

# សកម្មភាពពេល ព្រឹករបស់វតនា

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code


# សកម្មភាពពេល ព្រឹករបស់វតនា

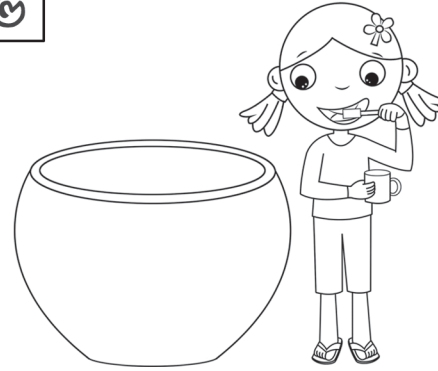
១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។

២. ដាត់ពណ័រូបខាងក្រោម ។

៣. កាត់រូបភាពចេញ ហើយបិទវារាមលំដាប់លំដោយនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



២



៦



៤



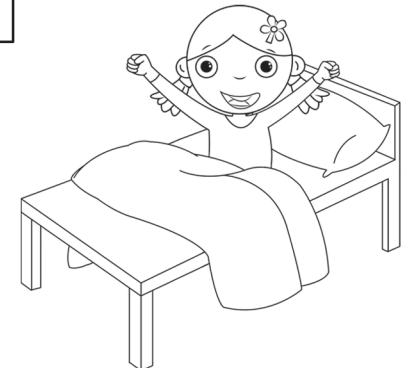
៣



៥



១



ចិត្តចលនា



សិក្សាសង្គម



បុរាណវិទ្យា

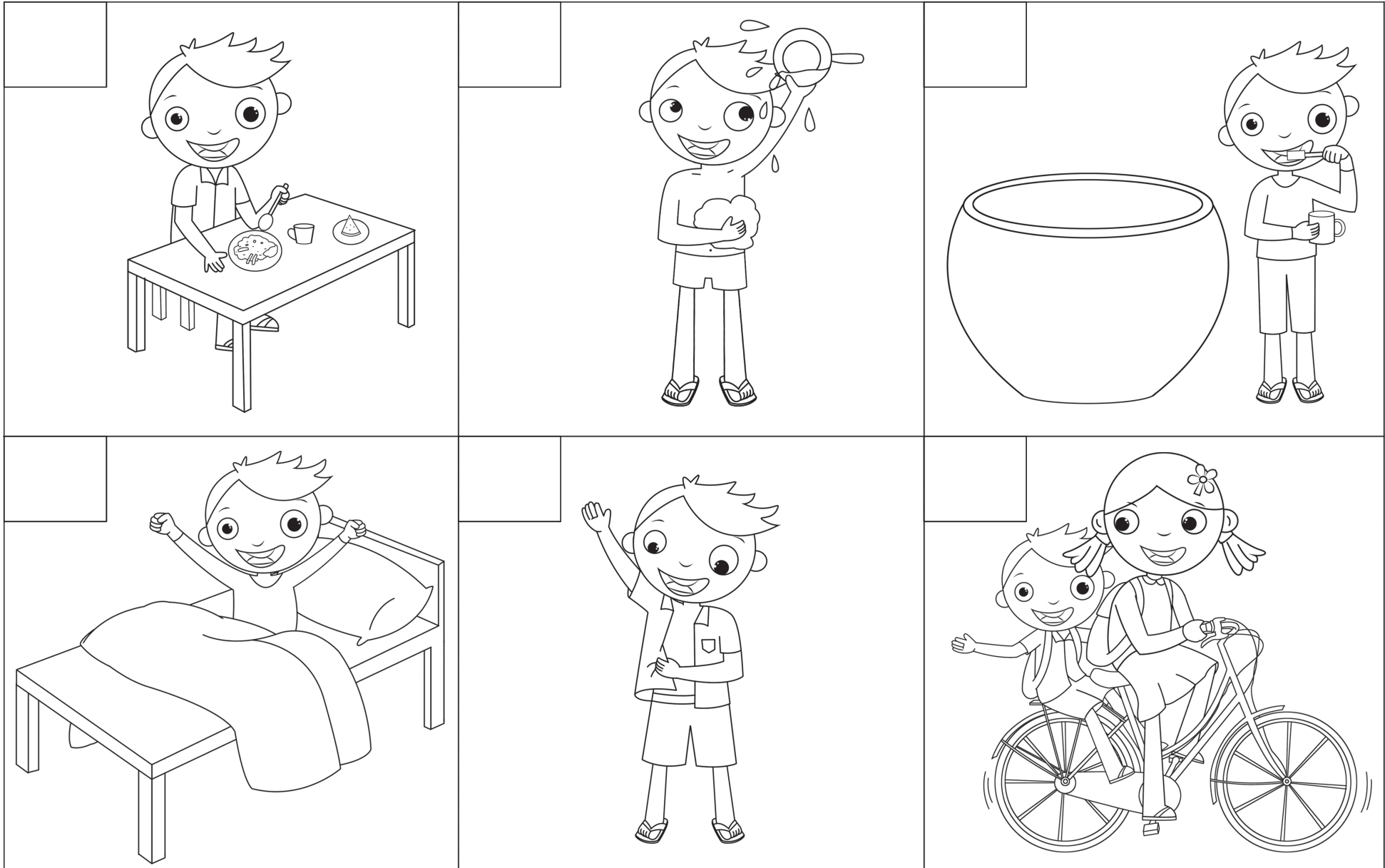
សកម្មភាពពេល (ត្រីករបស់មករា (បង្កលេខតាមលំដាប់លំដោយ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code



# សកម្មភាពពេល ព្រឹករបស់វតនា

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code


# សកម្មភាពពេល ព្រឹករបស់វតនា

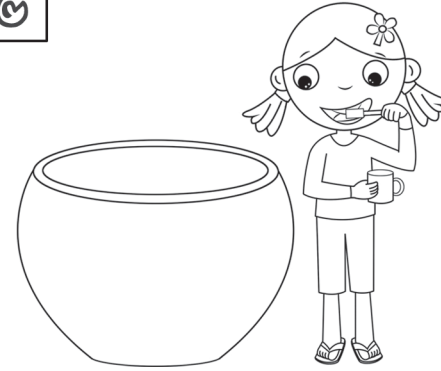
១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។

២. ដាត់ពណ័រូបខាងក្រោម ។

៣. កាត់រូបភាពចេញ ហើយបិទវាតាមលំដាប់លំដោយនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



១



២



៣



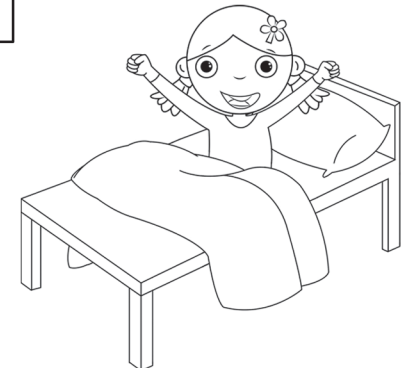
៤



៥



៦



ប៊ីឡាមណា



សិក្សាសង្គម



បុរាណវិទ្យា

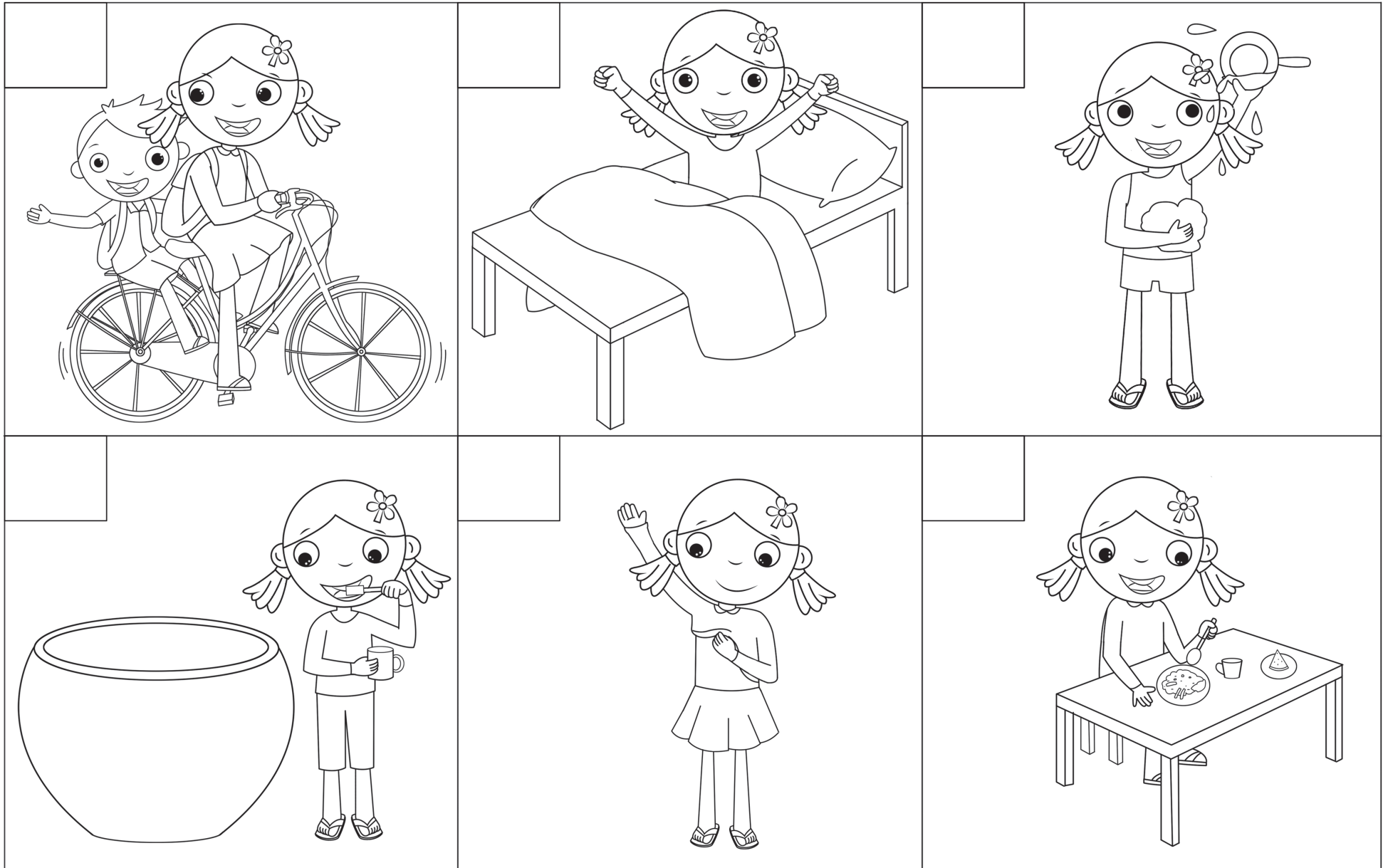
# សកម្មភាពពេល (ព្រឹករបស់វតនា (បងលេខតាមលំដាប់លំដោយ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code



# ស្វែងរកមុខរីករាយរបស់យើង

សាលាមត្តេយ្យ .....

