

ល្បែងគុសគ្នា បំលែងបង្កើតរូបភាពផ្ទៃដូង

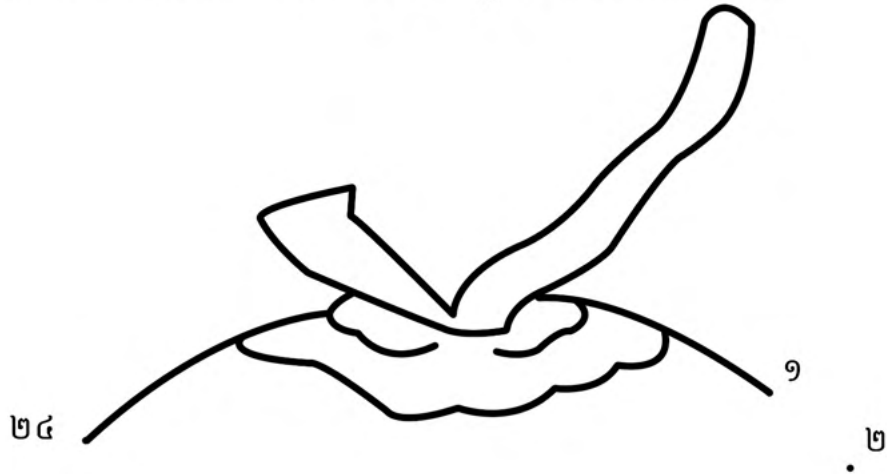
១ ដល់ ២៤



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



- ២៤ .
- ២៣ .
- ២២ .
- ២១ .
- ២០ .
- ១៩ .
- ១៨ .
- ១៧ .
- ១៦ .
- ១៥ .
- ១៤ .
- ១៣ .
- ១២ .
- ១១ .
- ១០ .
- ៩ .
- ៨ .
- ៧ .
- ៦ .
- ៥ .
- ៤ .
- ៣ .
- ២ .
- ១ .



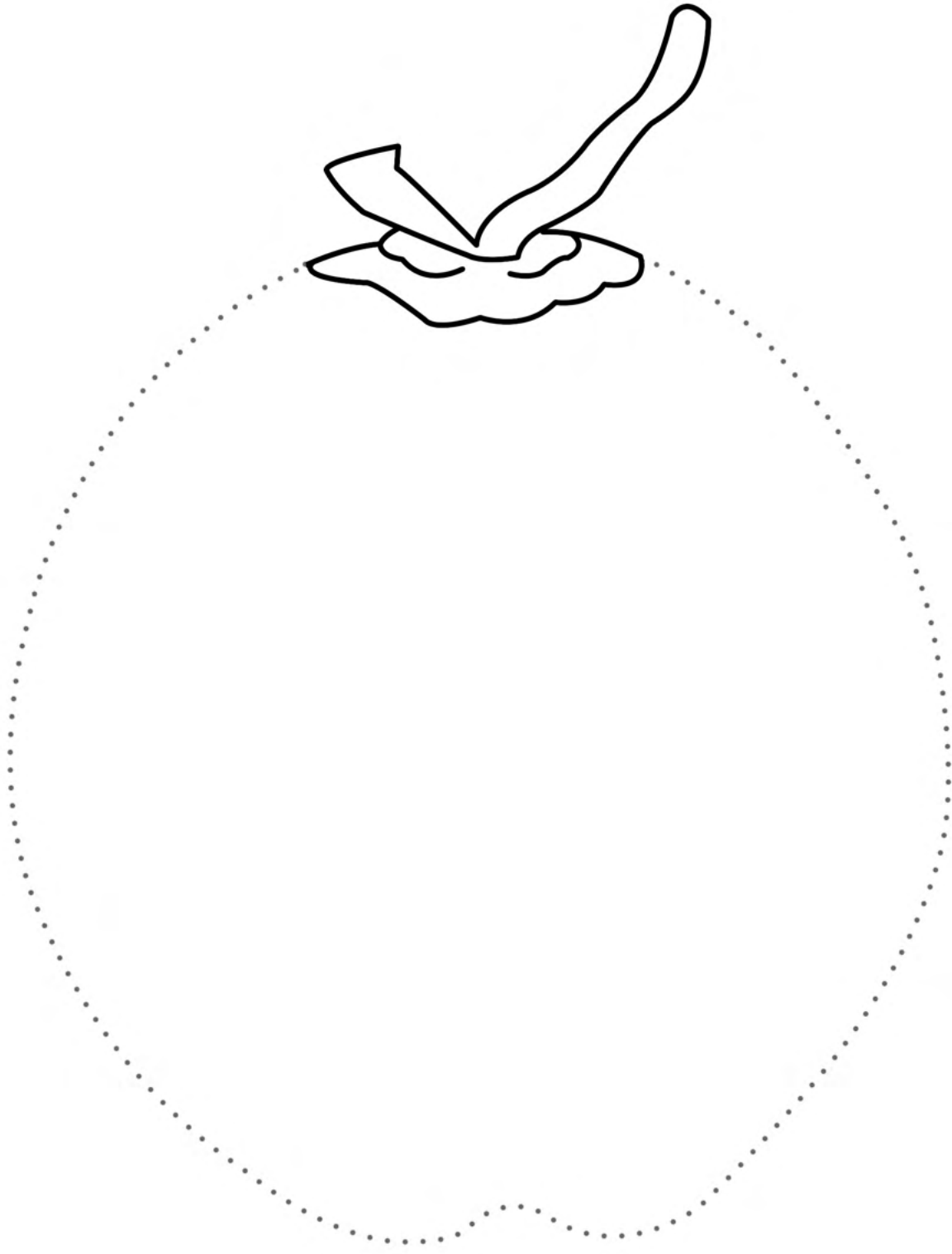
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចផ្លែដូង

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



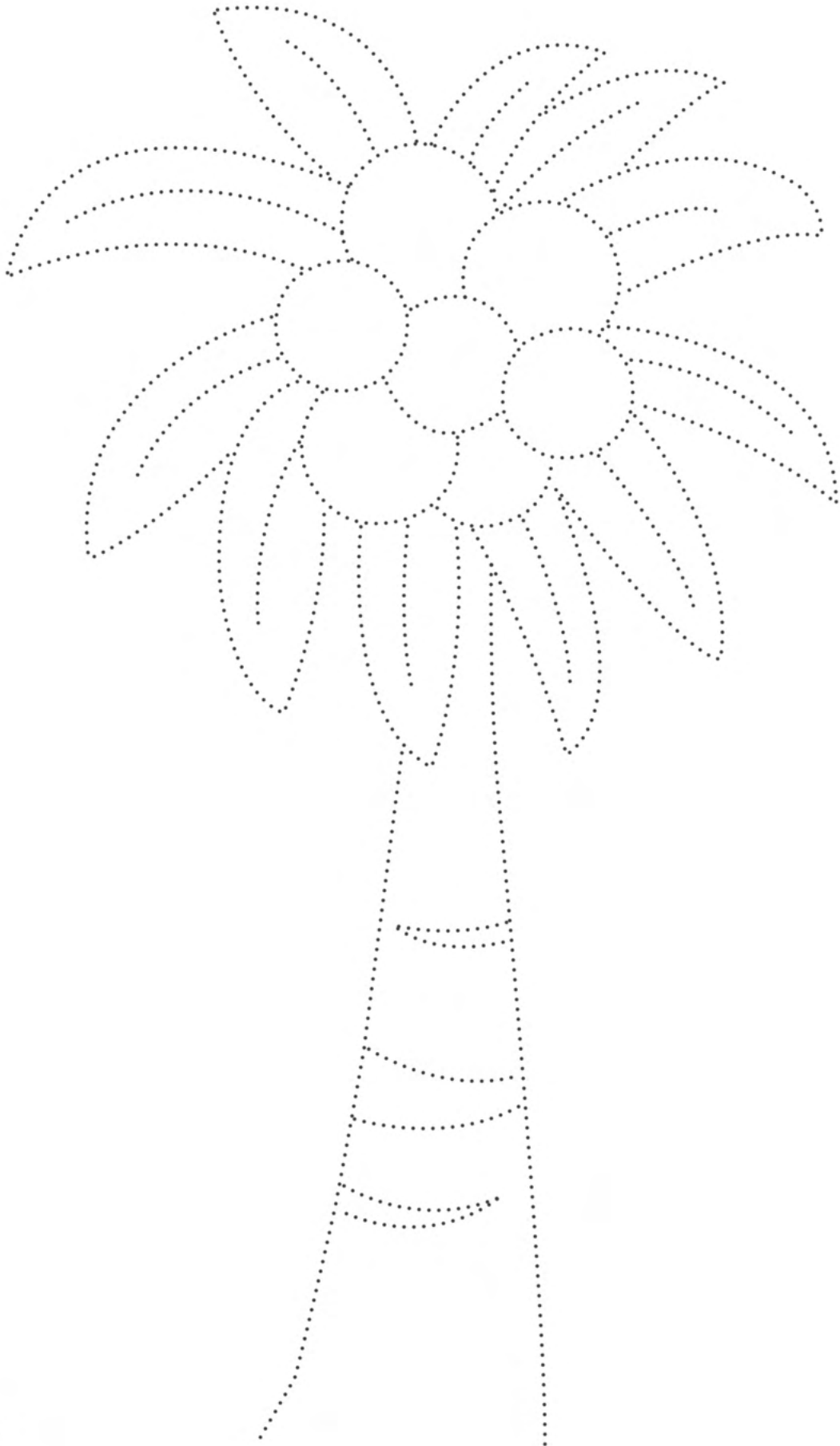
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចរូបភាពដើមដូង

