

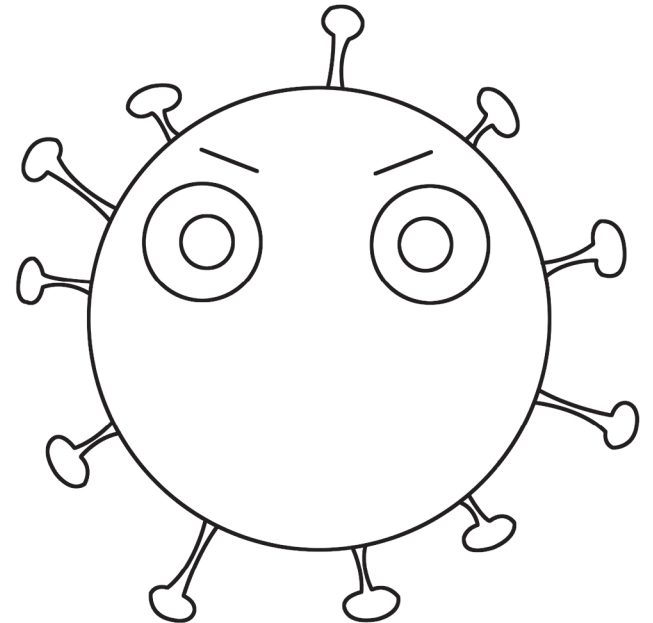
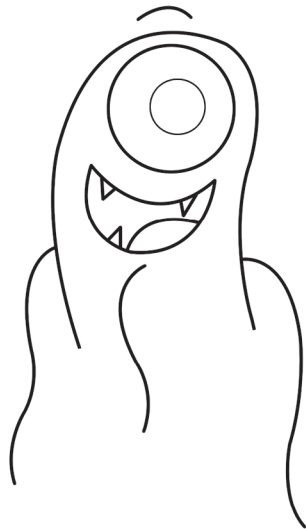
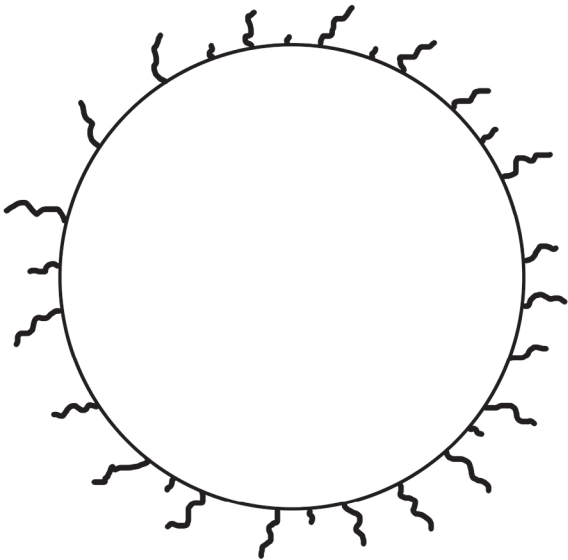
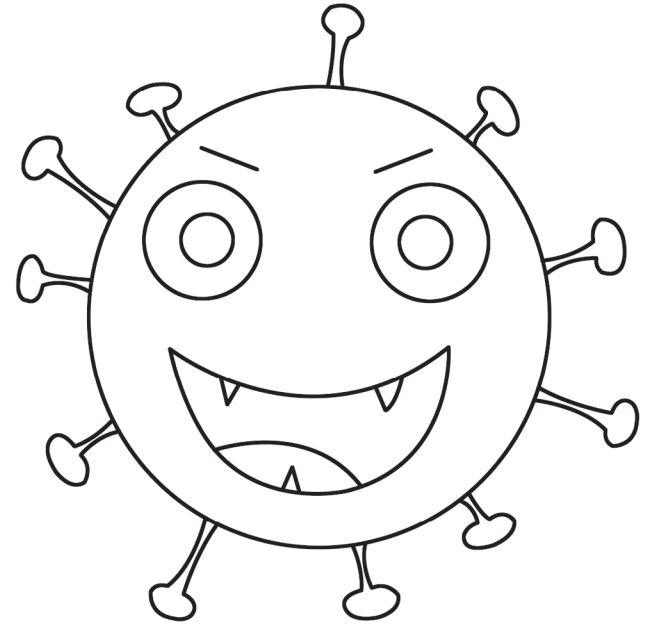
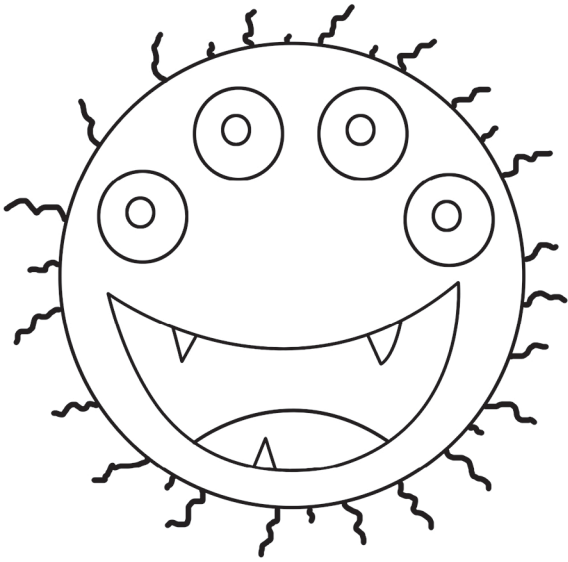
ចូរគូរបំពេញរូបរាងមេរោគនៅខាងក្រោម

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ចូរគូរបំពេញរូបរាងមេរោគនៅខាងក្រោម