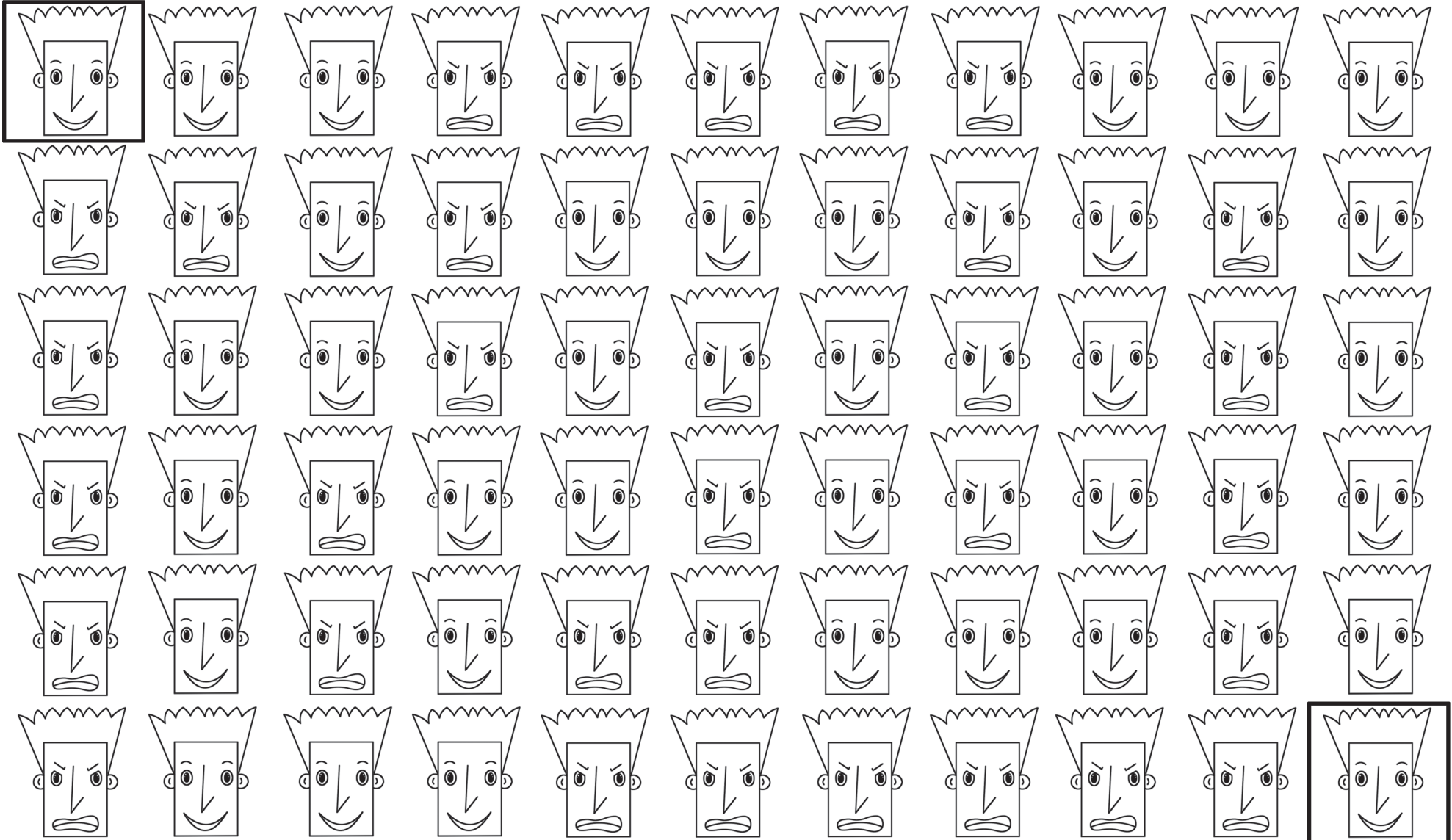
ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: .....

កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code



# ស្នែងរកមុខវិភាគយរបស់មករា

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្នែកកម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

A 6x11 grid of 66 cartoon boy faces. Each face has a different expression (happy, sad, neutral). The faces are arranged in a pattern where some are grouped together by thick black lines, forming a shape that resembles a map of Cambodia. The faces are arranged in 6 rows and 11 columns. The expressions are as follows:

Happy	Happy	Happy	Happy	Sad	Sad	Sad	Sad	Sad	Sad	Sad
Sad	Happy	Happy	Happy	Sad	Happy	Happy	Happy	Happy	Sad	Sad
Sad	Sad	Sad	Happy	Sad	Happy	Sad	Sad	Happy	Sad	Sad
Sad	Happy	Happy	Happy	Sad	Happy	Sad	Sad	Happy	Sad	Sad
Sad	Happy	Happy	Happy	Happy	Happy	Sad	Sad	Happy	Happy	Happy
Sad	Sad	Sad	Sad	Sad	Sad	Sad	Sad	Sad	Sad	Happy

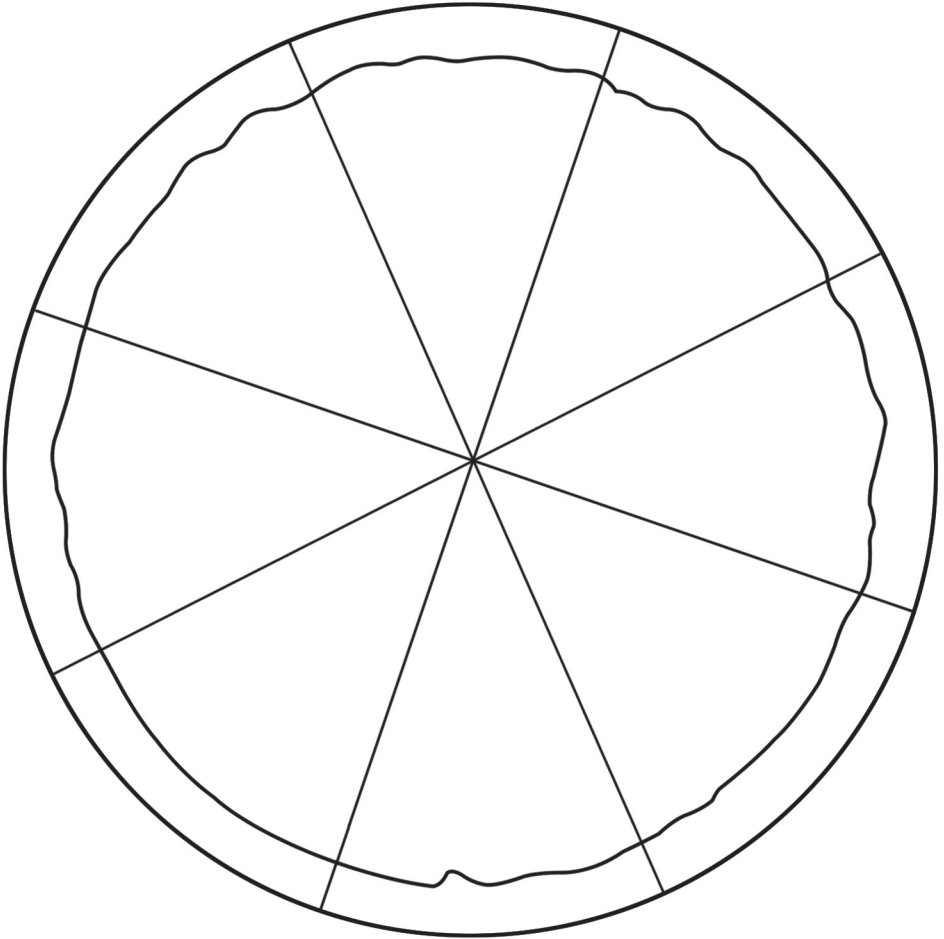
# ល្បែងបង្កើតបន្ទះភីហ្សា តាមចំនួនលេខ



ស្កេន QR Code

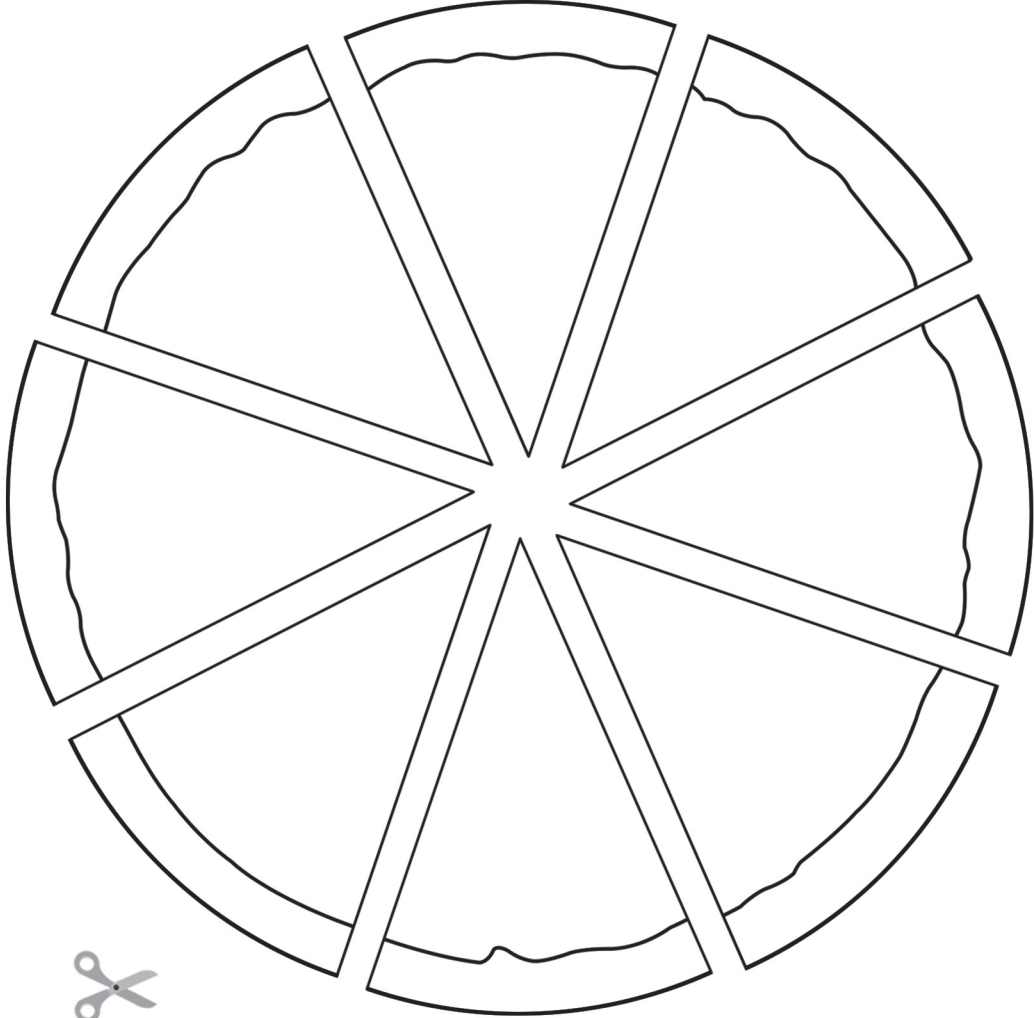
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



# ល្បែងបង្កើតបន្ទះភីហ្សា តាមចំនួនលេខ

- ១.កន្ត្រៃ កាត់ស្លឹក
- ២.គូររូបភាពនៅលើបន្ទះភីហ្សាខាងស្តាំ (ក្រឡឹងផ្សេងបស់ភីហ្សា)
- ៣.សរសេរលេខនៅលើបន្ទះភីហ្សាខាងឆ្វេង
- ៤.កាត់ក្រដាសជាពីរ ហើយកាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាខាងស្តាំ
- ៥.បន្ទាប់យកមកបិទលើបន្ទះភីហ្សាខាងឆ្វេងតាមចំនួនលេខ



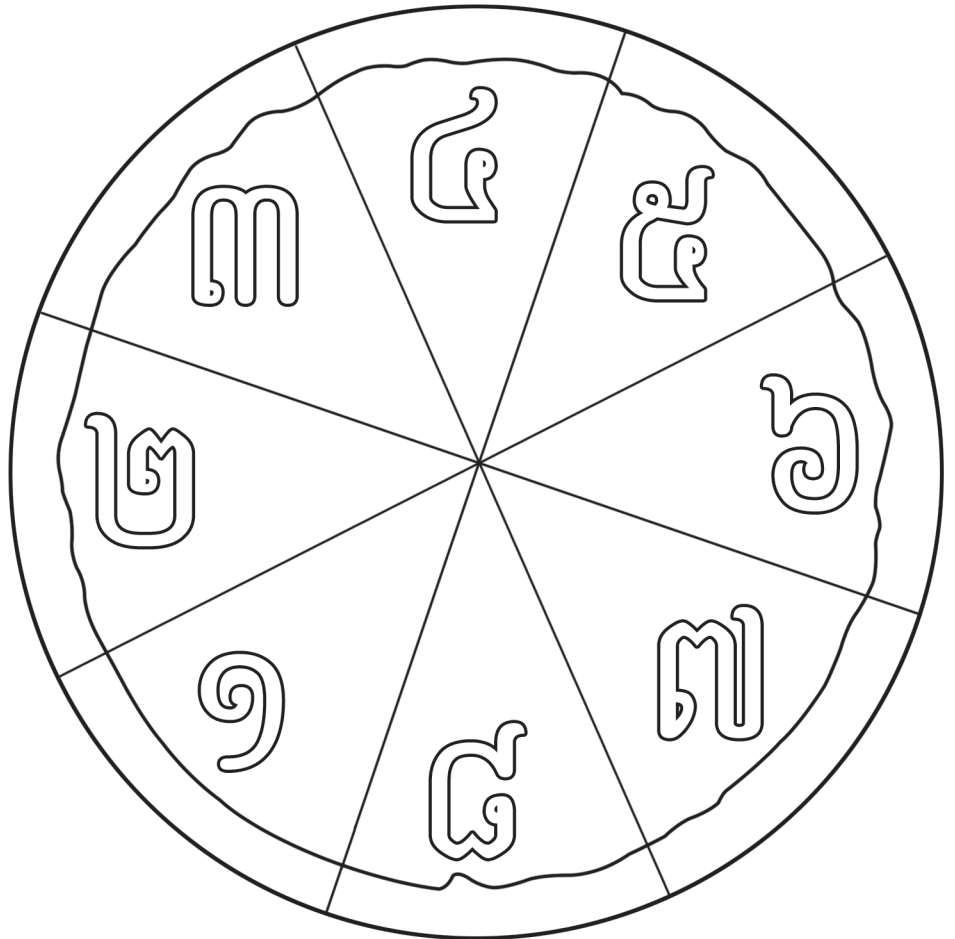
# ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ