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



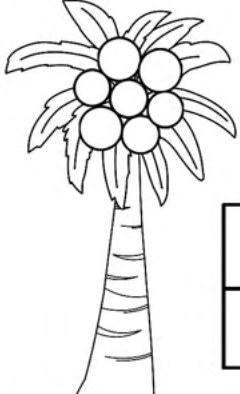
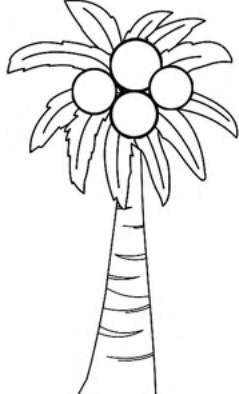
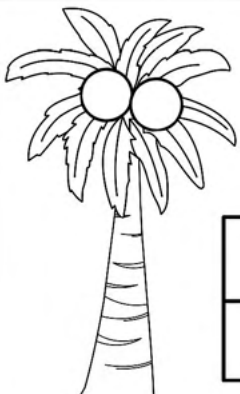
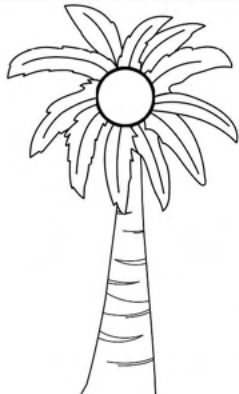
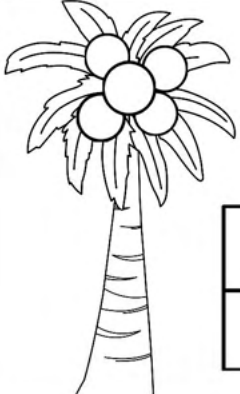
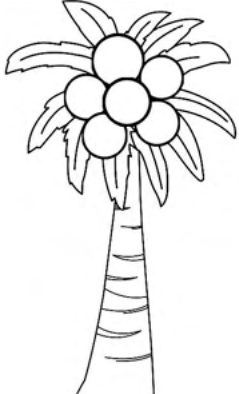
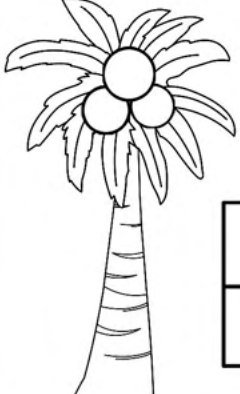
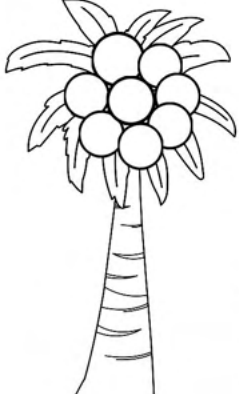
ល្បែងរាប់ចំនួនផ្លែដូង និងសរសេរលេខ តាមចំនួនផ្លែដូង



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ
ឈ្មោះ:

ថ្នាក់កម្រិត
កាលបរិច្ឆេទ

 <table border="1" data-bbox="279 548 734 716"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>									 <table border="1" data-bbox="1045 548 1500 716"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>								
 <table border="1" data-bbox="279 974 734 1142"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>									 <table border="1" data-bbox="1045 974 1500 1142"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>								
 <table border="1" data-bbox="279 1388 734 1556"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>									 <table border="1" data-bbox="1045 1388 1500 1556"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>								
 <table border="1" data-bbox="279 1803 734 1971"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>									 <table border="1" data-bbox="1045 1803 1500 1971"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>								

ល្បែងវាស់កម្ពស់

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

<p>៥</p> <p>៤</p> <p>៣</p> <p>២</p> <p>១</p>		<input type="checkbox"/>
<p>៥</p> <p>៤</p> <p>៣</p> <p>២</p> <p>១</p>		<input type="checkbox"/>
<p>៥</p> <p>៤</p> <p>៣</p> <p>២</p> <p>១</p>		<input type="checkbox"/>
<p>៥</p> <p>៤</p> <p>៣</p> <p>២</p> <p>១</p>		<input type="checkbox"/>

ល្បែងកាត់បិទសត្វ និងរុក្ខជាតិ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

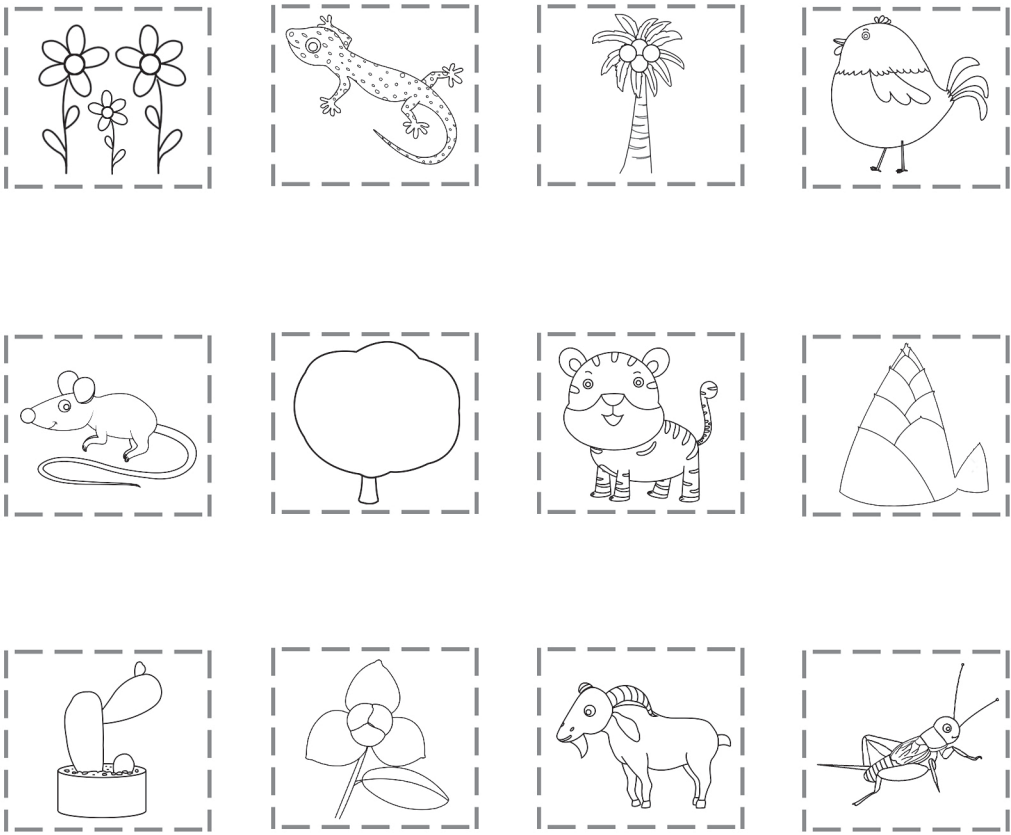


សត្វ

រុក្ខជាតិ

ល្បែងកាត់បិទសត្វ និងរុក្ខជាតិ

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)។
២. កាត់រូបភាពចេញ ហើយបិទវាទៅតាមកន្លែងសត្វ និងរុក្ខជាតិ នៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង ។



ល្បែងកាត់បិទអ្វីដែលមានជីវិត និងគ្មានជីវិត

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

អ្វីដែលគ្មានជីវិត

មានជីវិត

ល្បែងកាត់បិទអ្វីដែលមានជីវិត និងគ្មានជីវិត

១. កាត់ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបភាព ហើយបិទទៅតាមកន្លែងអ្វីដែលគ្មានជីវិត និងមានជីវិតនៅលើក្រដាសខាងឆ្វេង។



ល្បែងគូសភ្ជាប់អ្វីដែលមានជីវិត

សាលាមត្តេយ្យ

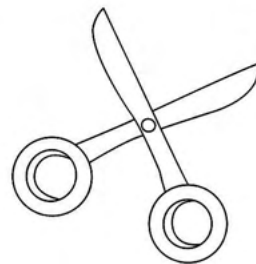
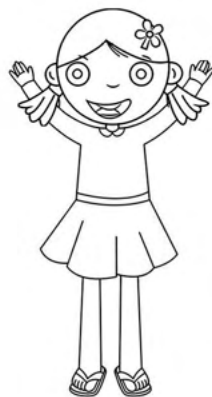
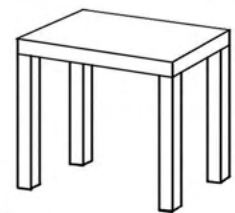
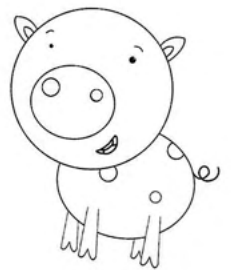
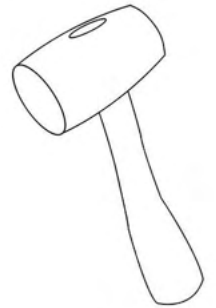
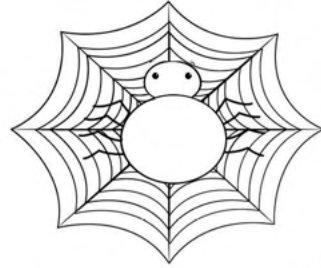
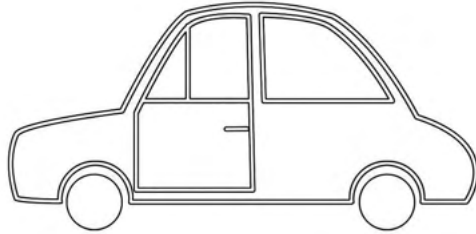
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