សាលាមត្តេយ្យ

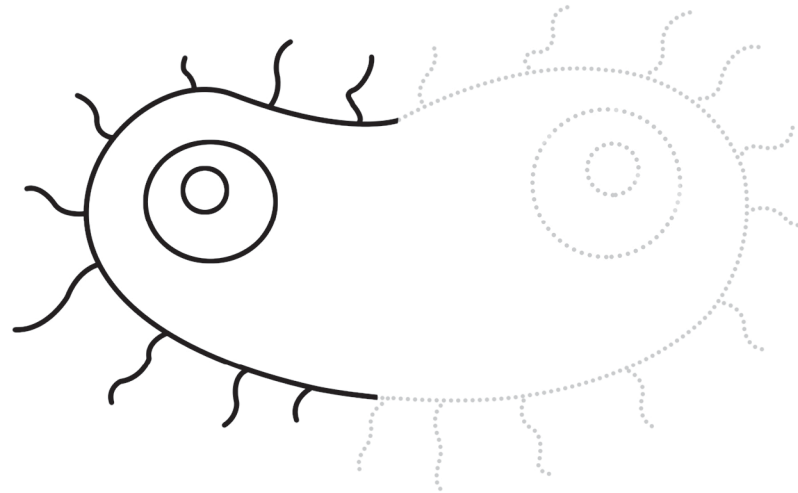
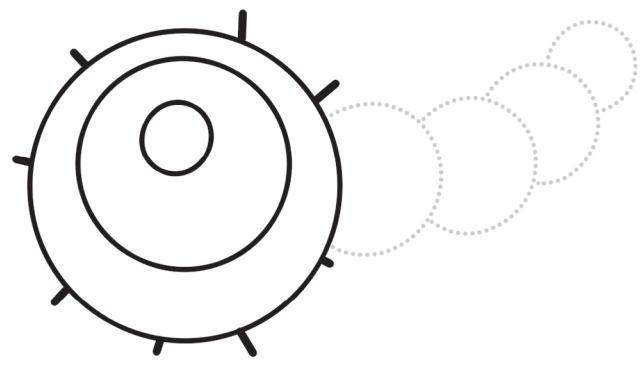
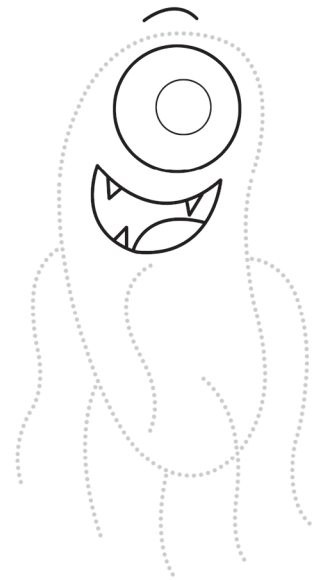
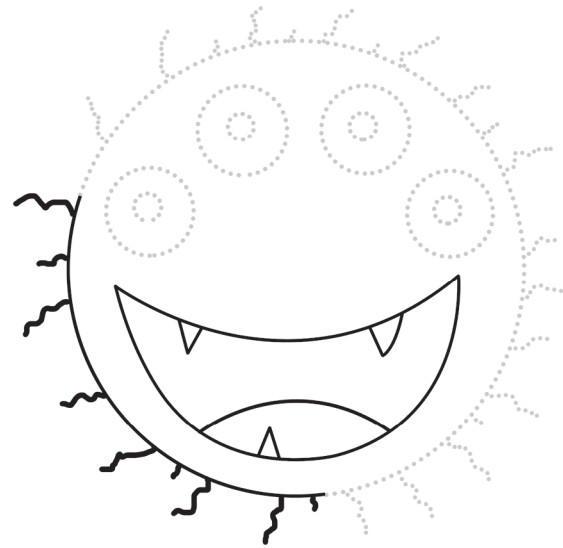
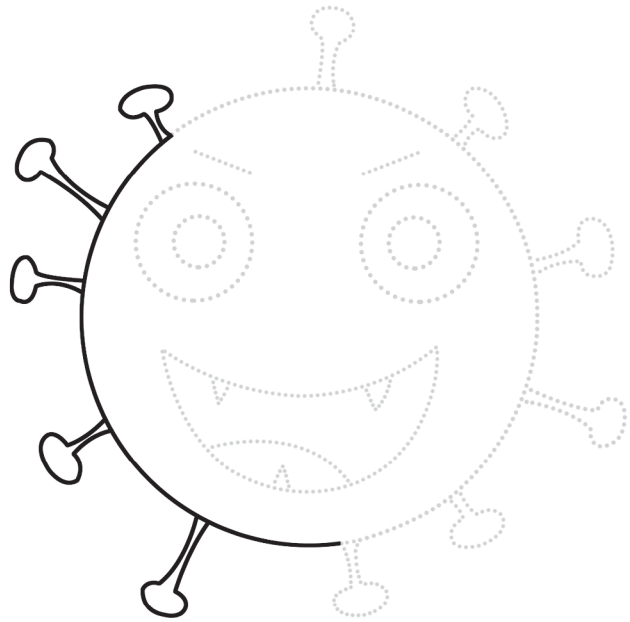
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ល្បែងរាប់បន្ត

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងរាប់បន្ត

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





ល្បែងរាប់បន្ត

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងរាប់បន្ត

១. កន្ត្រៃ , កាស៊ីត
២. កាត់(ក្រដាសដាច់ពីរ)
៣. កាត់រូបភាពទាំងប្រាំដែលនៅខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅបិទបន្ត នៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



របៀបលាងដៃ

សាលាមត្តេយ្យ

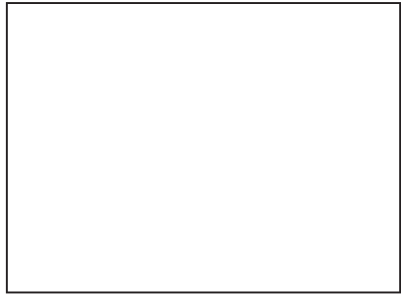
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