ស្កេន QR Code

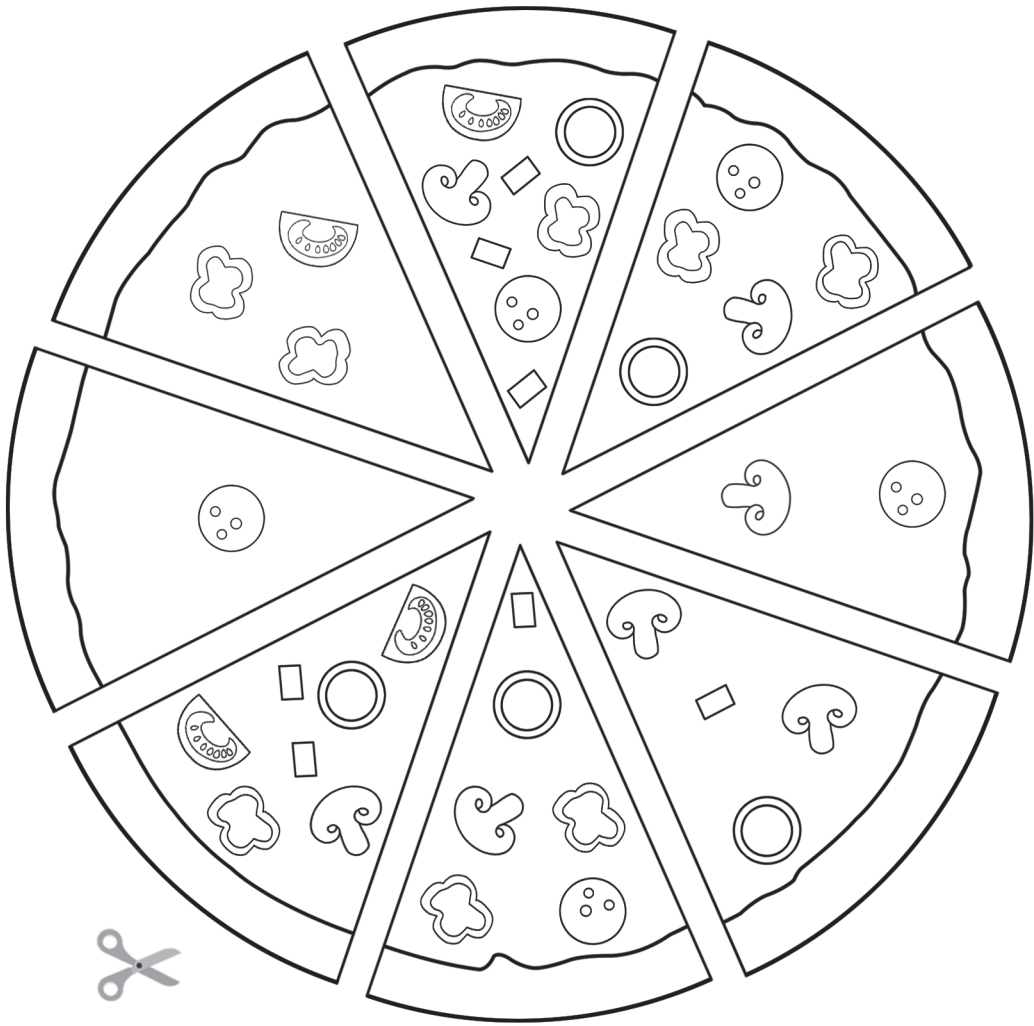
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



# ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ

១. កន្ត្រៃ , កាវស្លឹត
២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
៣. កាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាដែលនៅខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅតាមចំនួនលេខនៅក្រដាសខាងឆ្វេងអោយបានត្រឹមត្រូវ។





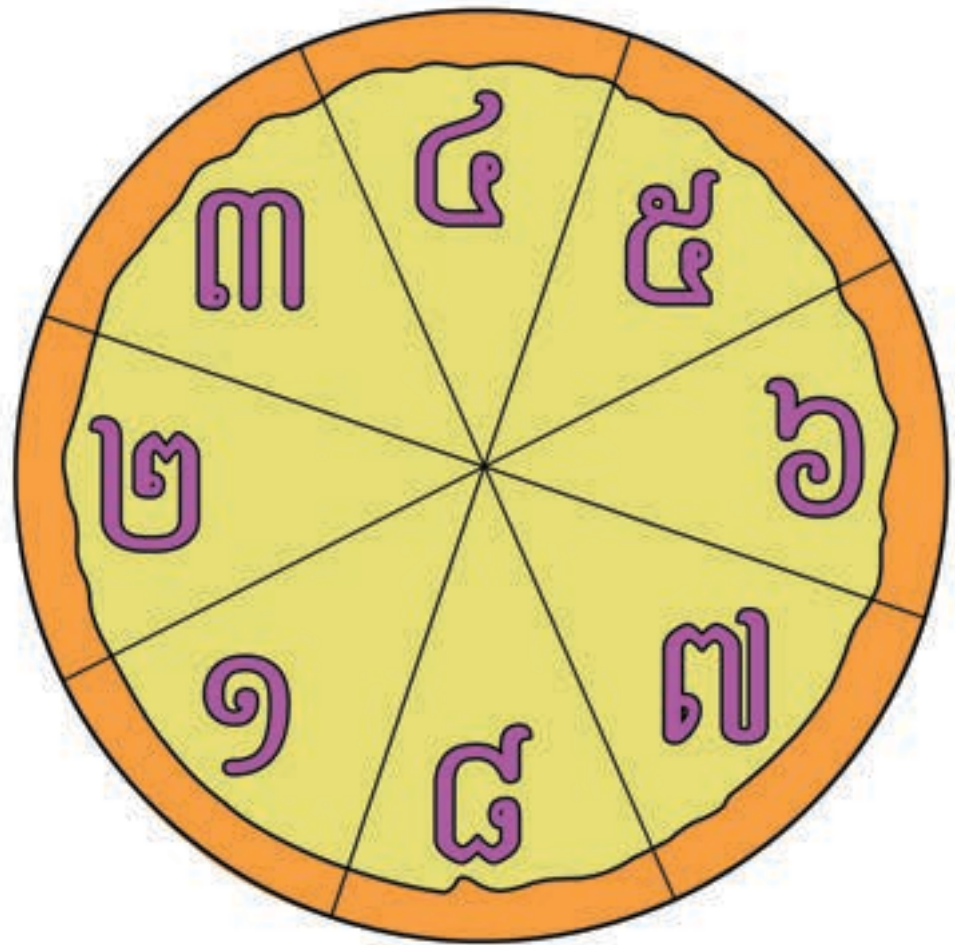
# ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ



IAJIS QR Code

សាលាមន្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



# ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ

១. កន្ត្រៃ , កាវស្លឹក
២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
៣. កាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាដែលនៅខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅតាមចំនួនលេខនៅក្រដាសខាងឆ្វេងធាយបានត្រឹមត្រូវ។

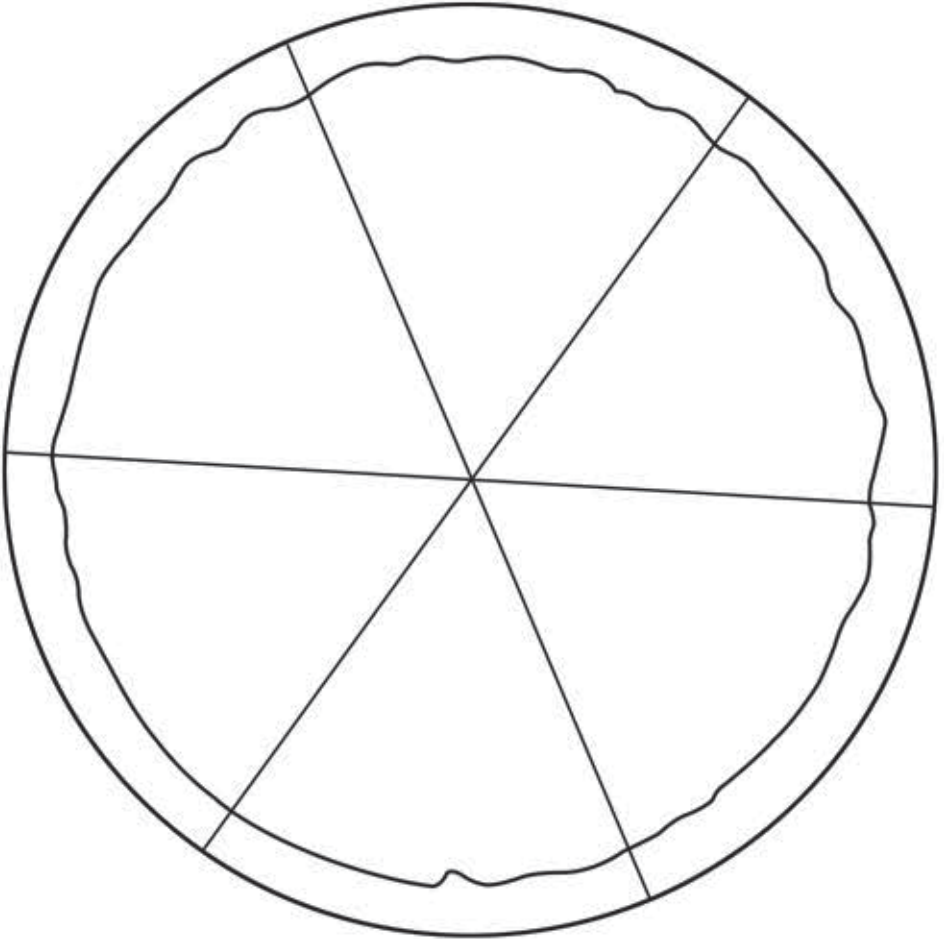


# ល្បែងបង្កើតបន្ទះភីហ្សា តាមចំនួនលេខ



សាលាមត្តេយ្យ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



# ល្បែងបង្កើតបន្ទះភីហ្សា តាមចំនួនលេខ

- ១.កន្ត្រៃ កាវស្និត
- ២.តូរូបភាពនៅលើបន្ទះភីហ្សាខាងស្តាំ (ត្រៀមផ្សេងៗសម្រាប់ភីហ្សា)
- ៣.សរសេរលេខនៅលើបន្ទះភីហ្សាខាងឆ្វេង
- ៤.កាត់ក្រដាសជាពីរ ហើយកាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាខាងស្តាំ
- ៥.បន្ទាប់យកមកបិទលើរូបភាពបន្ទះភីហ្សាខាងឆ្វេងតាមចំនួនលេខ



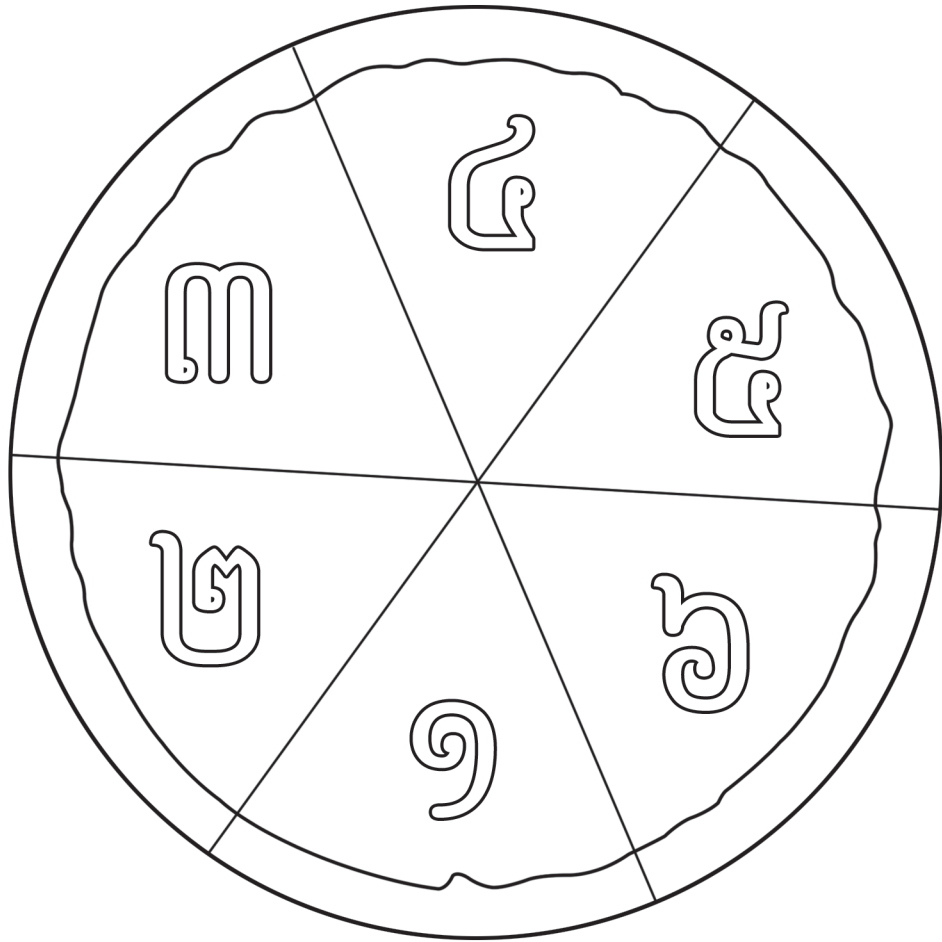
# ល្បែងផ្ដុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