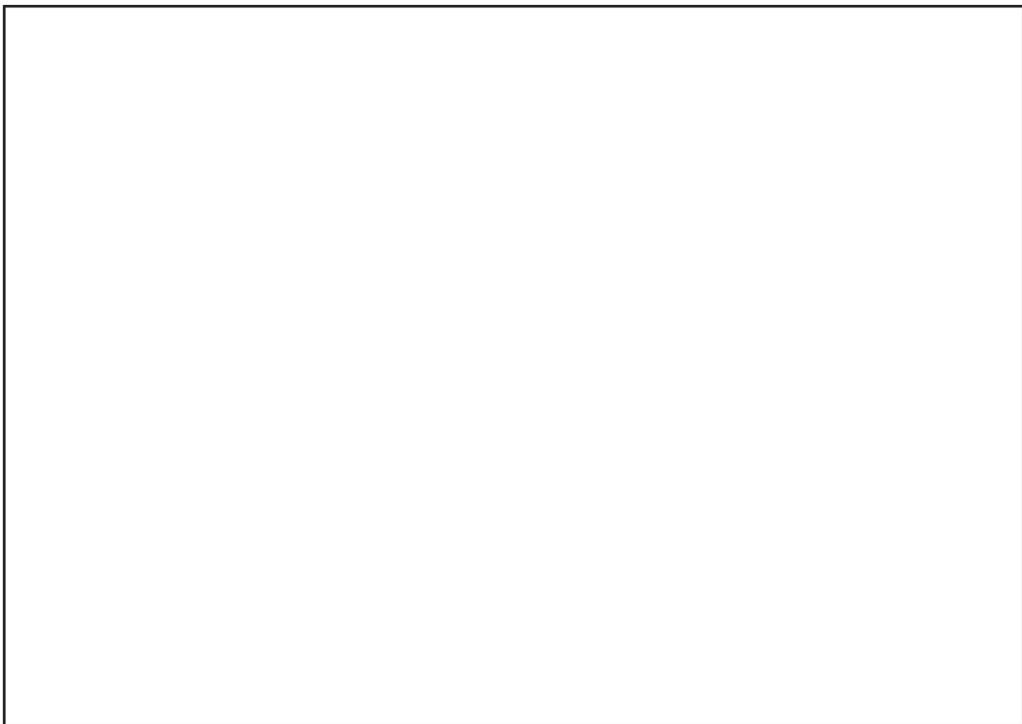
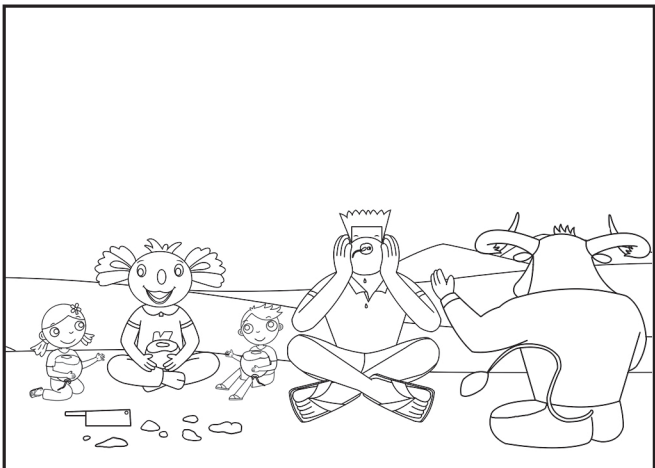
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្ដុន QR Code

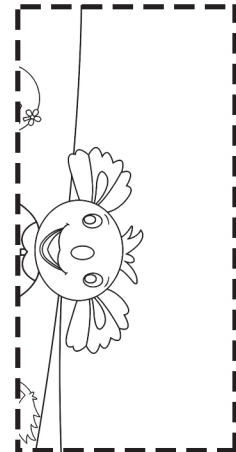
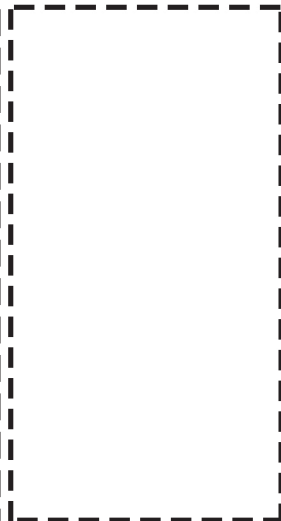
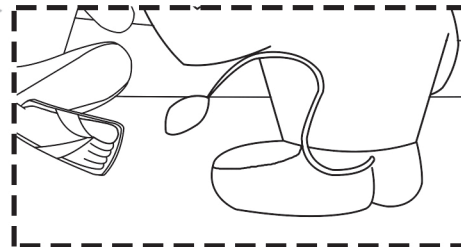


ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)។

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដៃលើខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅ(ក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ)។



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

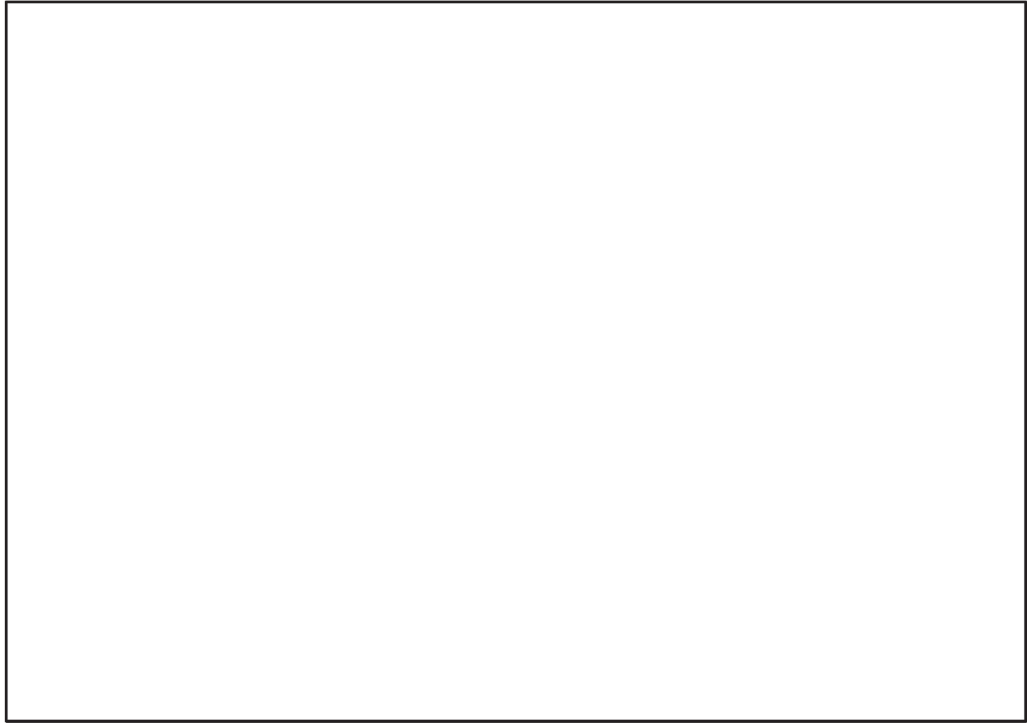
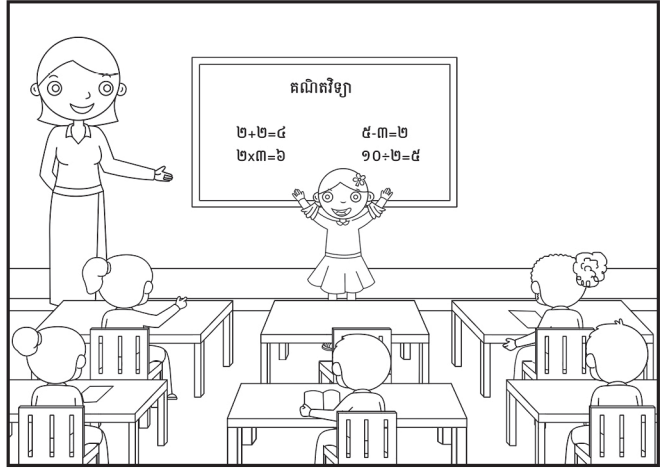
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ

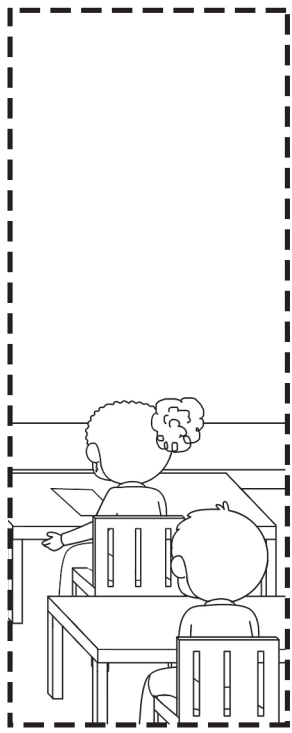
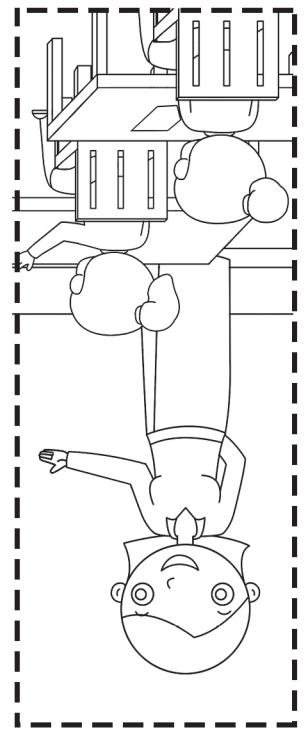
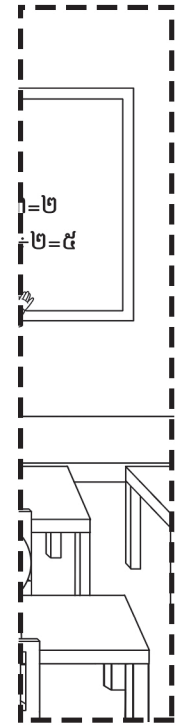
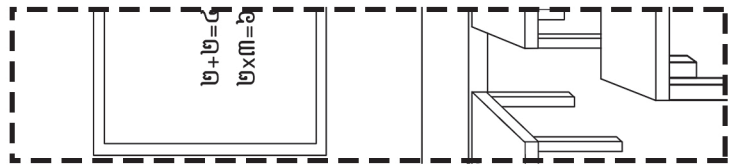
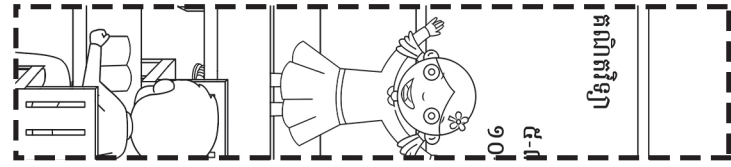


ស្ដុន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ។
២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។
៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតរូបភាពនៅ(ក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ល្បែងផ្គុំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

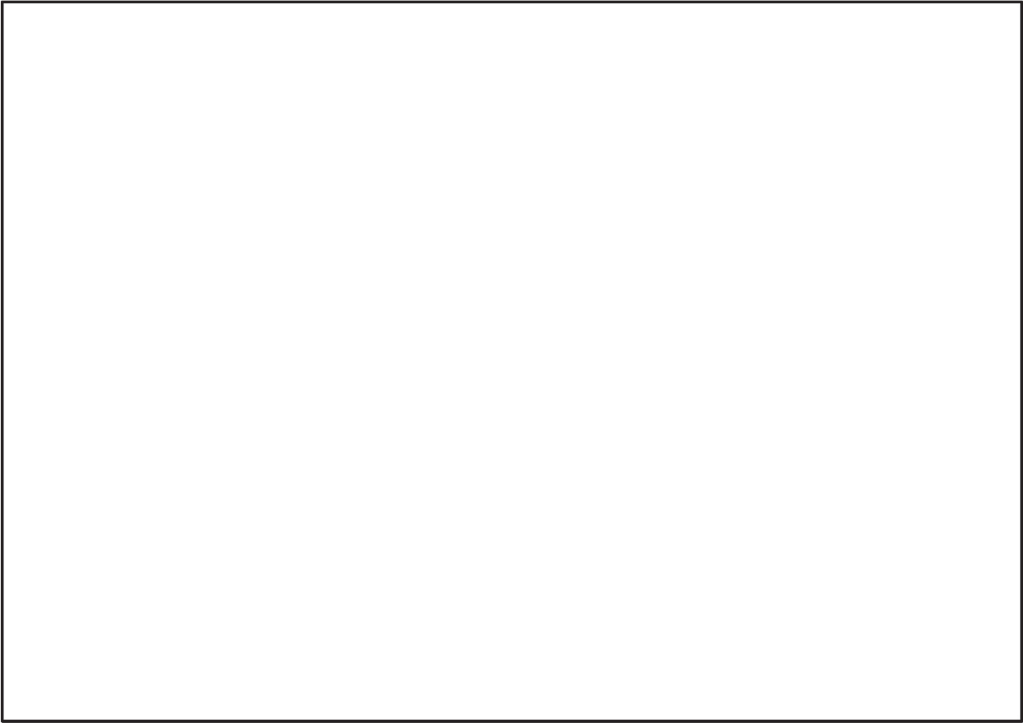
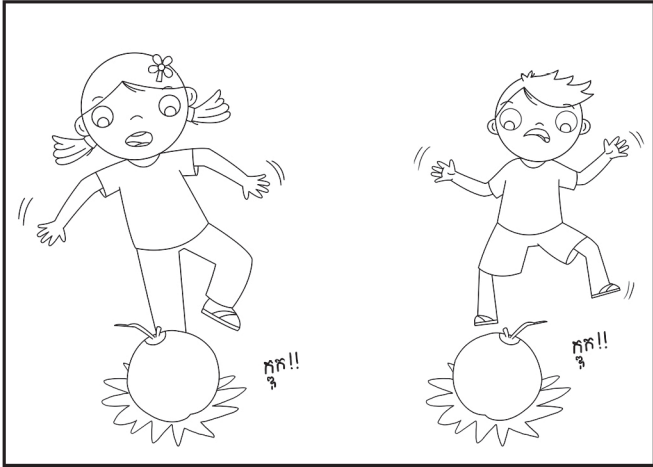
ឈ្មោះ:

ថ្នាក់កម្រិត

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

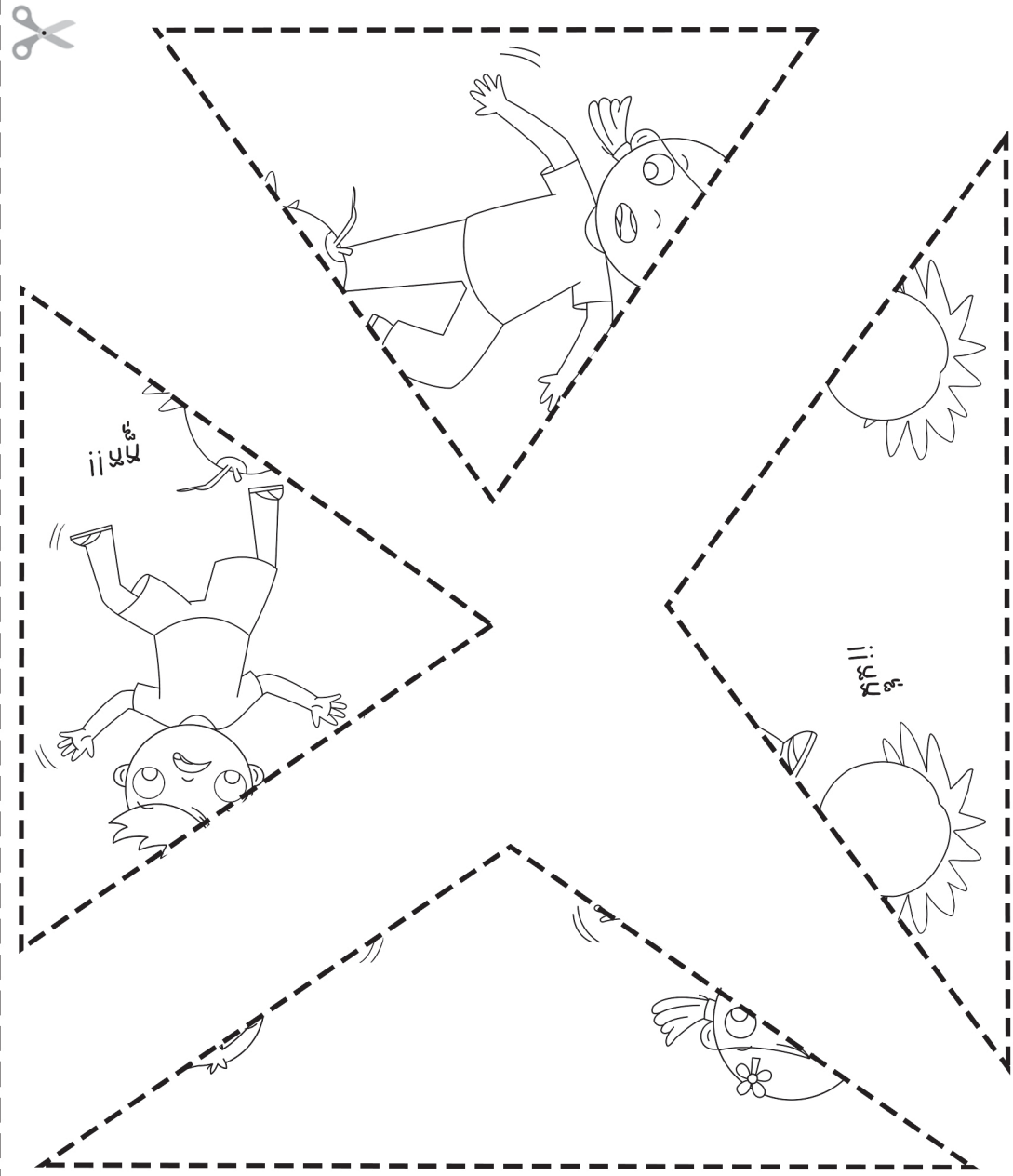


ល្បែងផ្គុំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ។

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្គុំតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួន ប្រាំពីរ រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



