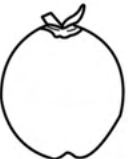


ល្បែងដាត់ពណ៌រូបភាព និងបិទប្រអប់លេខ

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកុំកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សេចក្តីណែនាំ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់ប្រអប់លេខនៅខាងក្រោម ។
៣. យកលេខទាំងនោះទៅបិទតម្រៀបឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមចំនួនរូបភាព ។

២

៣

១

៤

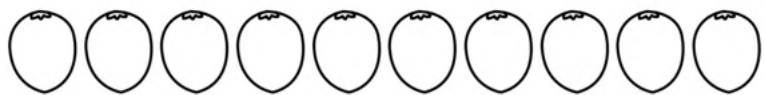
៥



ស្កេន QR Code

ល្បែងផ្គត់ផ្គង់ពណ៌រូបភាព និងបិទប្រអប់លេខ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

សេចក្តីណែនាំ

- ១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
- ២. កាត់ប្រអប់លេខនៅខាងក្រោម ។
- ៣. យកលេខទាំងនោះទៅបិទតម្រៀបឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមចំនួនរូបភាព ។



៧

៨

៦

៩

១០

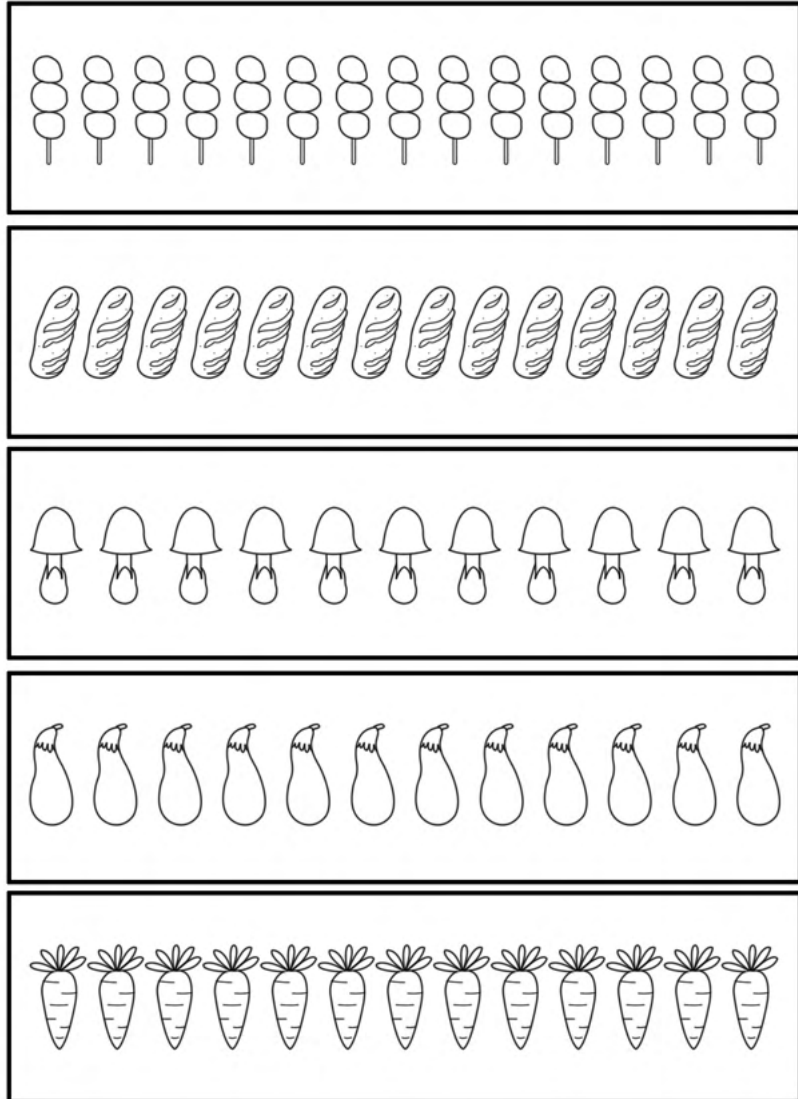


សៀវភៅ QR Code

ល្បែងដាត់ពណ៌រូបភាព និងបិទប្រអប់លេខ

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកុំកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សេចក្តីណែនាំ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់ប្រអប់លេខនៅខាងក្រោម ។
៣. យកលេខទាំងនោះទៅបិទតម្រៀបឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមចំនួនរូបភាព ។