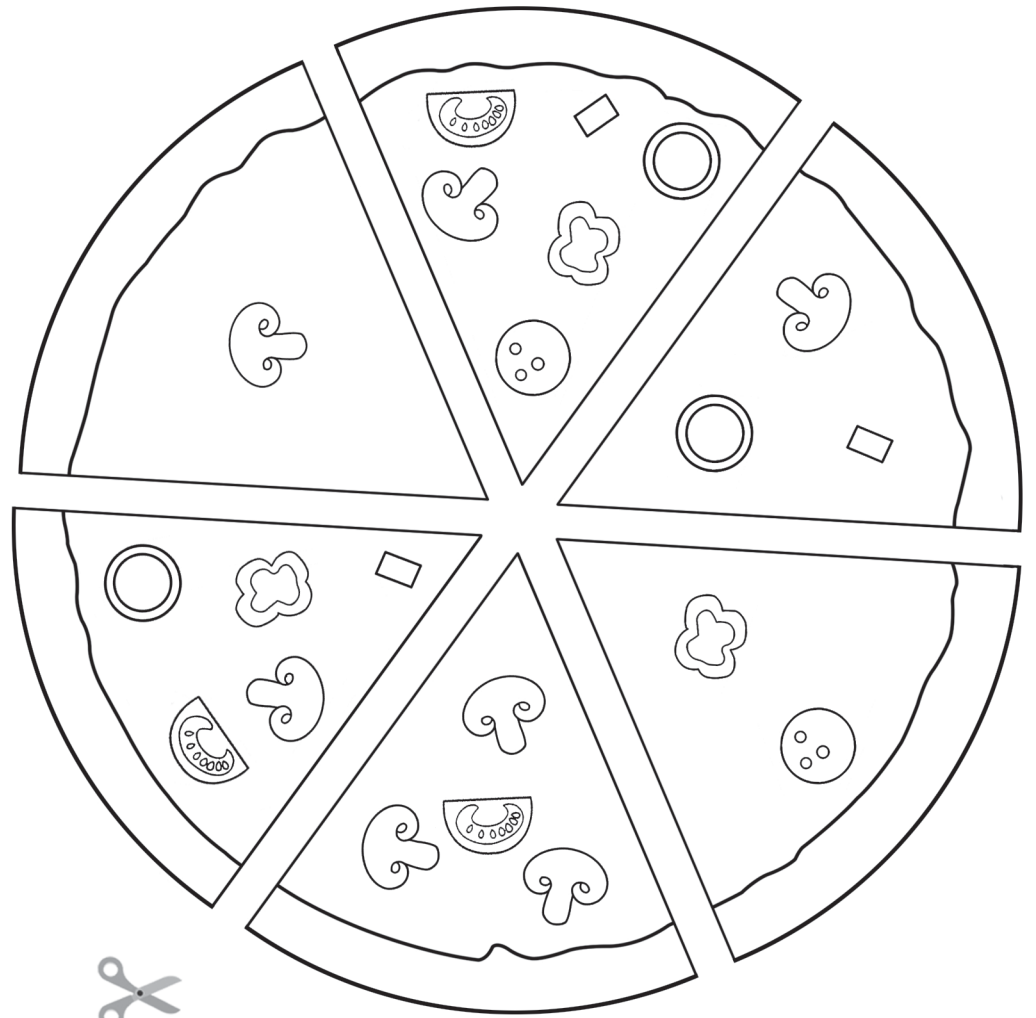


ស៊េន QR Code



# ល្បែងផ្ដុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ

១. កន្លែ , កាស៊ីត
២. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)
៣. កាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាដែលនៅខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅតាមចំនួនលេខនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឆោយបានត្រឹមត្រូវ។



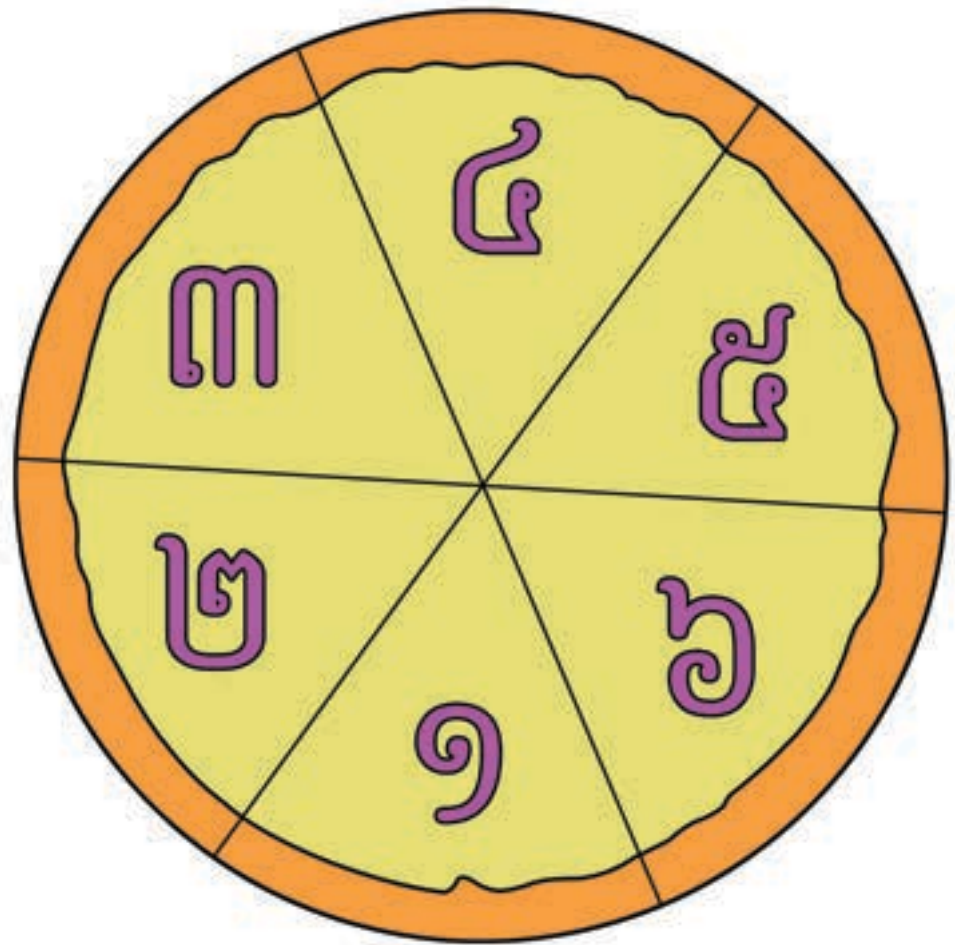
ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ



INUS QR Code

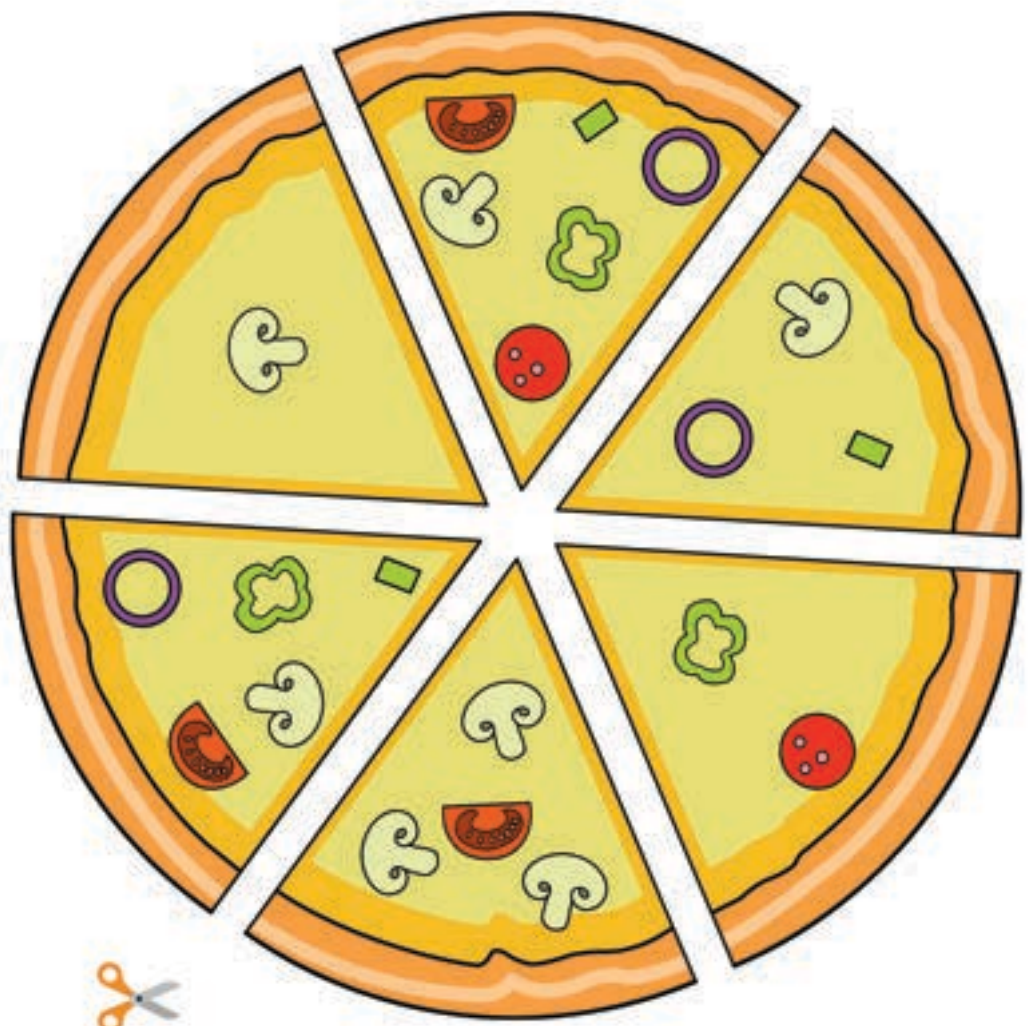
សាលាមន្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



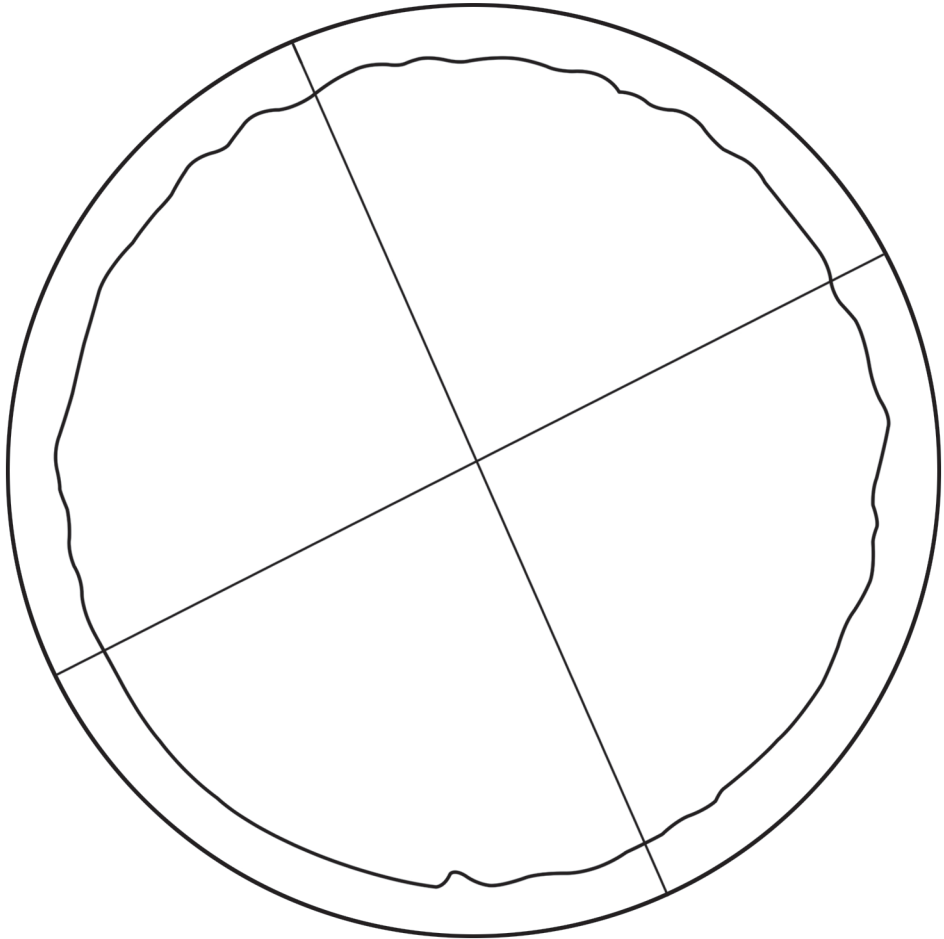
ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ