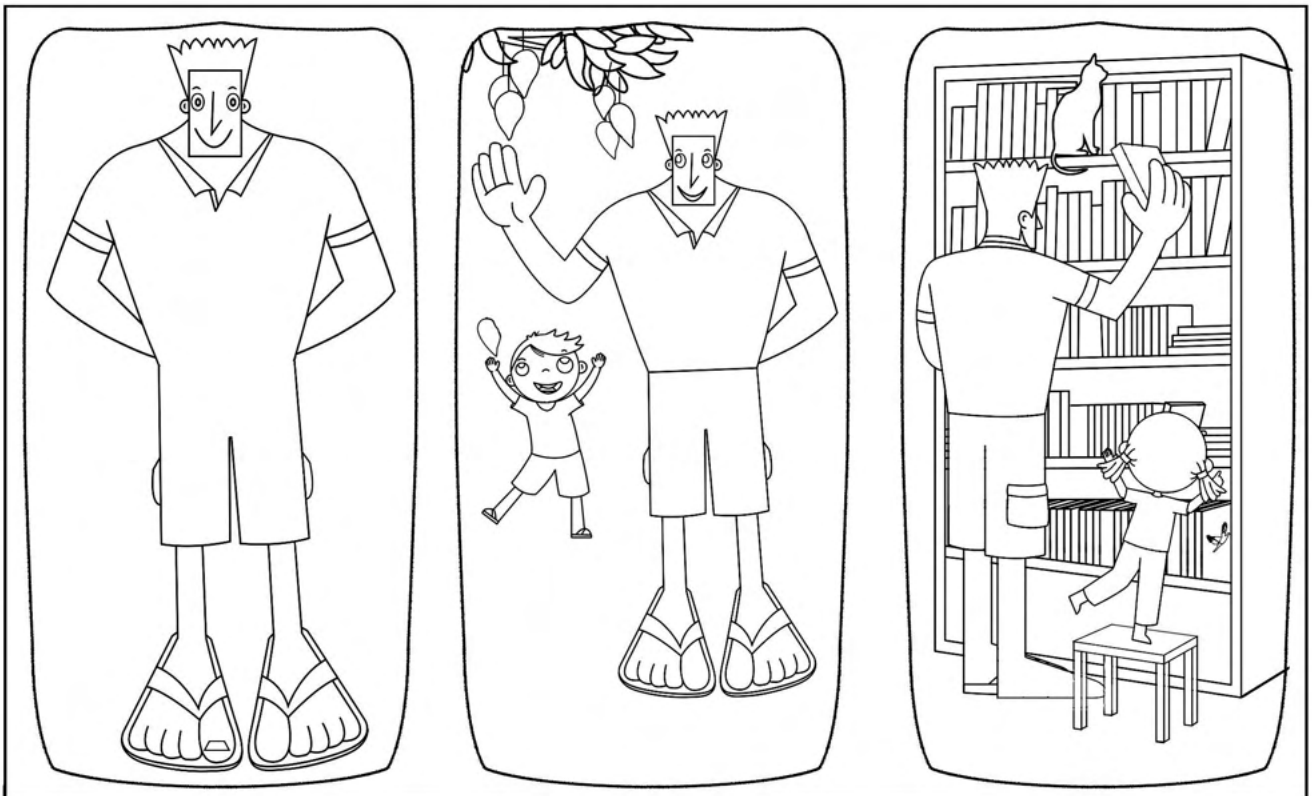
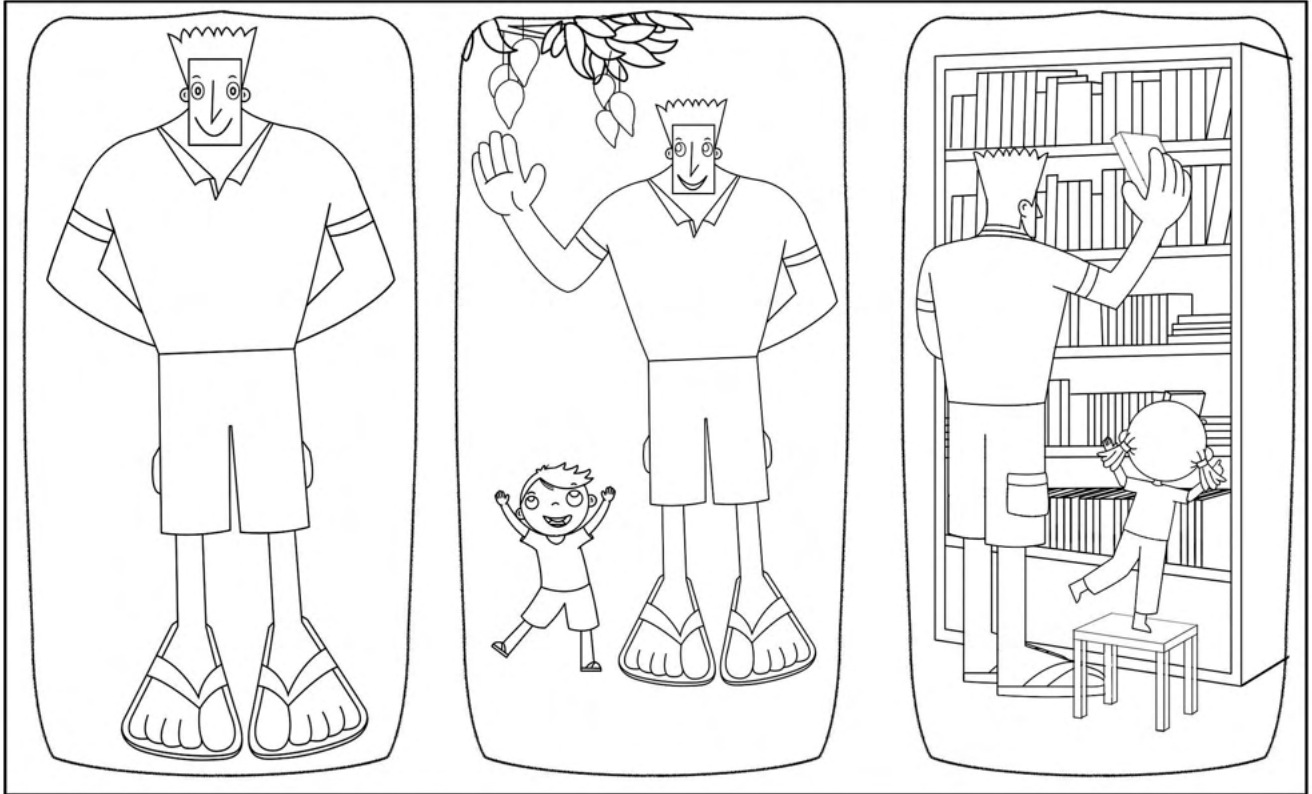
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំមួយ រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររូបដំបូងលើរូបភាពនោះ