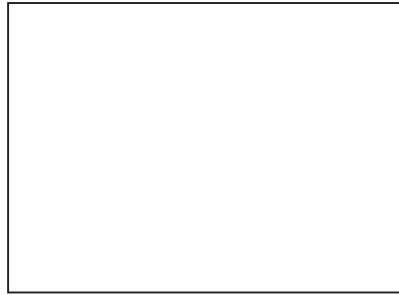
កាលបរិច្ឆេទ



ស្កែន QR Code



១



២



៣



៤



៥

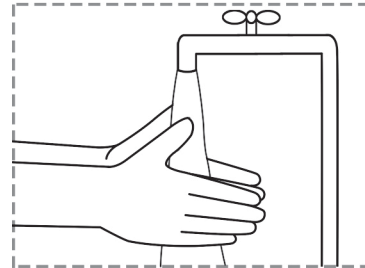
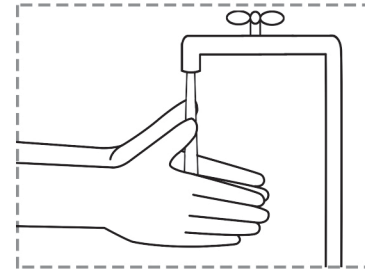
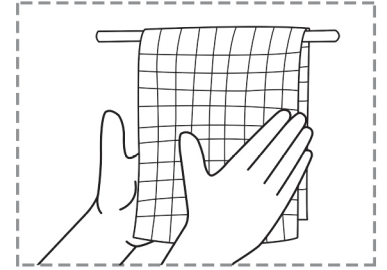
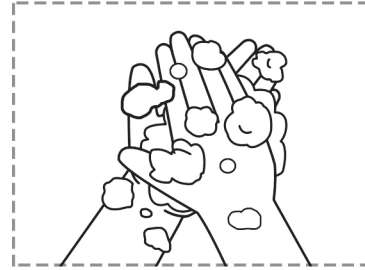
របៀបលាងដៃ

១. កន្ត្រៃ , កាស៊ីត

២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។

៣. កាត់បណ្តាញទាំងប្រាំដៃលើខាងក្រោម ។

៤. យកវាទៅបិទបន្ត នៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យតាមលំដាប់លំដោយ។



របៀបលាងដៃ

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



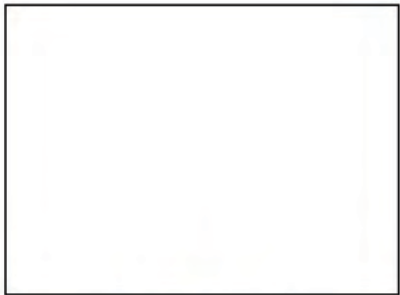
ស្កេន QR Code



១



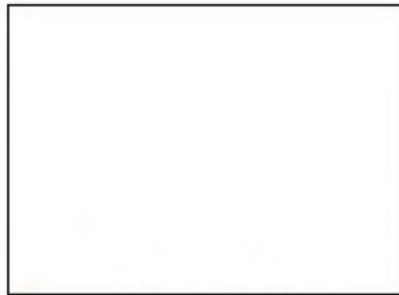
២



៣



៤

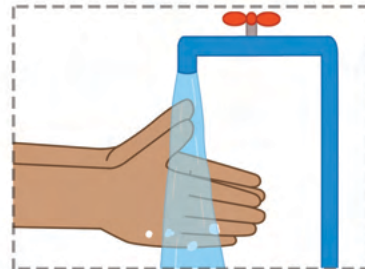
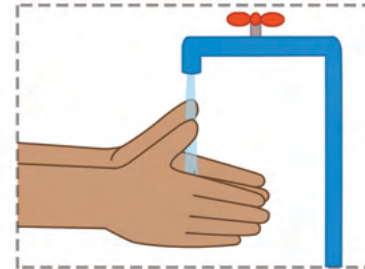
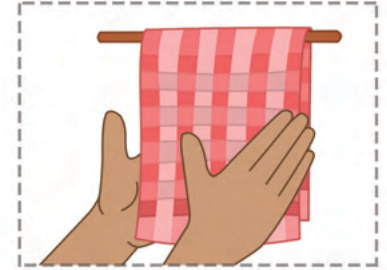


៥



របៀបលាងដៃ

១. កន្ត្រៃ , កាស្តិច
២. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
៣. កាត់រូបភាពទាំងប្រាំដៃលើខាងក្រោម ។
៤. យកវាទៅបិទបន្ត នៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យតាមលំដាប់លំដោយ។



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

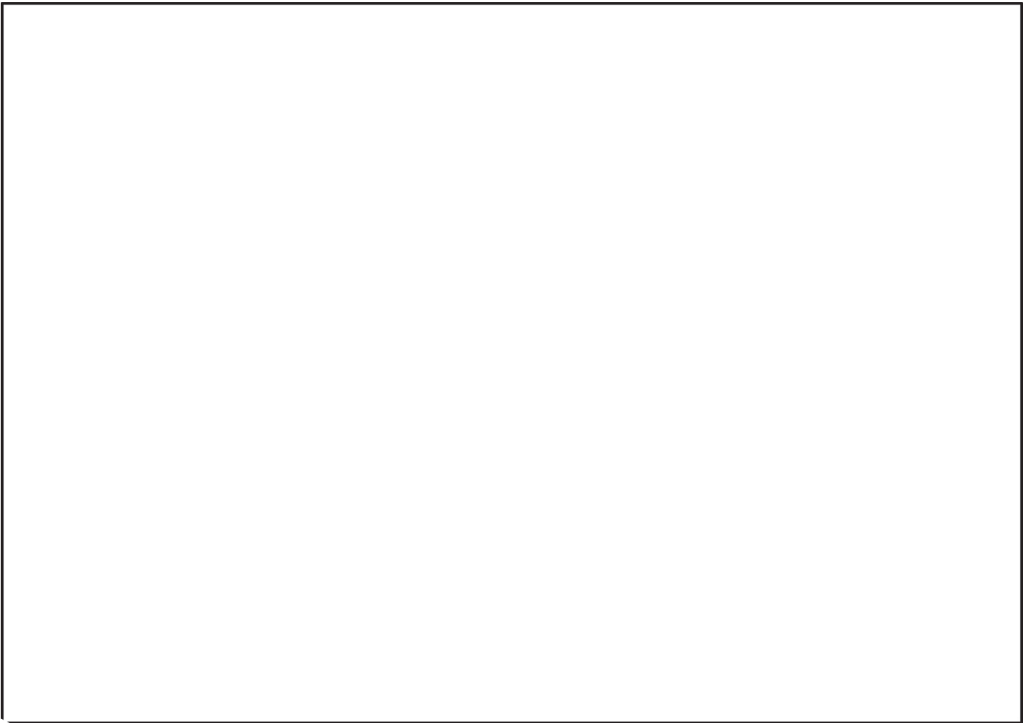
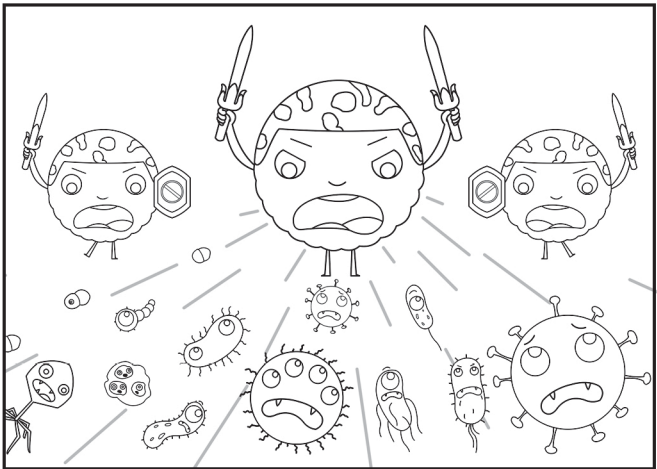
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្ដុន QR Code