១. កន្ត្រៃ , កាវស្លឹក
២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
៣. កាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាដែលនៅខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅតាមចំនួនលេខនៅក្រដាសខាងឆ្វេងធាយបានត្រឹមត្រូវ។



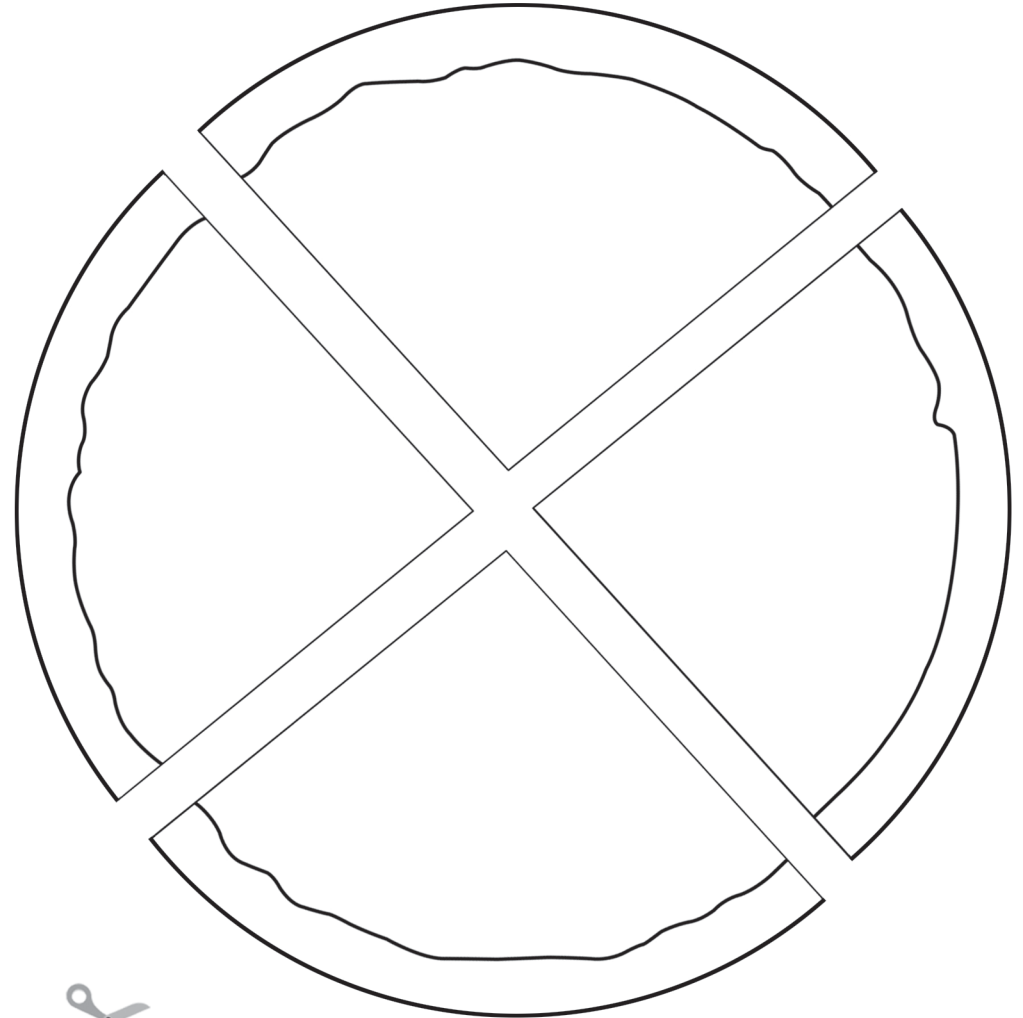
# ល្បែងបង្កើតបន្ទះភីហ្សា តាមចំនួនលេខ

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....  
ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



# ល្បែងបង្កើតបន្ទះភីហ្សា តាមចំនួនលេខ

- ១.កន្ត្រៃ កាត់ស្លឹក
- ២.ត្រូវប្រកាតនៅលើបន្ទះភីហ្សាខាងស្តាំ (គ្រឿងផ្សេងរបស់ភីហ្សា)
- ៣.សរសេរលេខនៅលើបន្ទះភីហ្សាខាងឆ្វេង
- ៤.កាត់ក្រដាសជាពីរ ហើយកាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាខាងស្តាំ
- ៥.បន្ទាប់យកមកបិទលើបន្ទះភីហ្សាខាងឆ្វេងតាមចំនួនលេខ



# ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

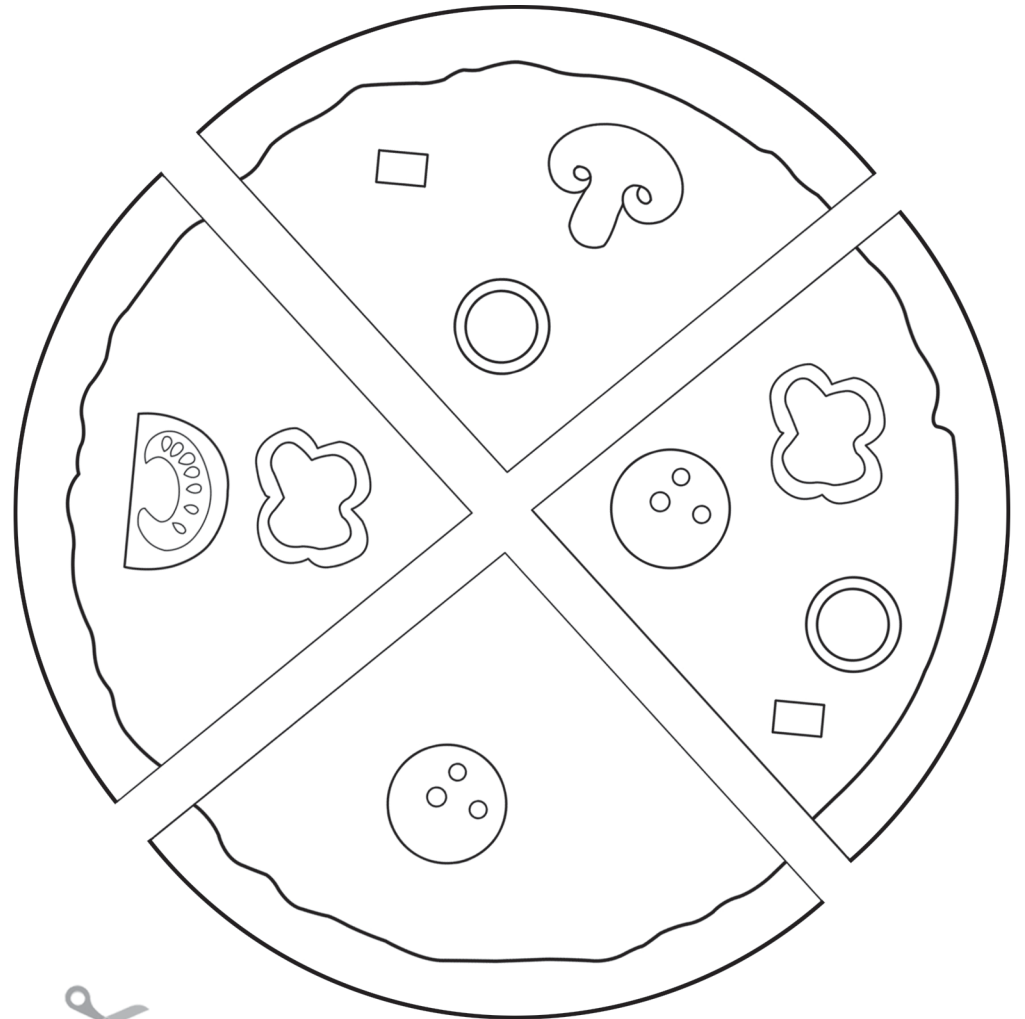
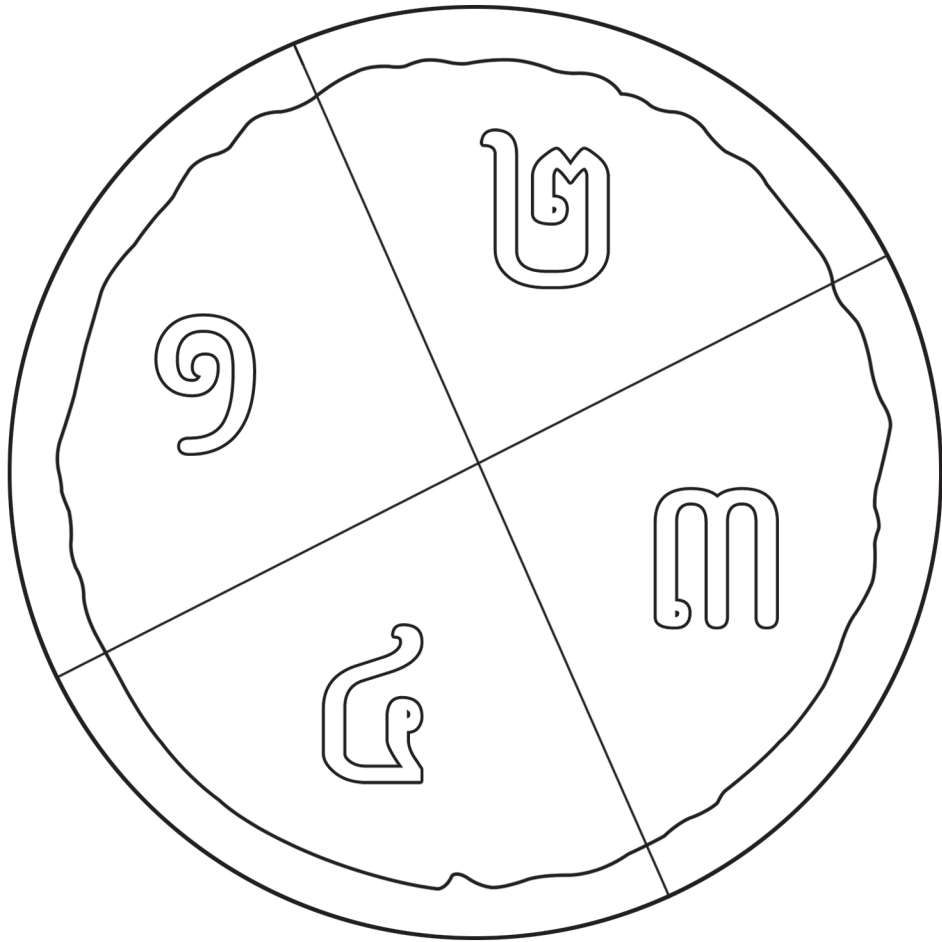
ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស៊េន QR Code

# ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ

១. កន្ត្រៃ , ការស្អិត
២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
៣. កាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាដែលនៅខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅតាមចំនួនលេខនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឆោយបានត្រឹមត្រូវ។