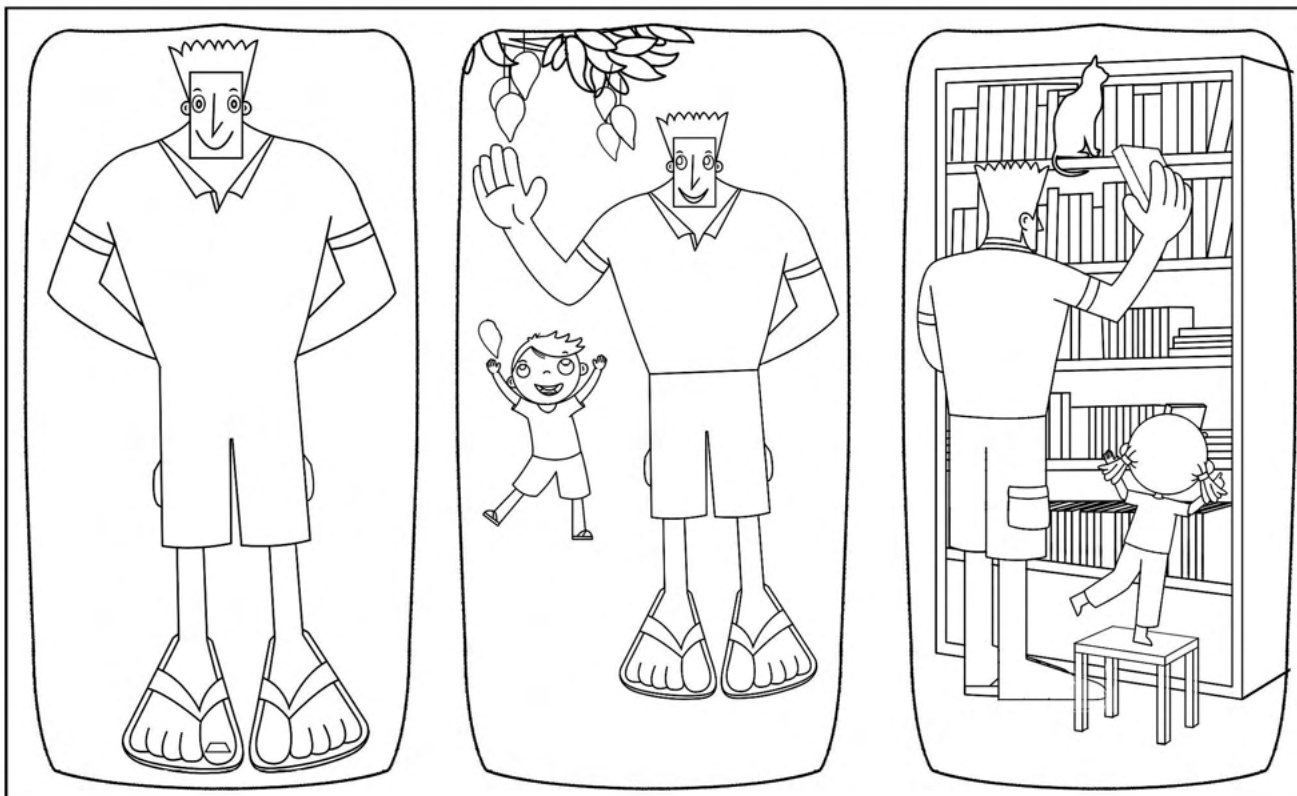
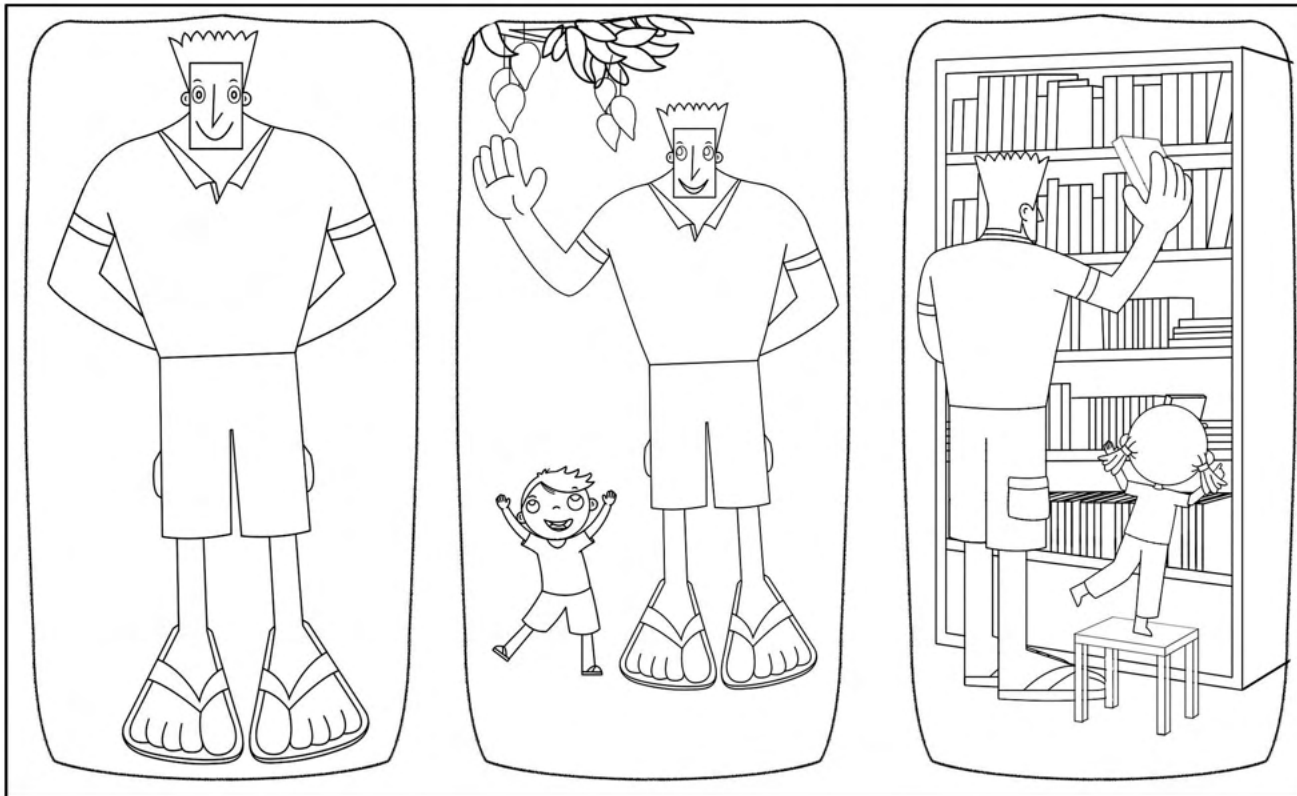
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំ រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររូបដំបូងលើរូបភាពនោះ



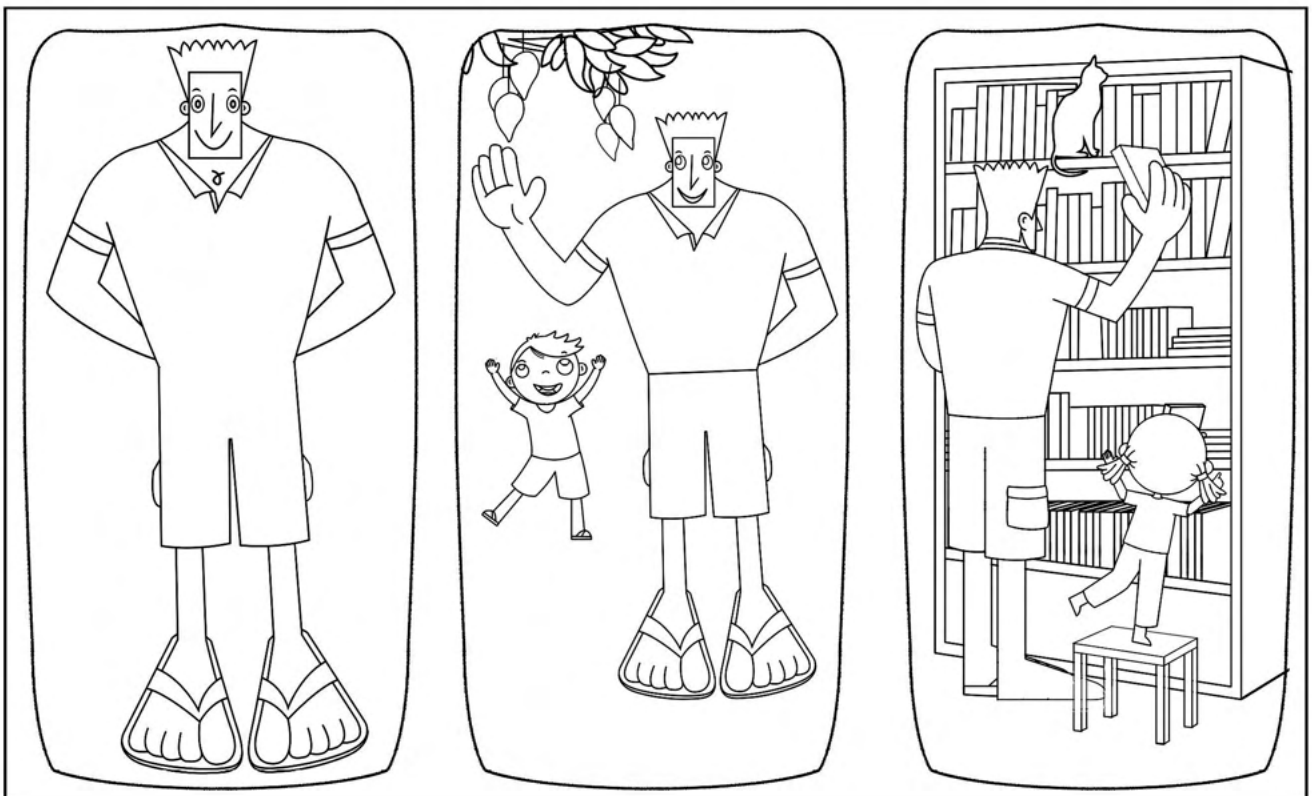
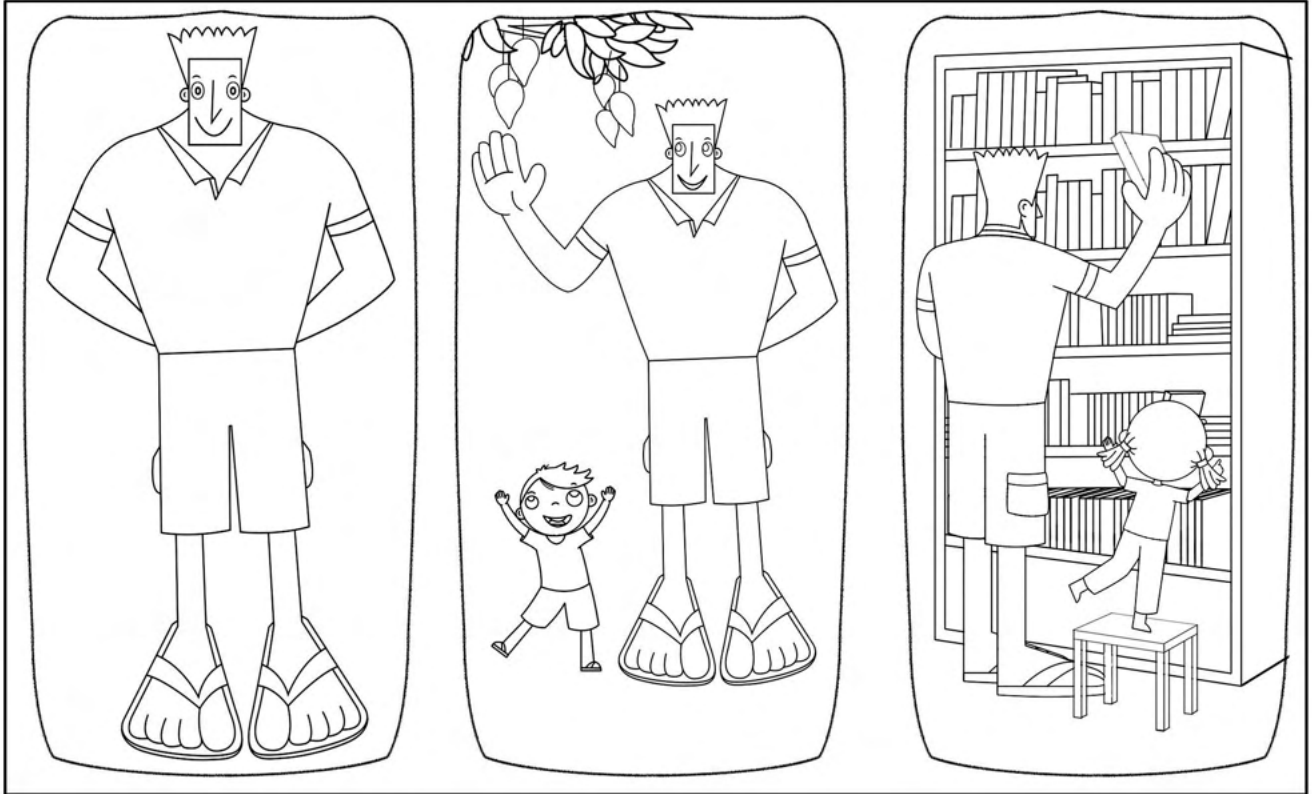
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនបី រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