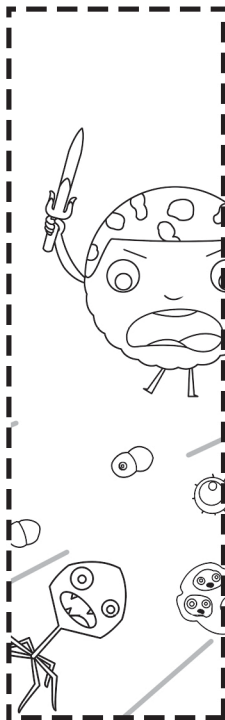
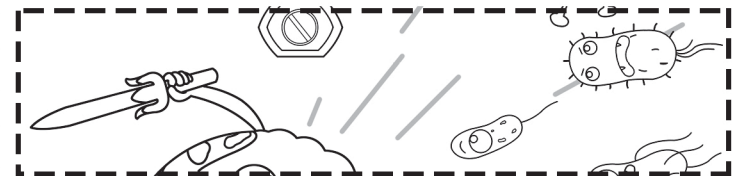
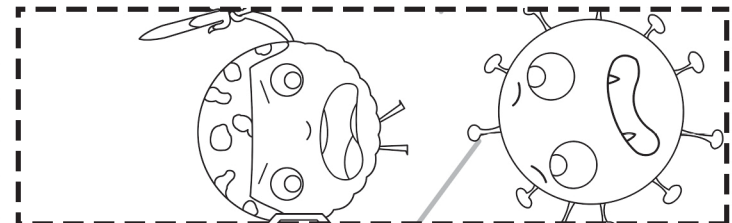
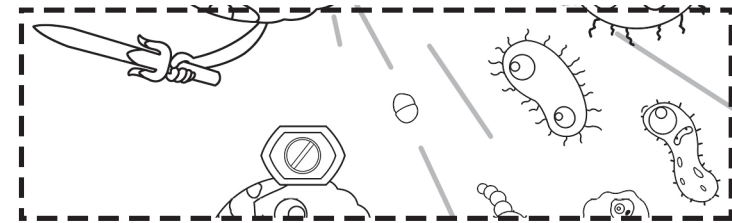
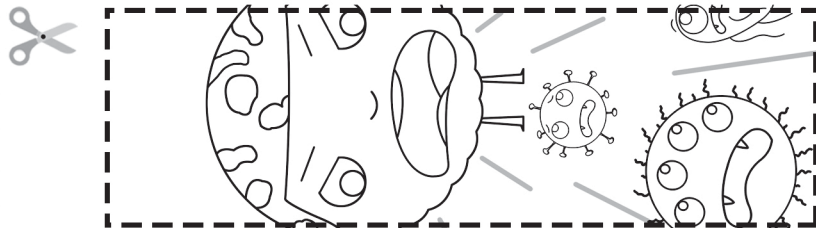


ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)។

២. កាត់រូបភាពទាំង(ប្រាំ)ដែលនៅខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅ(ក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យ)បាន(ត្រឹម)ត្រូវ។



