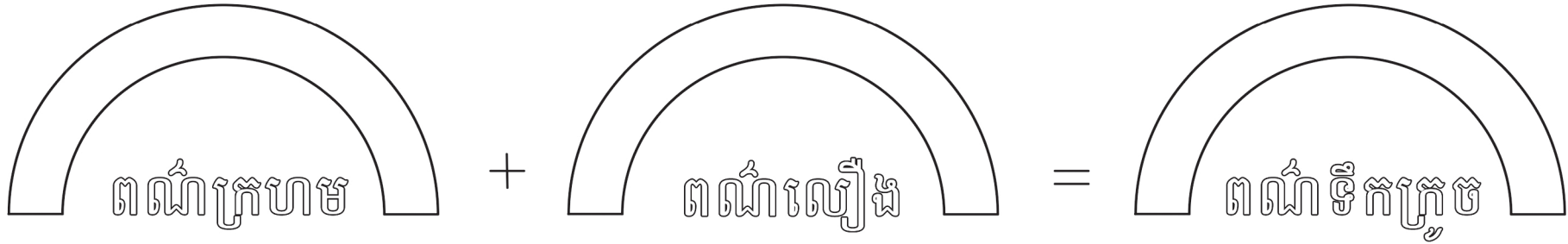
ល្បែងបូកពណ៌ឥន្ទធន្ទ ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code



ល្បែងបូកពណ៌ឥន្ទធនូ ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



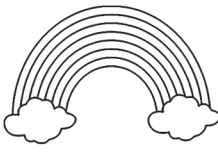
សៀវភៅ QR Code



ល្បែងរាប់បន្ត

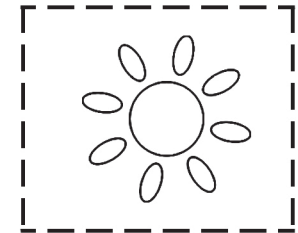
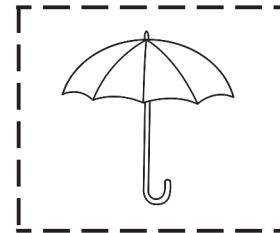
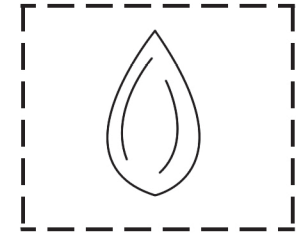
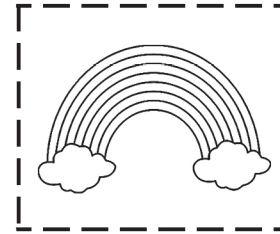
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ : ស្កេន QR Code



ល្បែងរាប់បន្ត

១. កន្ត្រៃ , ការស្អិត
២. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)
៣. កាត់រូបភាពទាំងប្រាំដែលនៅខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅបិទបន្ត នៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្គុំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

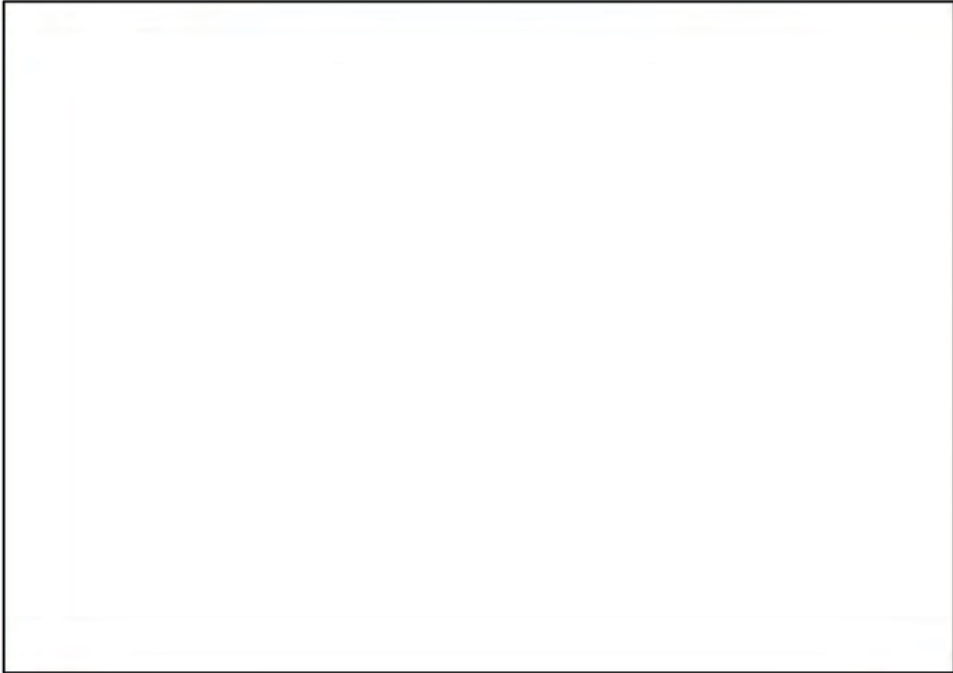
ឈ្មោះ

ថ្នាក់កម្រិត

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ល្បែងផ្គុំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ។

២.កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។

៣.ហើយយកពួកគេទៅផ្គុំតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។