ស្កេន QR Code

១៤

១៥

១៣

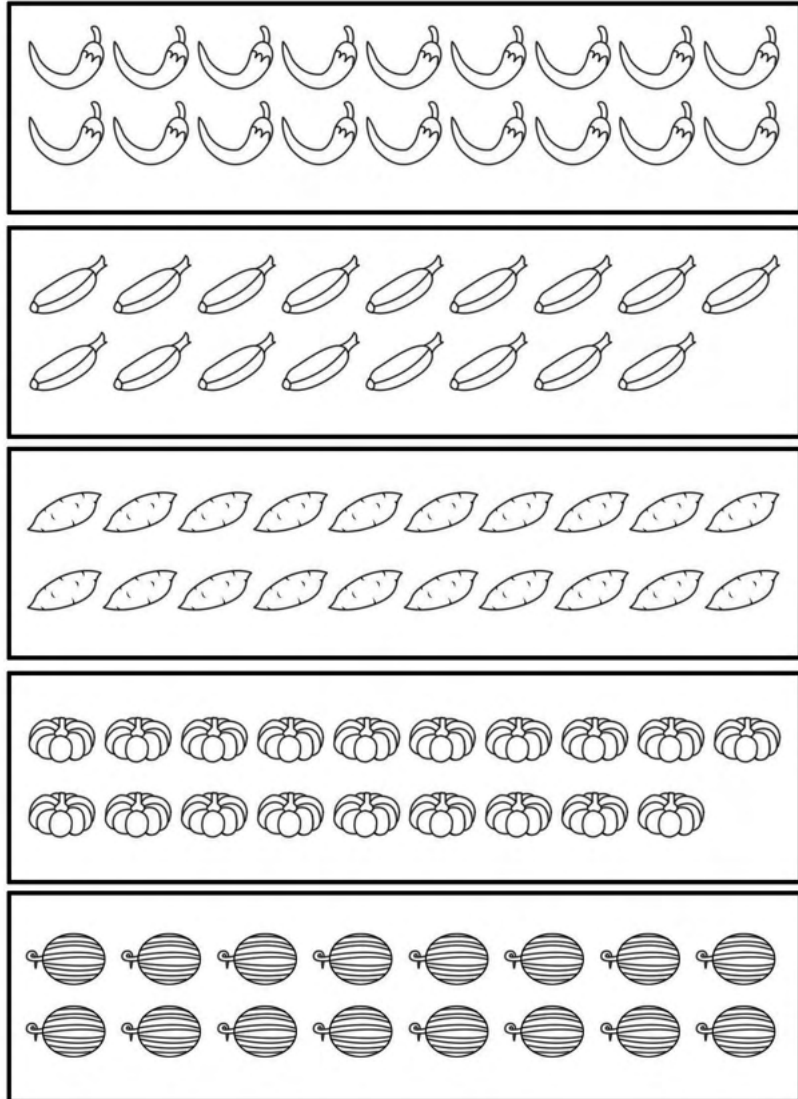
១១

១២

ល្បែងដាត់ពណ៌រូបភាព និងបិទប្រអប់លេខ

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកុំកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សេចក្តីណែនាំ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់ប្រអប់លេខនៅខាងក្រោម ។
៣. យកលេខទាំងនោះទៅបិទតម្រៀបឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមចំនួនរូបភាព ។

១៧

១៨

២០

១៦

១៩

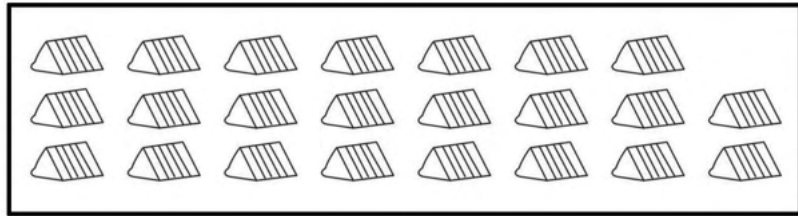
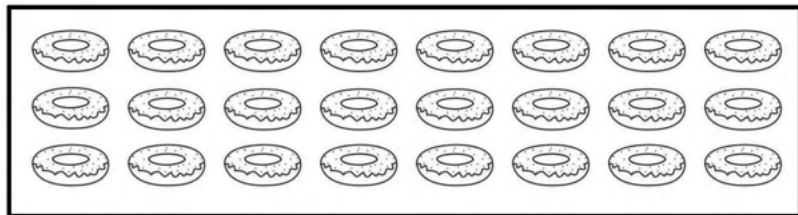
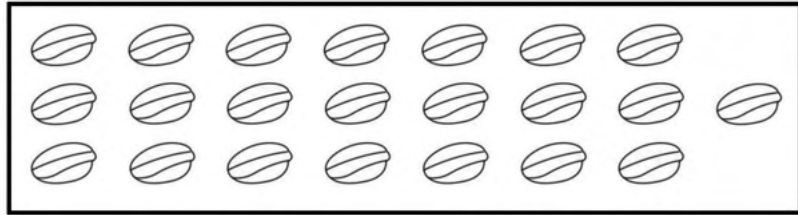
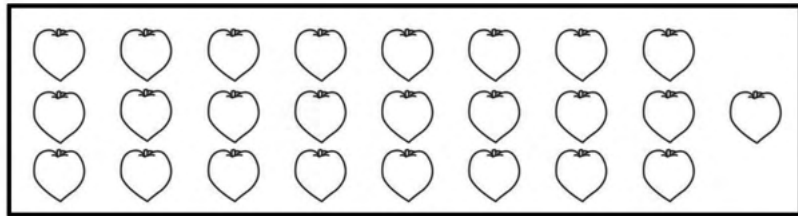
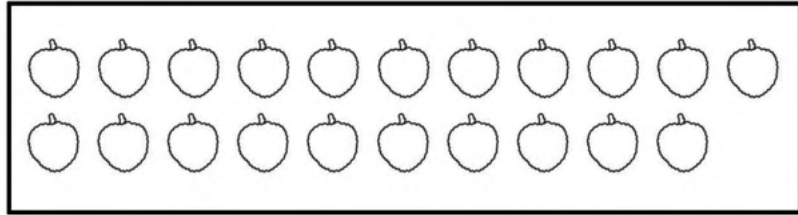


ស្កេន QR Code

ល្បែងដាត់ពណ៌រូបភាព និងបិទប្រអប់លេខ

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកុំកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សេចក្តីណែនាំ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់ប្រអប់លេខនៅខាងក្រោម ។
៣. យកលេខទាំងនោះទៅបិទតម្រៀបឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមចំនួនរូបភាព ។

២៣

២៤

២៥

២១

២២

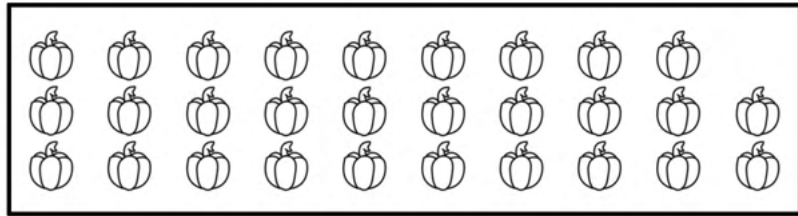
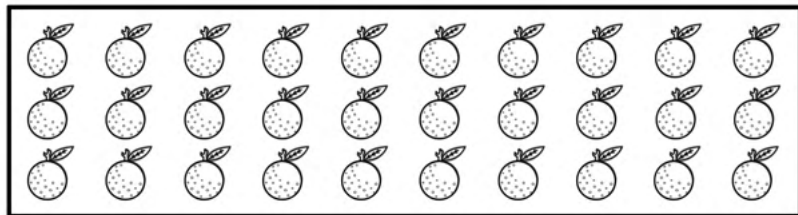
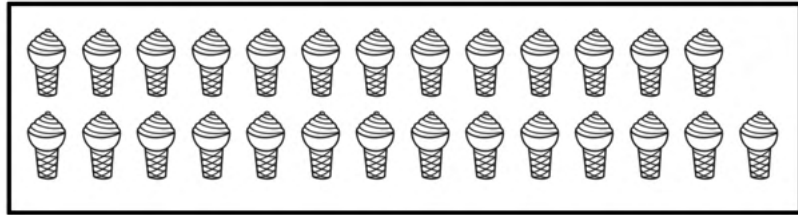
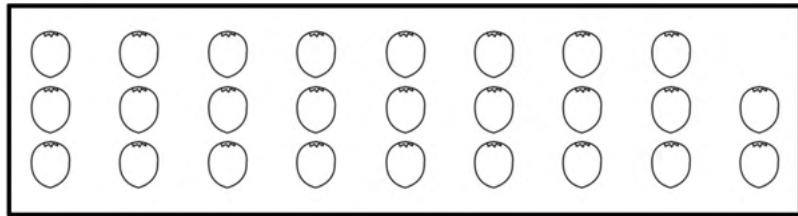
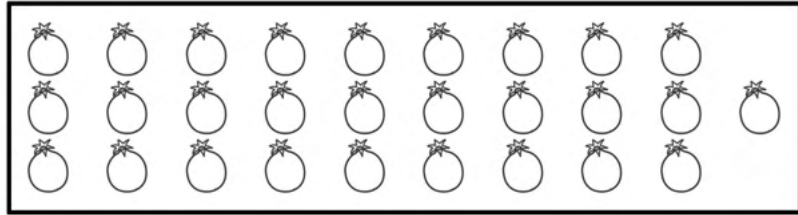