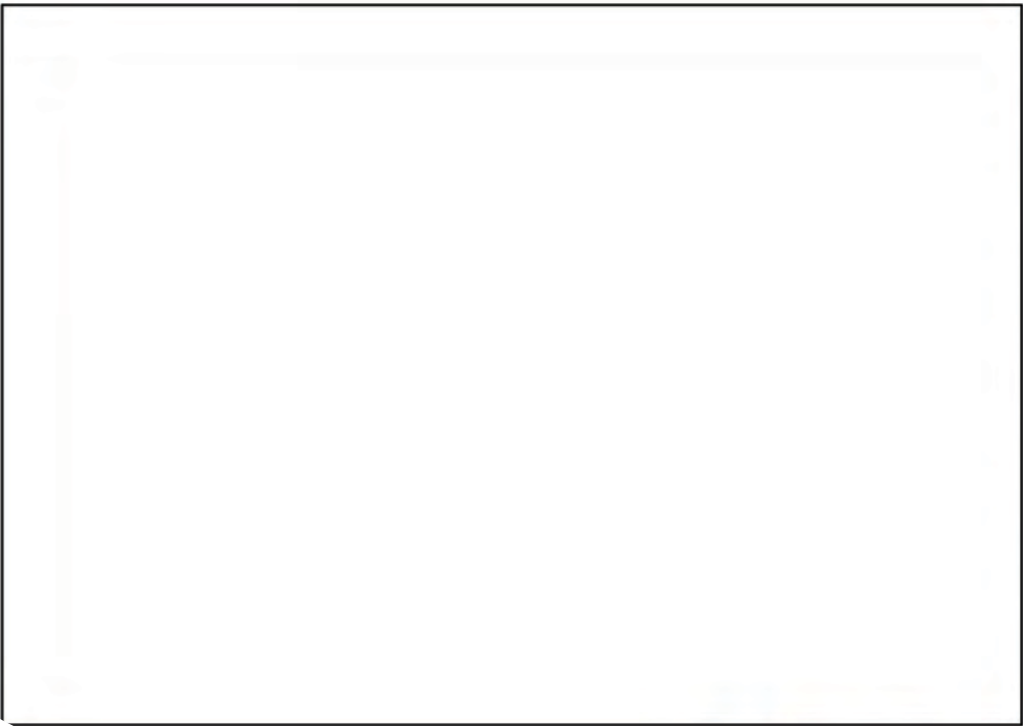
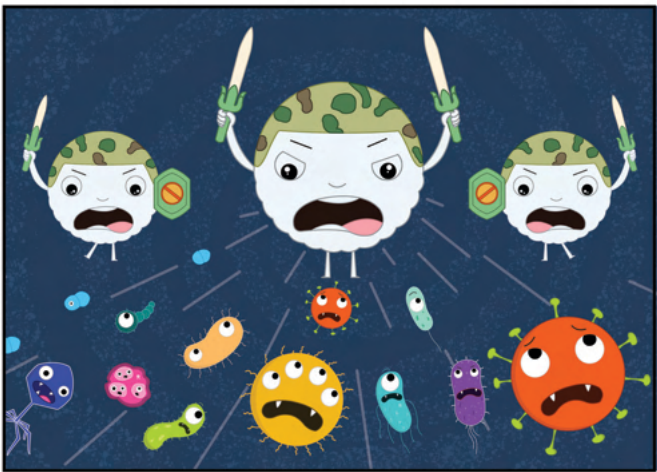
ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ
 ឈ្មោះ :

ថ្នាក់កម្រិត
 កាលបរិច្ឆេទ

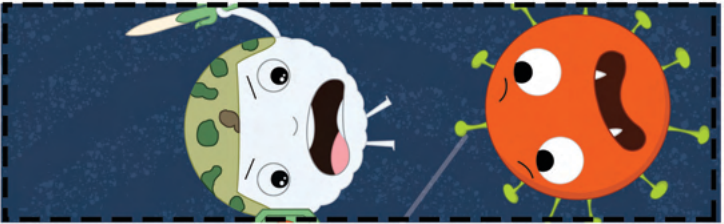
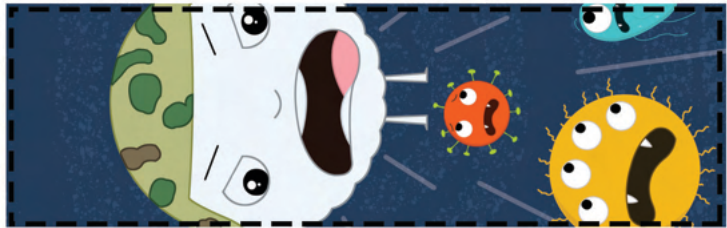


ស្ដុន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)។
២. កាត់រូបភាពទាំង(ប្រាំ)ដៃលើខាងក្រោម ។
៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅ(ក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យ)បាន(ត្រឹម)ត្រូវ។



ល្បែងផ្គុំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

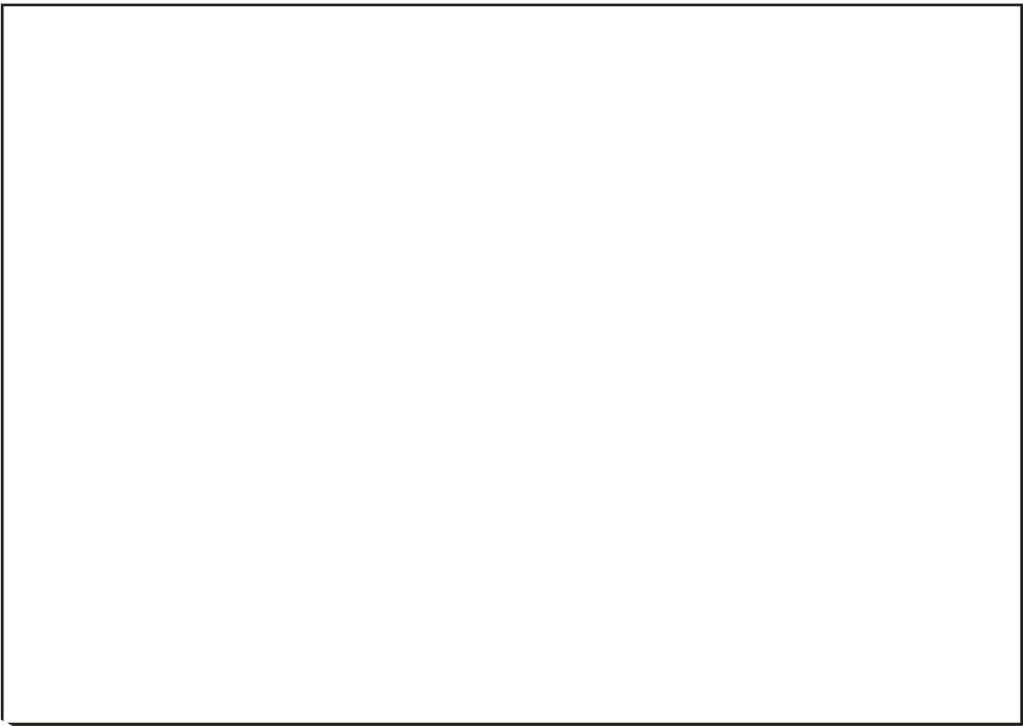
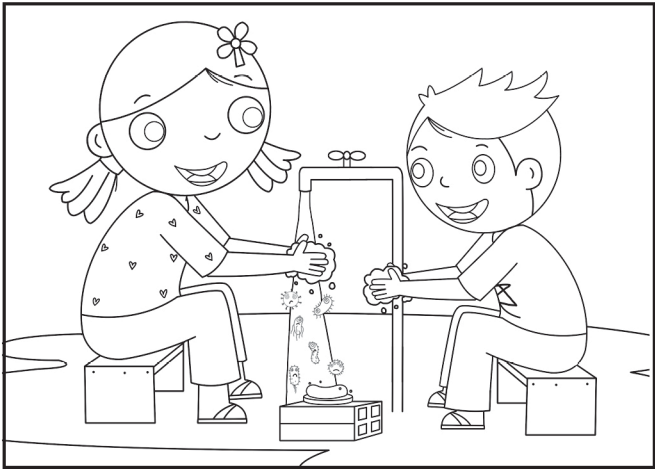
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កែន QR Code