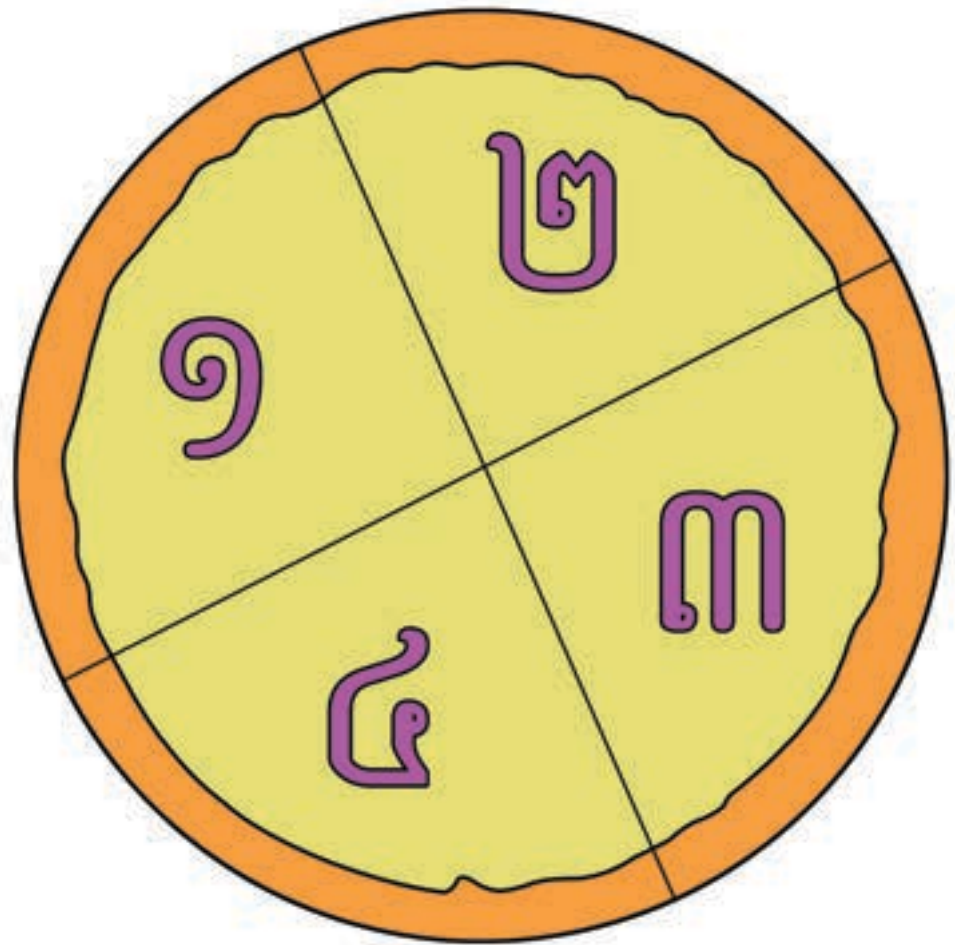


# ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ



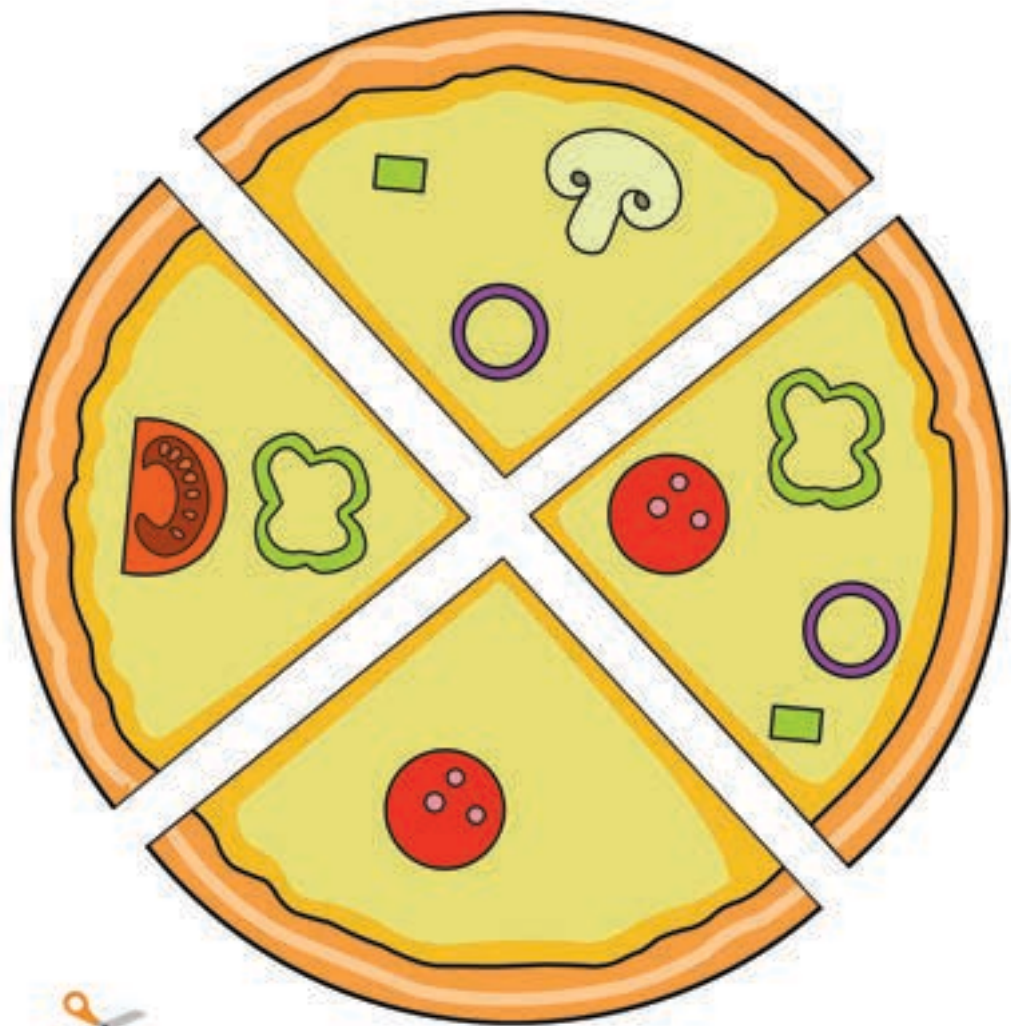
សាលាមន្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

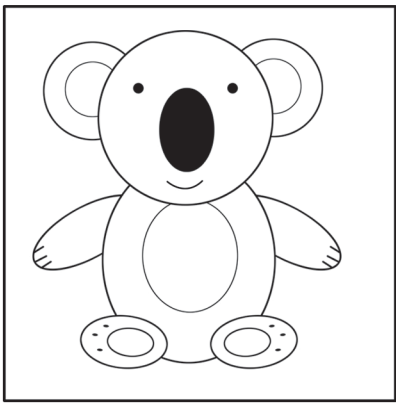
ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



# ល្បែងផ្ទុំបន្ទះភីហ្សាតាមចំនួនលេខ

១. កន្ត្រៃ , ការស្លឹត
២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
៣. កាត់រូបភាពបន្ទះភីហ្សាដែលនៅខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅតាមចំនួនលេខនៅក្រដាសខាងឆ្វេងធាយបានត្រឹមត្រូវ។





# បង្កើតសត្វខ្នុរអាឡា



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ.....

ថ្នាក់កម្រិត.....

ឈ្មោះ.....

កាលបរិច្ឆេទ.....

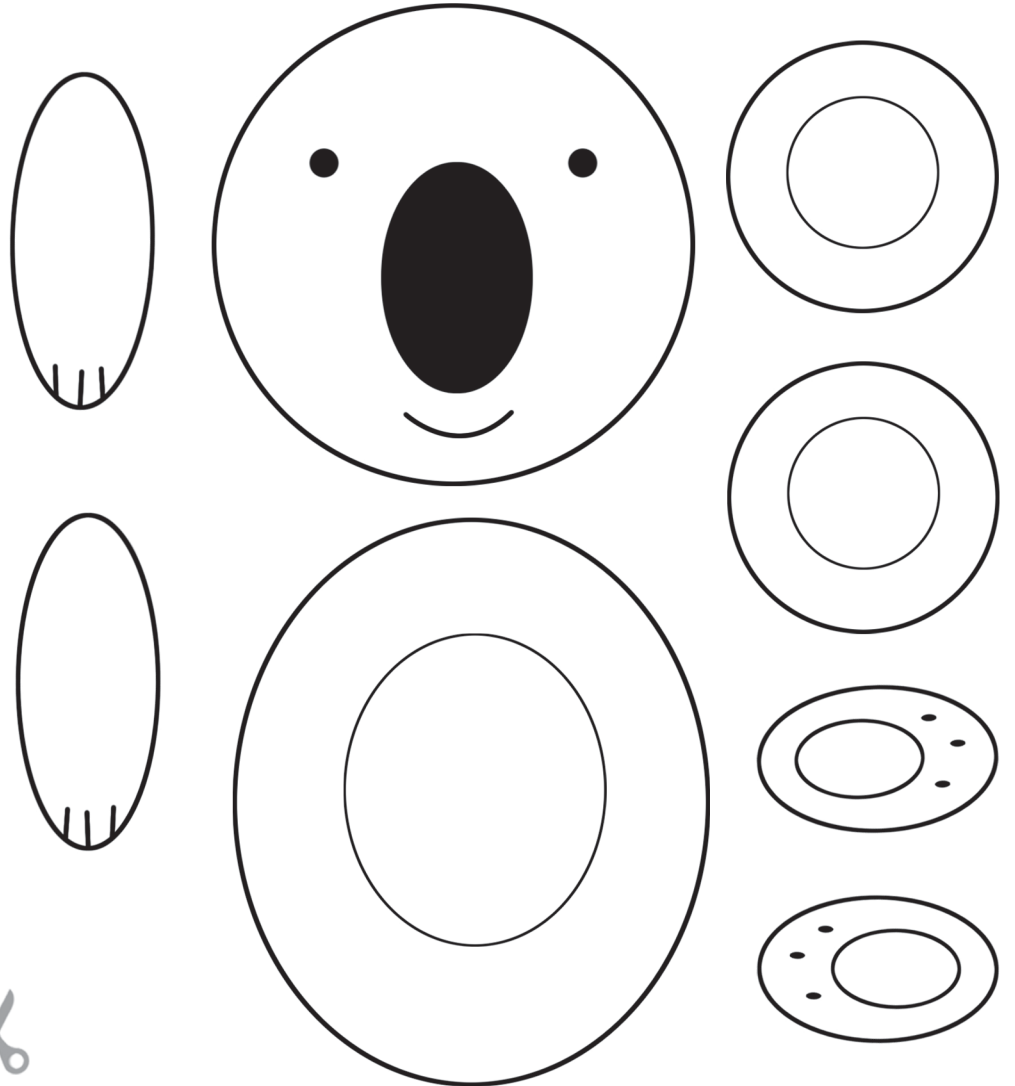
# តោះបង្កើតសត្វខ្នុរអាឡា

សម្ភារមាន

កន្ត្រៃ, កាត់ស្កិត

របៀបធ្វើ

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់បង្កង់មូល និងរាងពងក្រពើតាមរាងខាងក្រោម។
៣. ហើយយកទៅបិទនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង និងបង្កើតវាជារូបខ្នុរអាឡា។
៤. ដាក់ពណ៌រូបខ្នុរអាឡា ដែលមាននៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង។