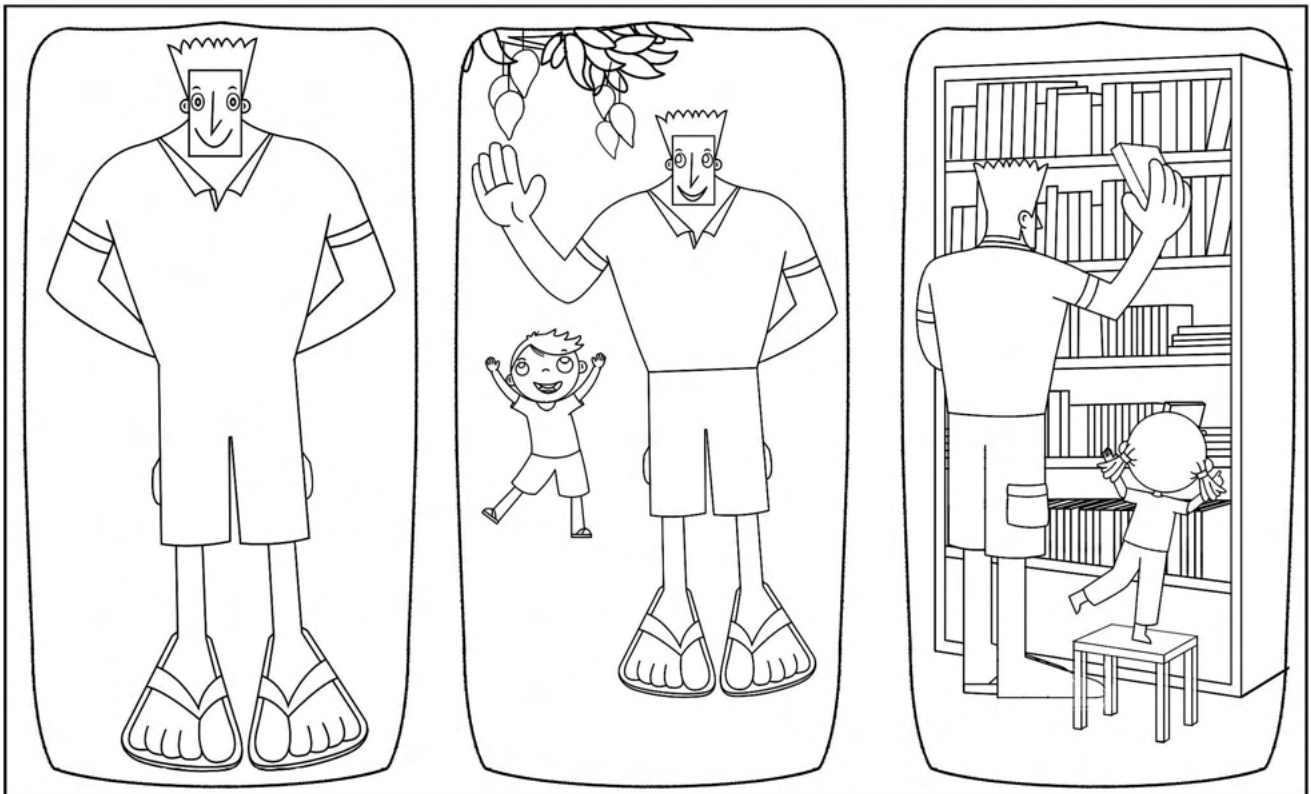
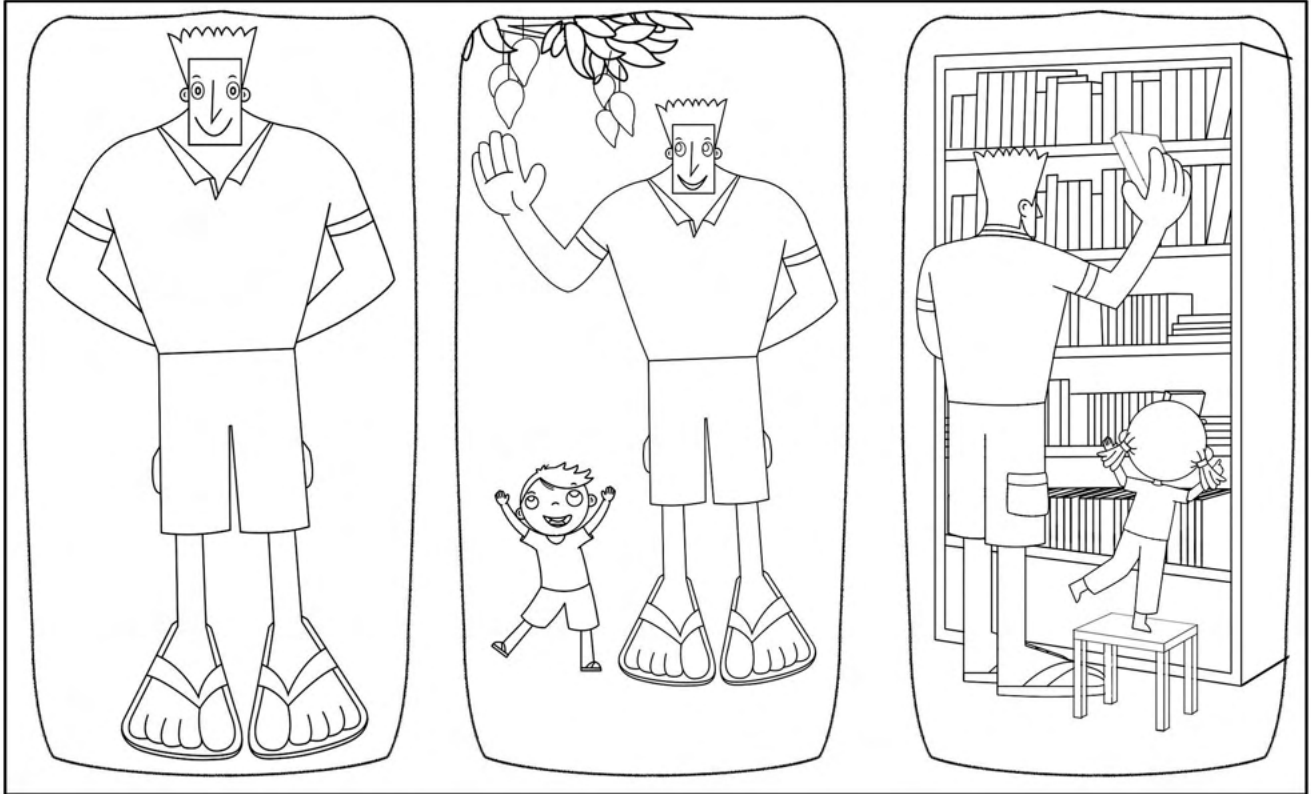
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