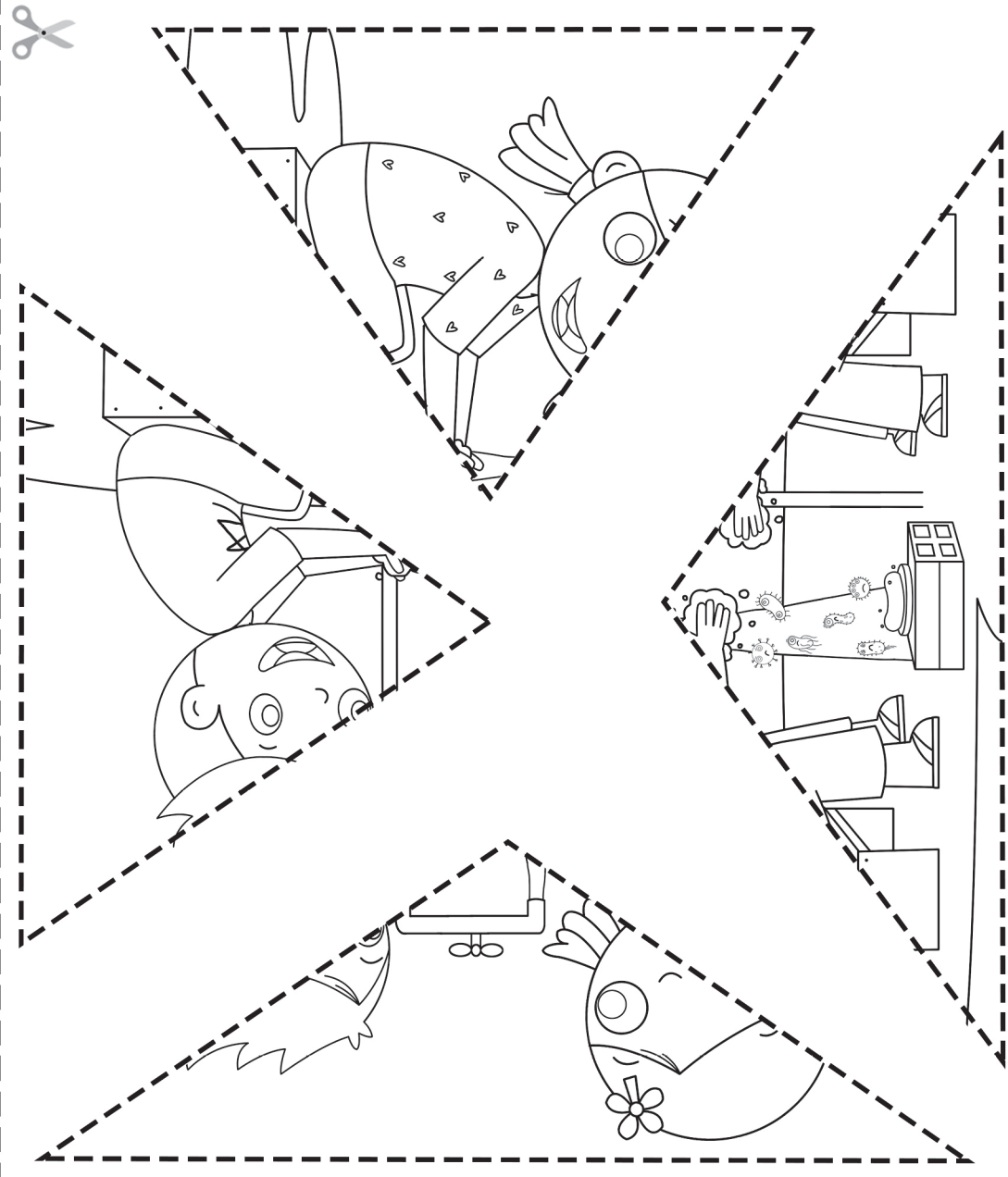


ល្បែងផ្គុំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ។

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្គុំតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ