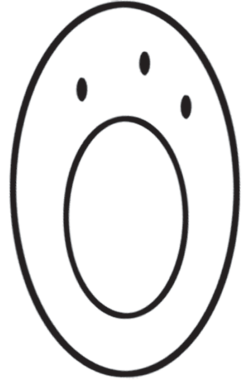
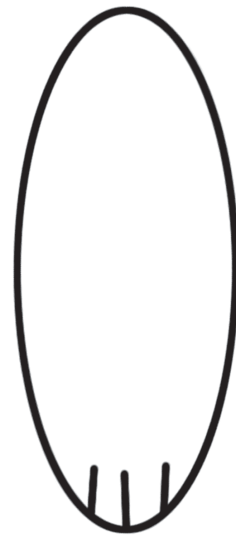
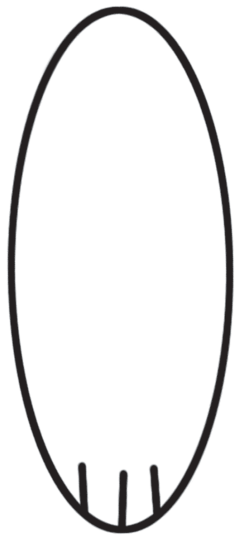
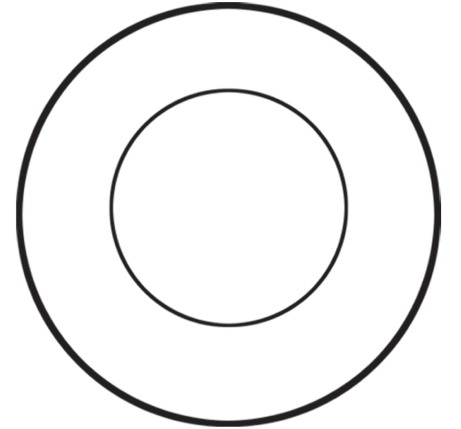
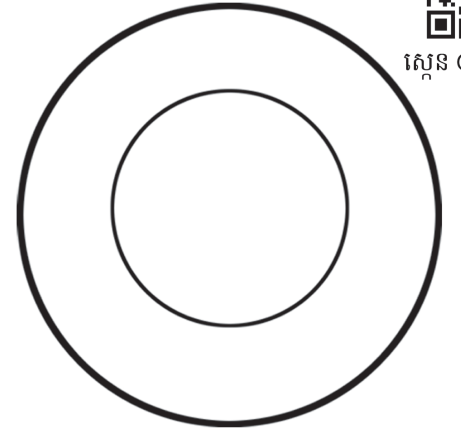
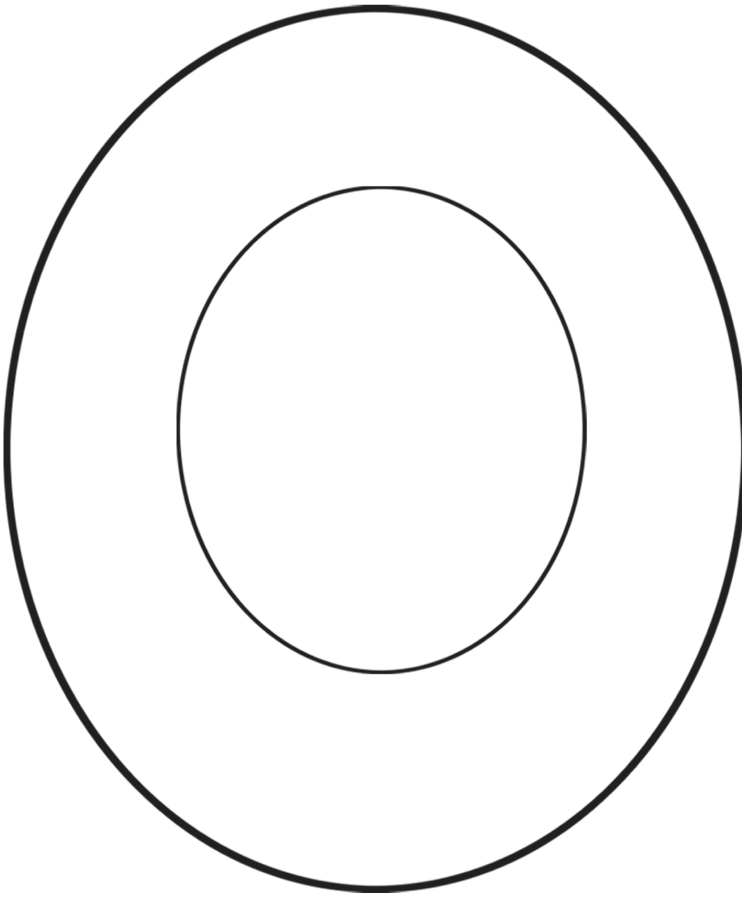


# පង්දේ តសត្តឌុរអាឡា

- ១. កាត់បង្កាបដុំមូល និងវាងពង(ក្រពើ តាមវាងខាងក្រោម)
- ២. ហើយយកមកបិទ និងបង្កើតវា ជាប្លុកសត្វឌុរអាឡា។



ស្កេន QR Code



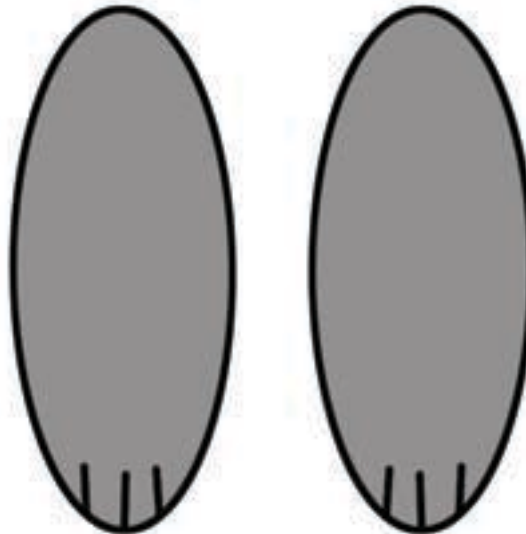
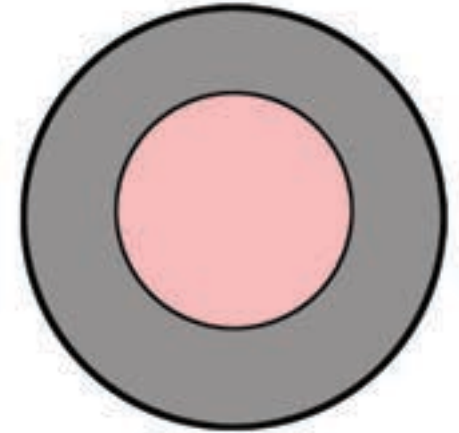
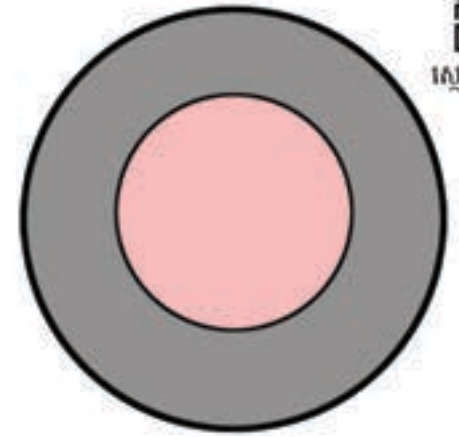
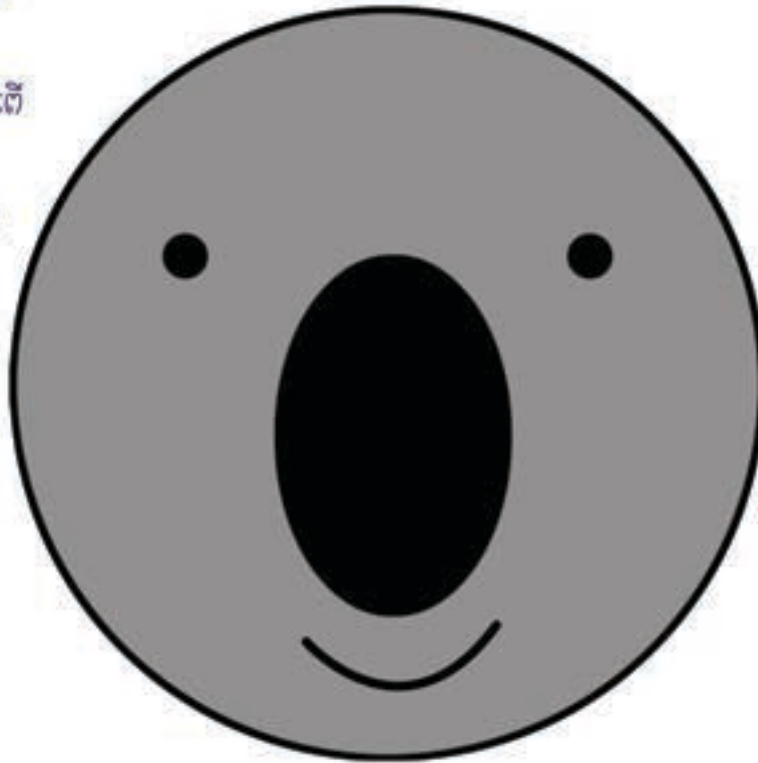
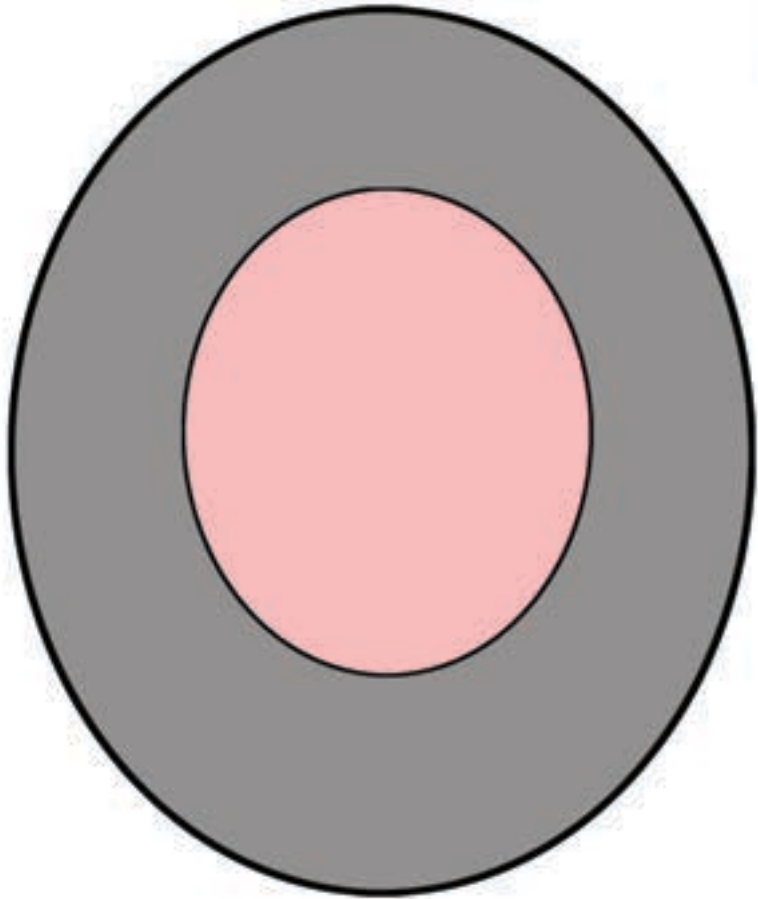


# បង្កើតសត្វខ្នុរអាឡា

១. កាត់រូបរងមូល និងរាងពងក្រពើ តាមរាងខាងក្រោម។
២. ហើយយកមកបិទ និងបង្កើតវា ជាបសុត្តខ្នុរអាឡា។



1A18 QR Code



# ល្បែងផ្ដាំទឹកមុខ



ស៊ែន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ .....

ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: .....

កាលបរិច្ឆេទ .....



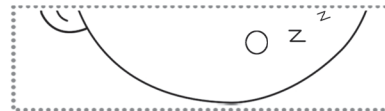
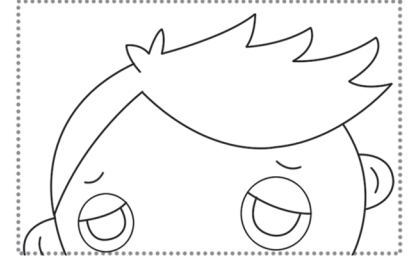
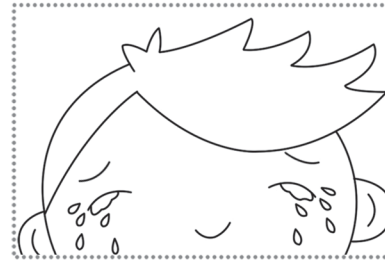
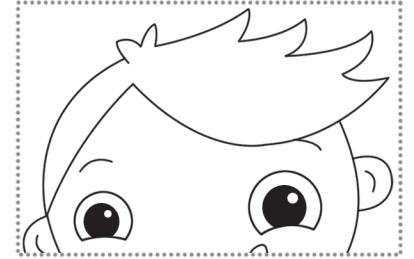
# ល្បែងផ្ដាំទឹកមុខ

សម្រាប់ដេលឆ្នក(ត្រូវការ កន្លែង ការបិទ

១.កាត់ក្រដាសជាពាក់កណ្ដាល

២.កាត់រូបភាពខាងក្រោម

៣.រៀបចំរូបភាពនៅផ្នែកខាងឆ្វេងនៃក្រដាសឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



# ល្បែងផ្ដាំទឹកមុខ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



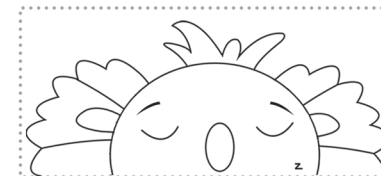
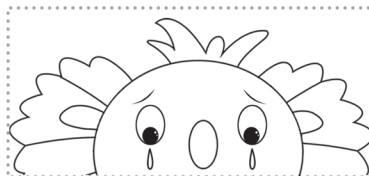
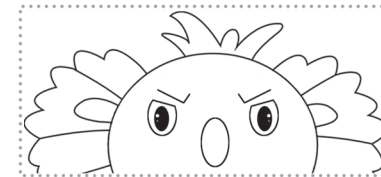
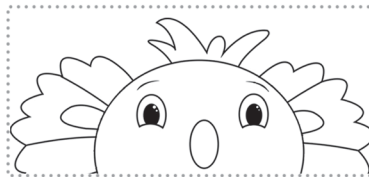
# ល្បែងផ្ដាំទឹកមុខ