ស្កេន QR Code

ល្បែងដាត់ពណ៌រូបភាព និងបិទប្រអប់លេខ

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកុំកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សេចក្តីណែនាំ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់ប្រអប់លេខនៅខាងក្រោម ។
៣. យកលេខទាំងនោះទៅបិទតម្រៀបឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមចំនួនរូបភាព ។



២៦

២៧

៣០

២៨

២៩

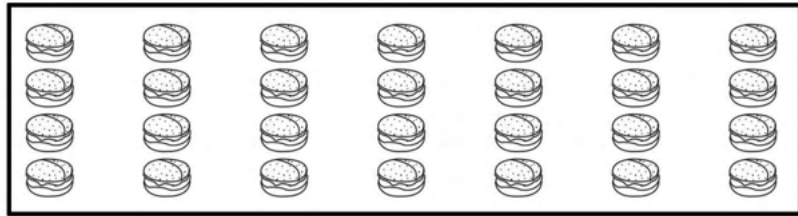
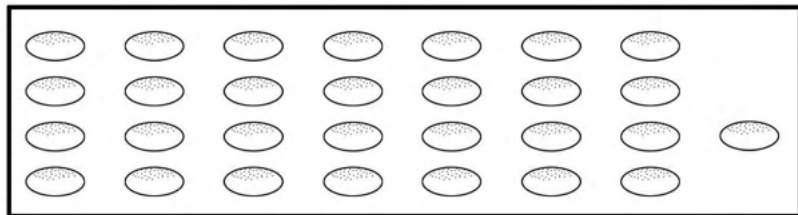
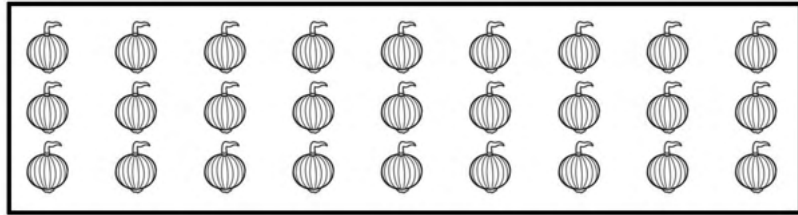
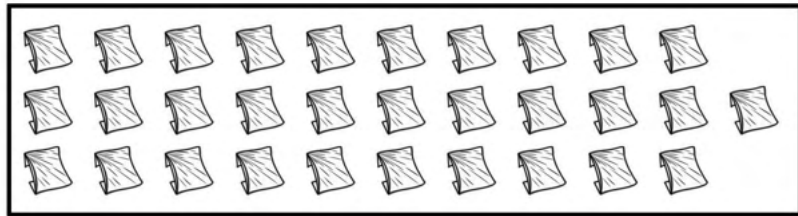
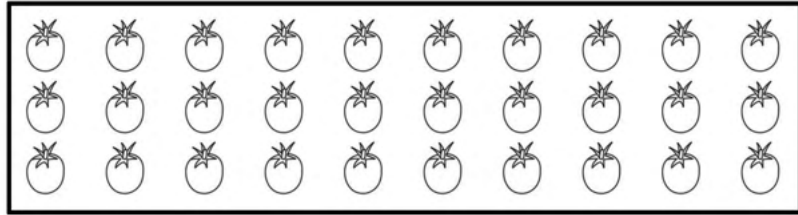


ស្កេន QR Code

ស្បែងដាត់ពណ៌រូបភាព និងបិទប្រអប់លេខ

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកុំកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សេចក្តីណែនាំ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់ប្រអប់លេខនៅខាងក្រោម ។
៣. យកលេខទាំងនោះទៅបិទតម្រៀបឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមចំនួនរូបភាព ។

៣០

២៩

៣១

២៧

២៨