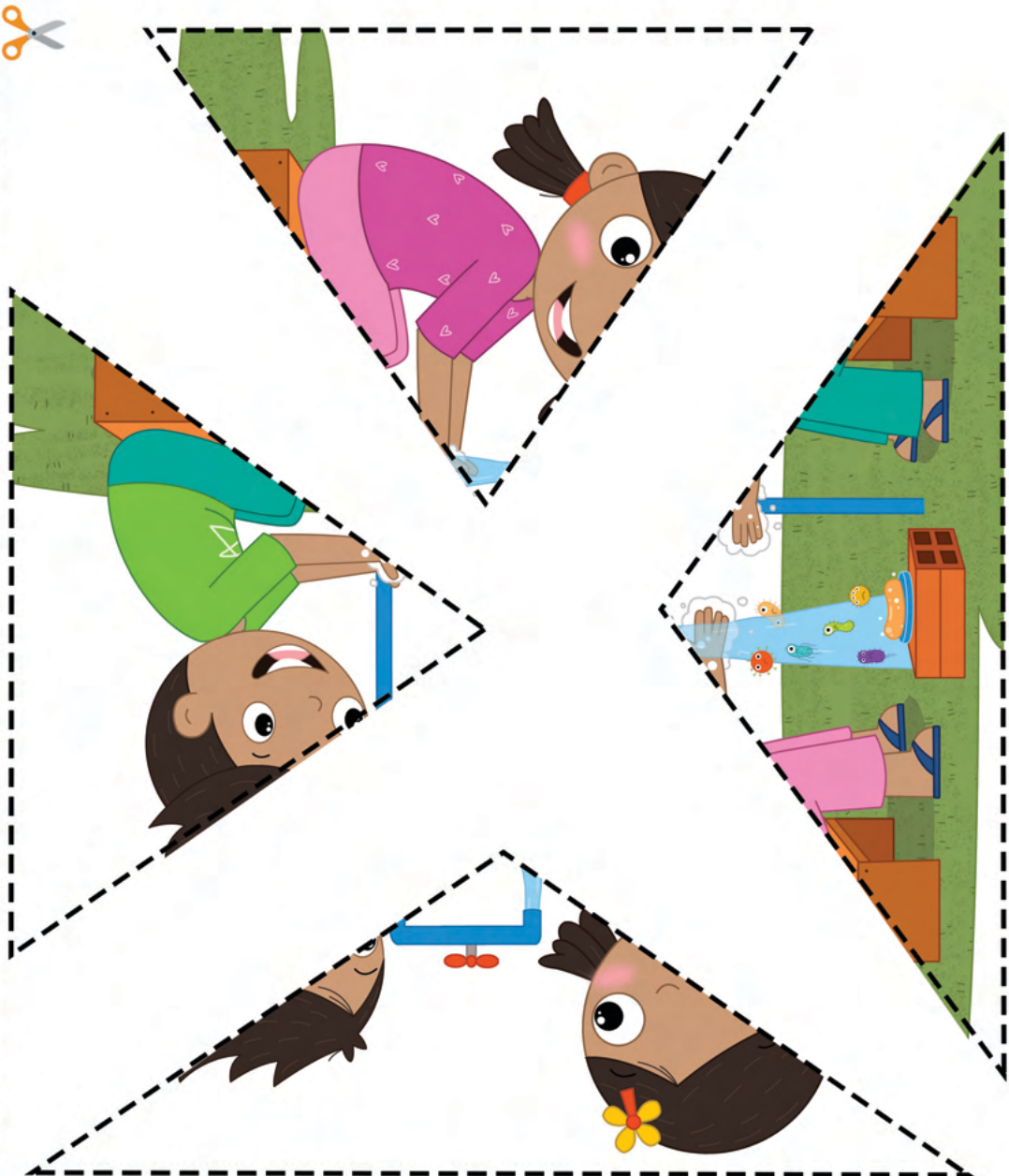


ស្ដុន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)។
២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។
៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

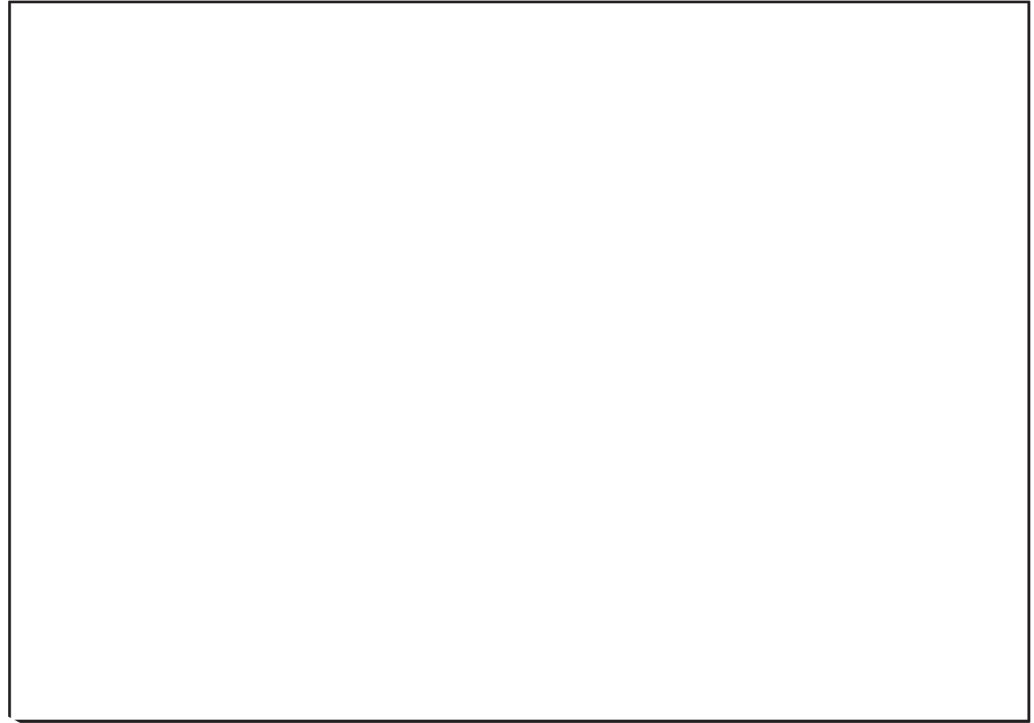
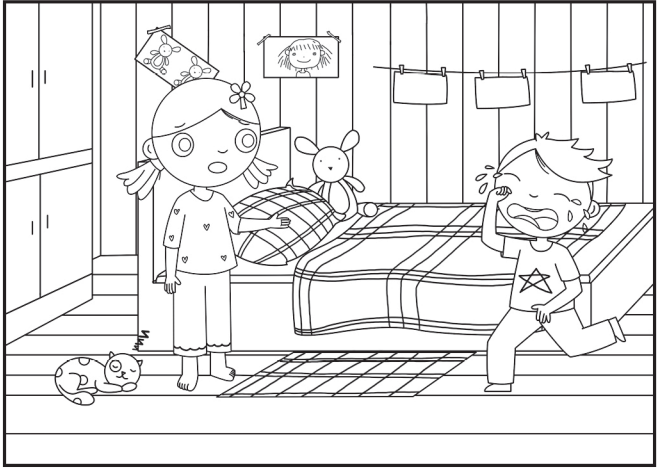
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ

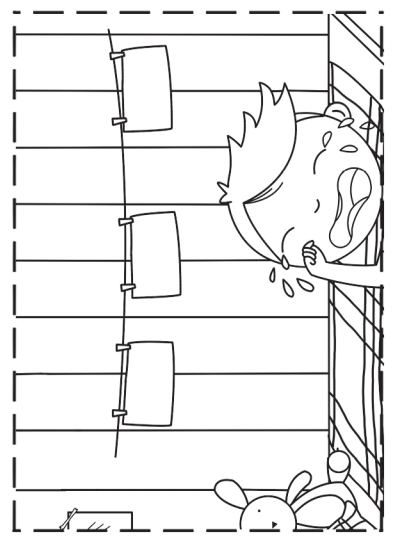
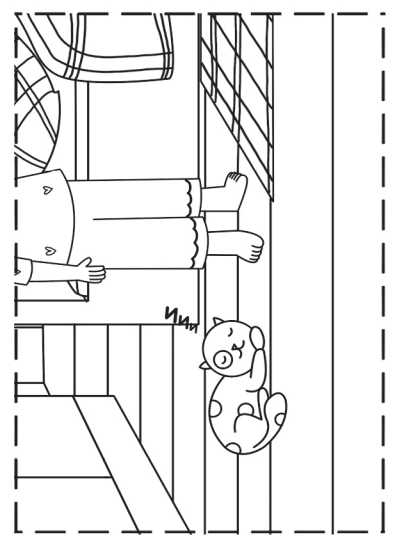
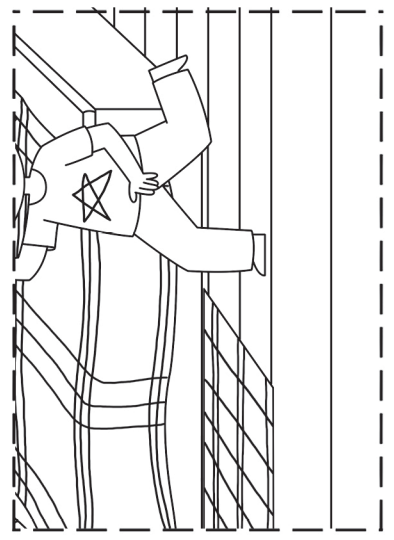
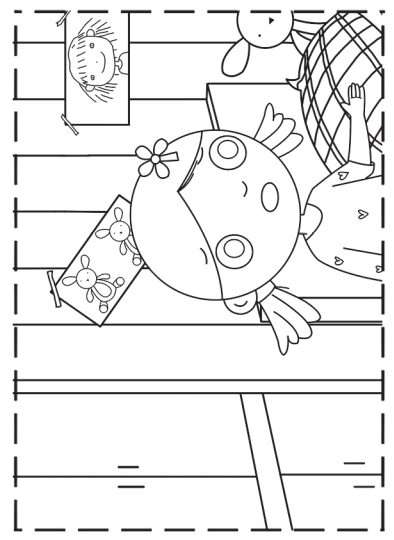


ស្កេន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

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



ចិត្តមសភាព



បុរេសាលា

ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

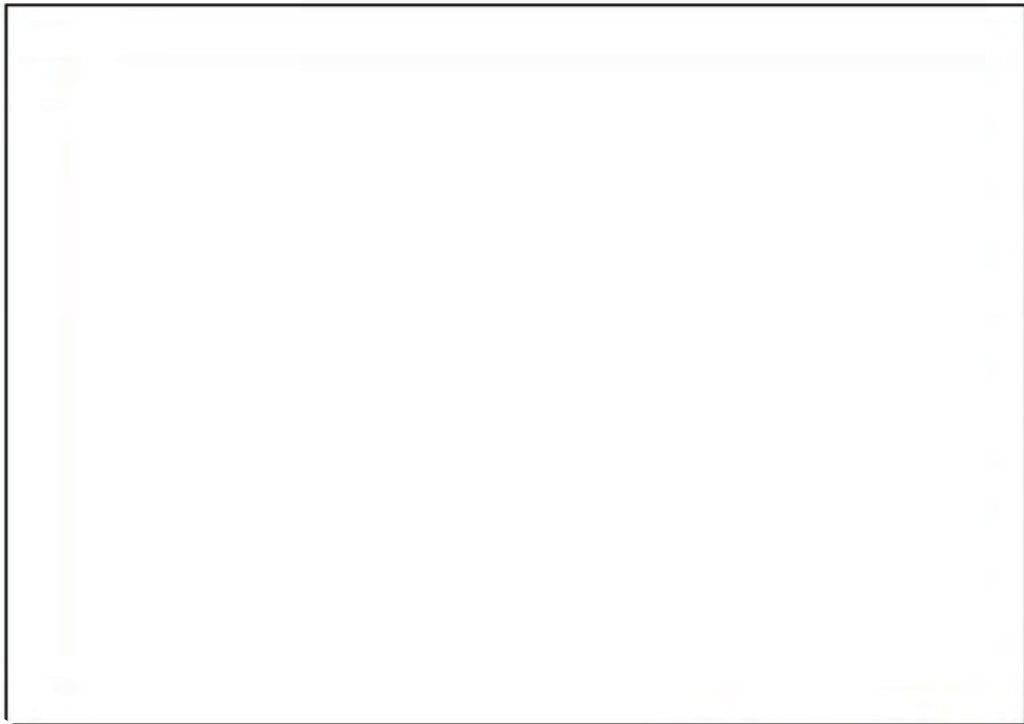
ឈ្មោះ:

ថ្នាក់កម្រិត

កាលបរិច្ឆេទ



ស្ដុន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដៃលើខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅ(ក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ)។