សម្ភារដែលអ្នកត្រូវការ កន្លែង ការបិទ

១.កាត់ក្រដាសជាញឹកញយ

២.កាត់បញ្ចប់ខាងក្រោម

៣.រៀបចំបញ្ចប់នៅផ្នែកខាងឆ្វេងនៃក្រដាសឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



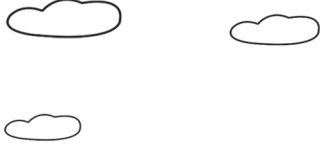

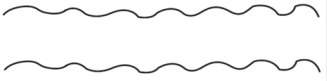
# ល្បែងរៀបរូបតាមប្រភេទផ្លូវ (ផ្លូវគោក ផ្លូវទឹក និង ផ្លូវអាកាស)



ស៊េន QR Code

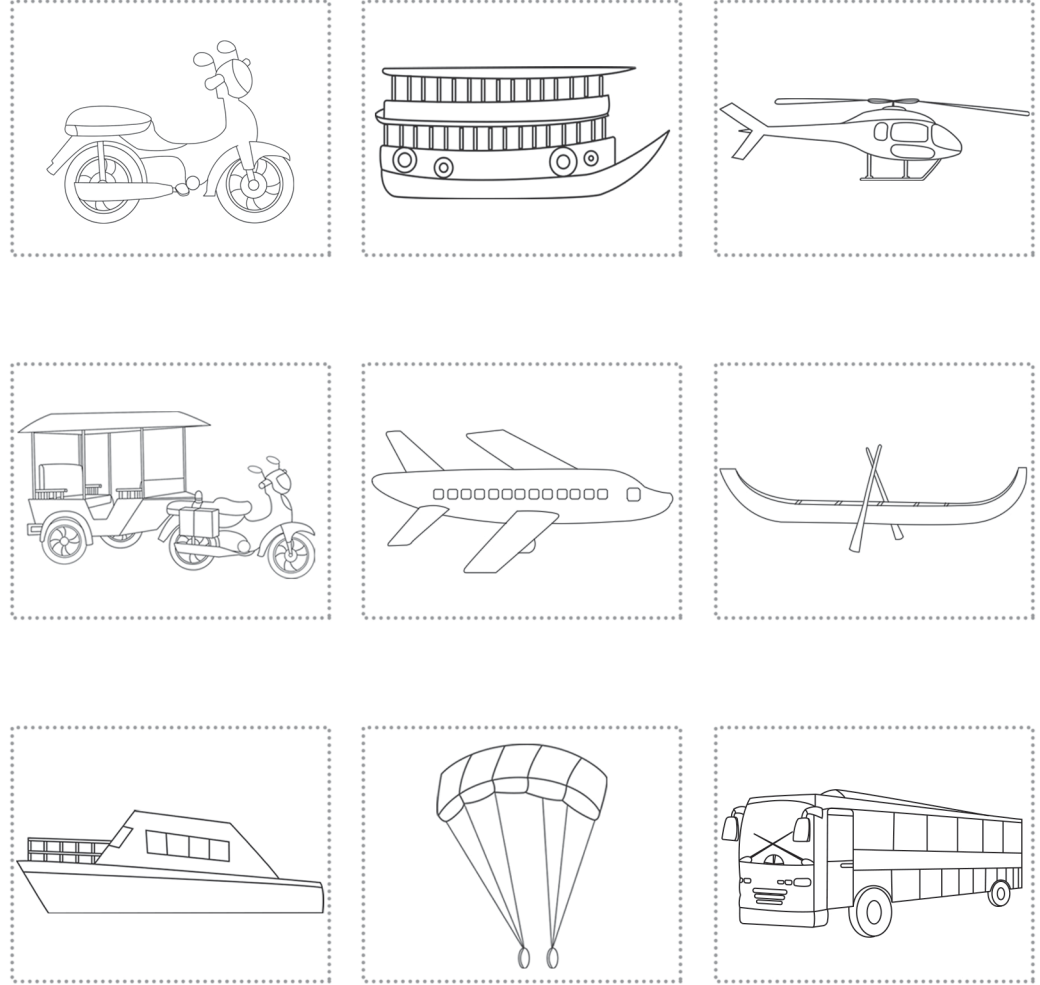
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

## របៀបកាត់រូបភាព

១. ដាត់ពណ៌លើរូបភាព ។
២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
៣. កាត់រូបភាពទាំងអស់ដៃលើខាងក្រោម។
៤. ចាប់ប្រើការបិទឡើយនៅក្រដាសខាងឆ្វេងតាមប្រភេទផ្លូវ។

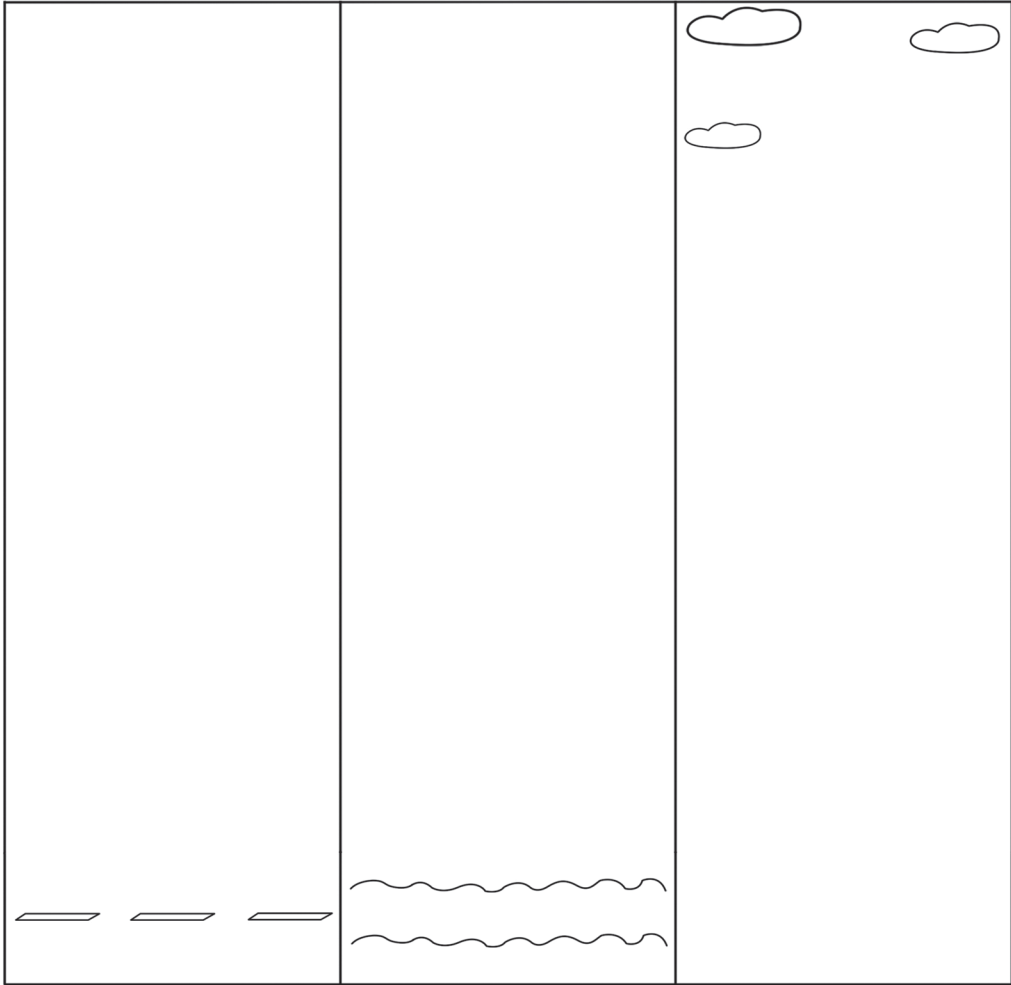


វិញ្ញាបនបត្របង្ហាញប្រភេទផ្លូវ  
(ផ្លូវគោក ផ្លូវទឹក និង ផ្លូវអាកាស)

សាលាបង្ហាញ ..... ផ្ទះកុំភ្លឺត .....  
ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

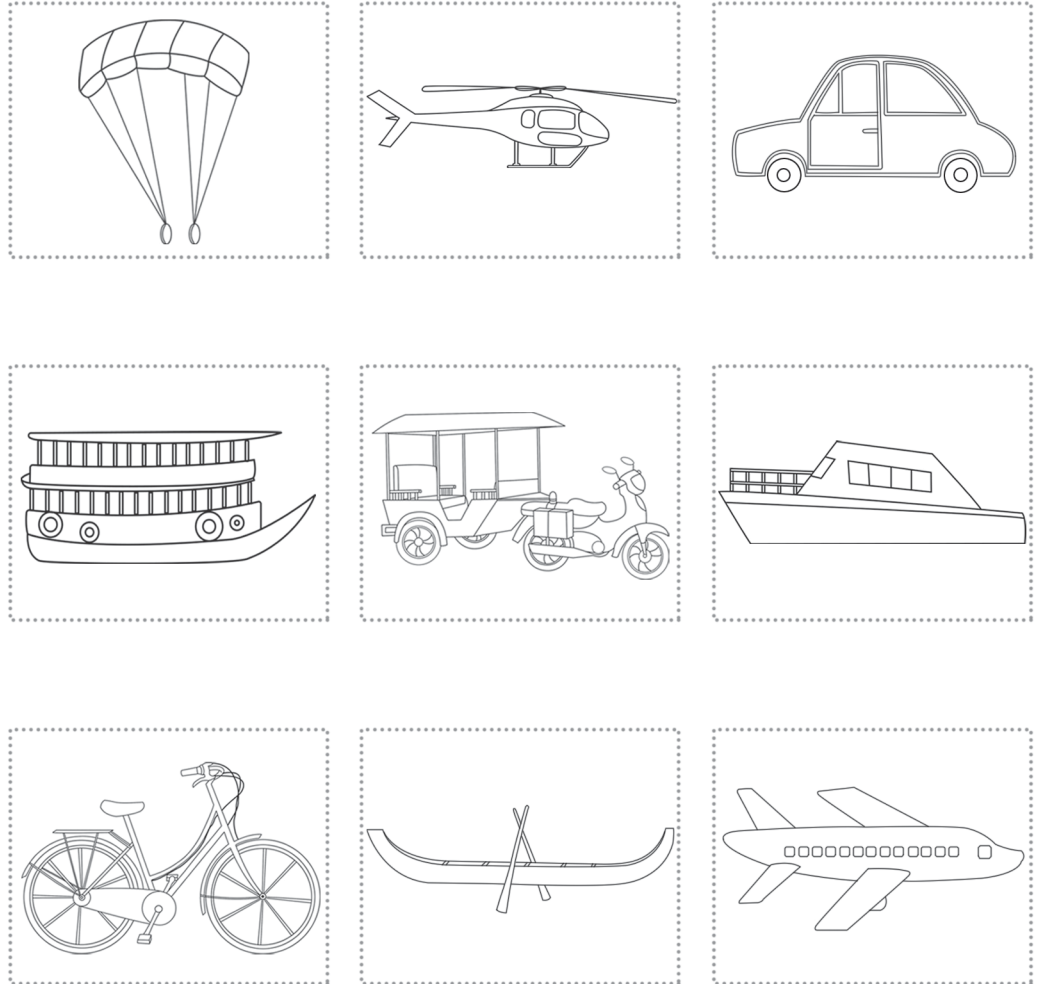


ស៊េន QR Code



របៀបកាត់រូបភាព

១. ដាត់ពណ៌លើរូបភាព ។
២. កាត់(ក្រដាសដាច់)។
៣. កាត់រូបភាពទាំងអស់ដៃលើខាងក្រោម។
៤. ចម្លើយប្រើប្រាស់ប្រភេទផ្លូវនៅក្រដាសខាងឆ្វេងតាមប្រភេទផ្លូវ។






ល្បែងរៀបរូបតាមប្រភេទផ្លូវ  
(ផ្លូវគោក ផ្លូវទឹក និង ផ្លូវអាកាស)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

របៀបកាត់រូបភាព

១. ដាត់ពណ៌លើរូបភាព ។
២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
៣. កាត់រូបភាពទាំងអស់ដែលនៅខាងក្រោម។
៤. ចម្លើយប្រើការបិទភ្ជាប់នៅក្រដាសខាងឆ្វេងតាមប្រភេទផ្លូវ។