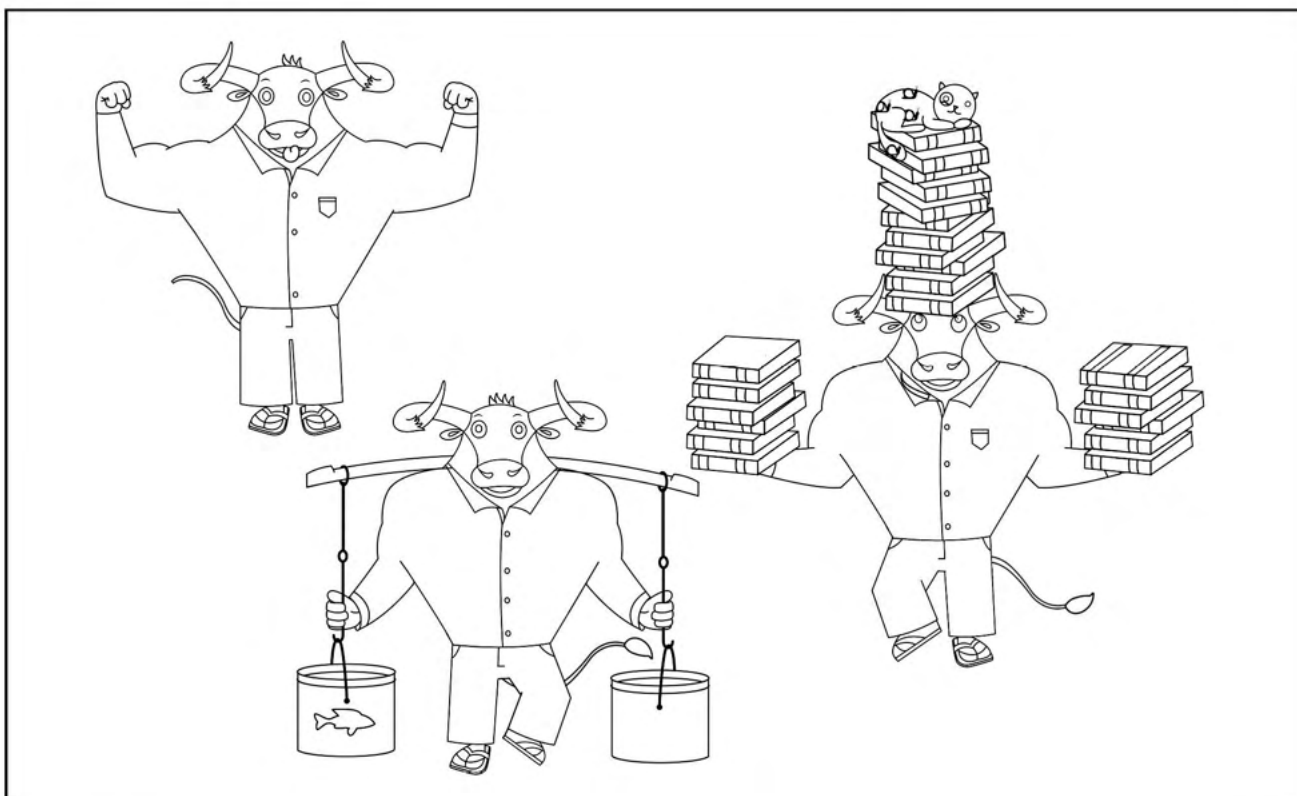
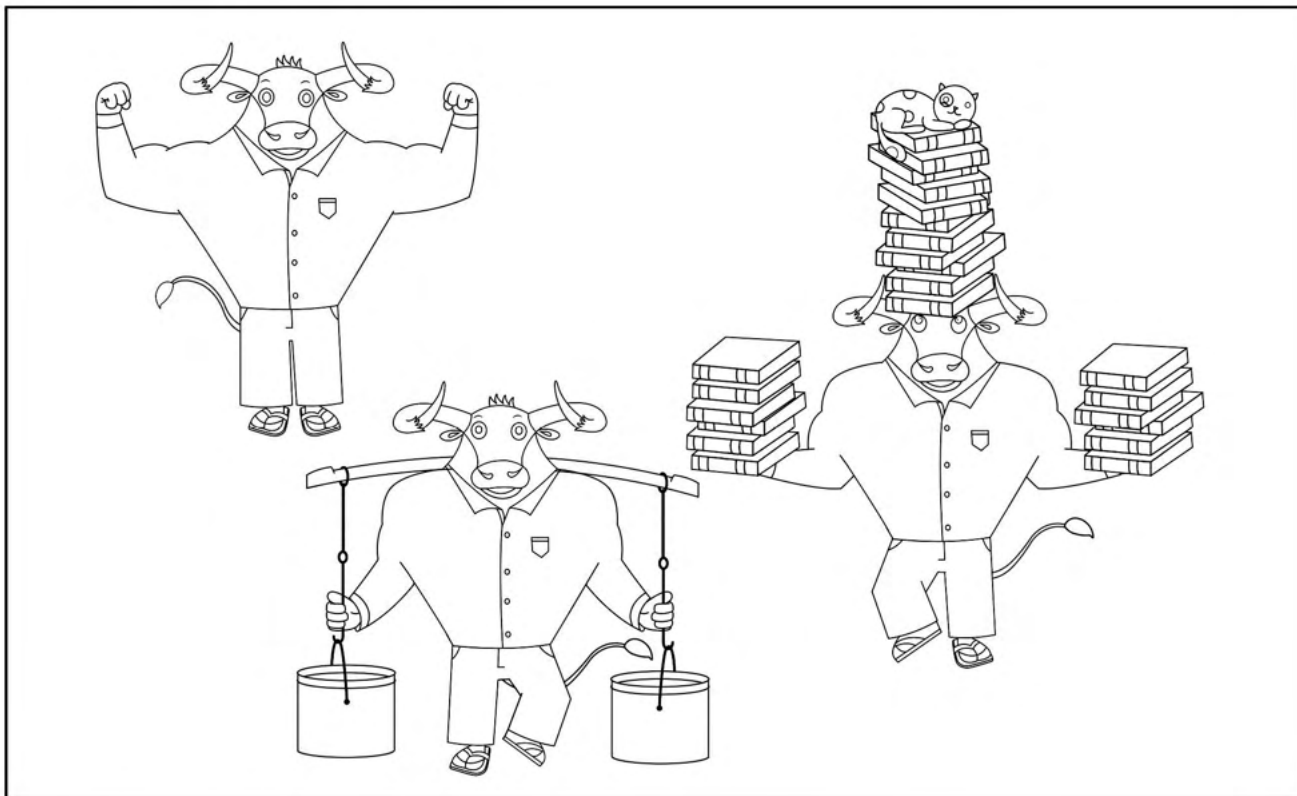
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនដប់មួយ រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររដ្ឋដំណើរការភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំពីរ រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររូបដំបូងលើរូបភាពនោះ



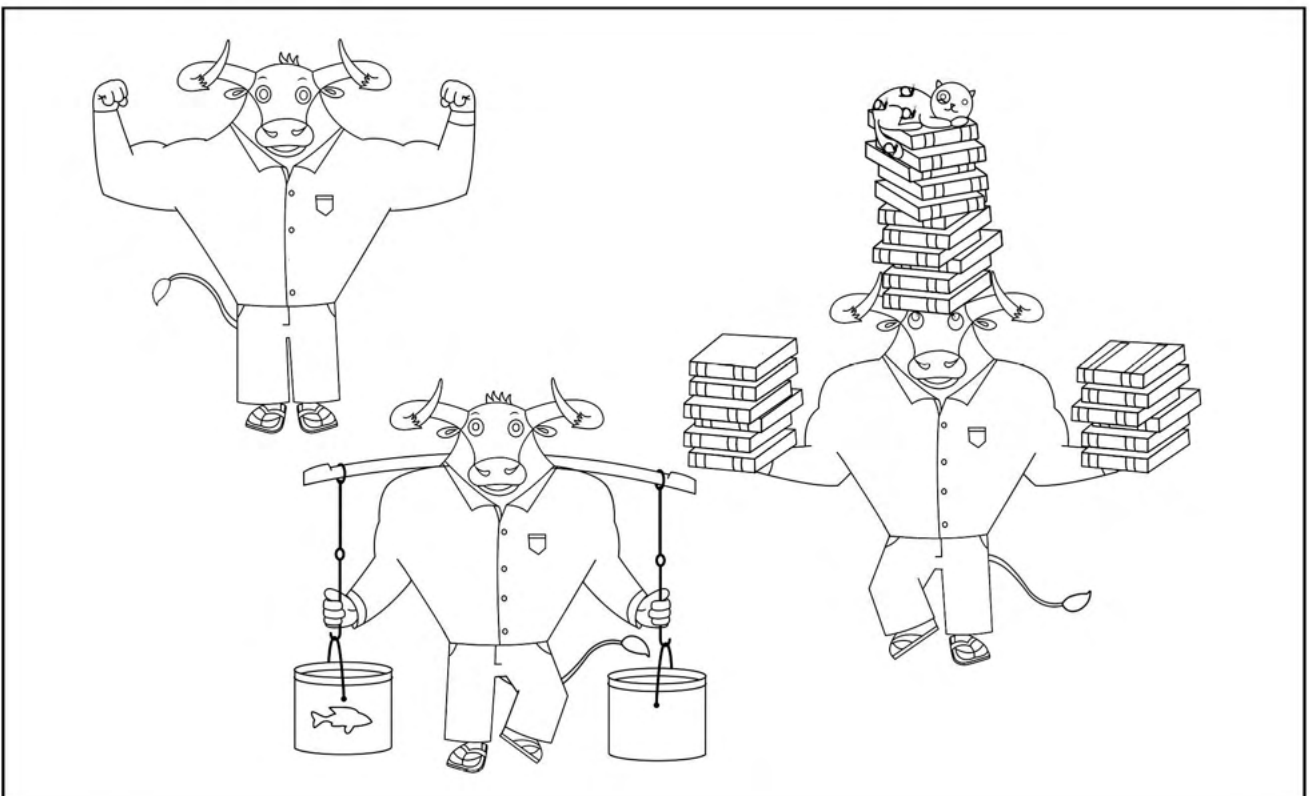
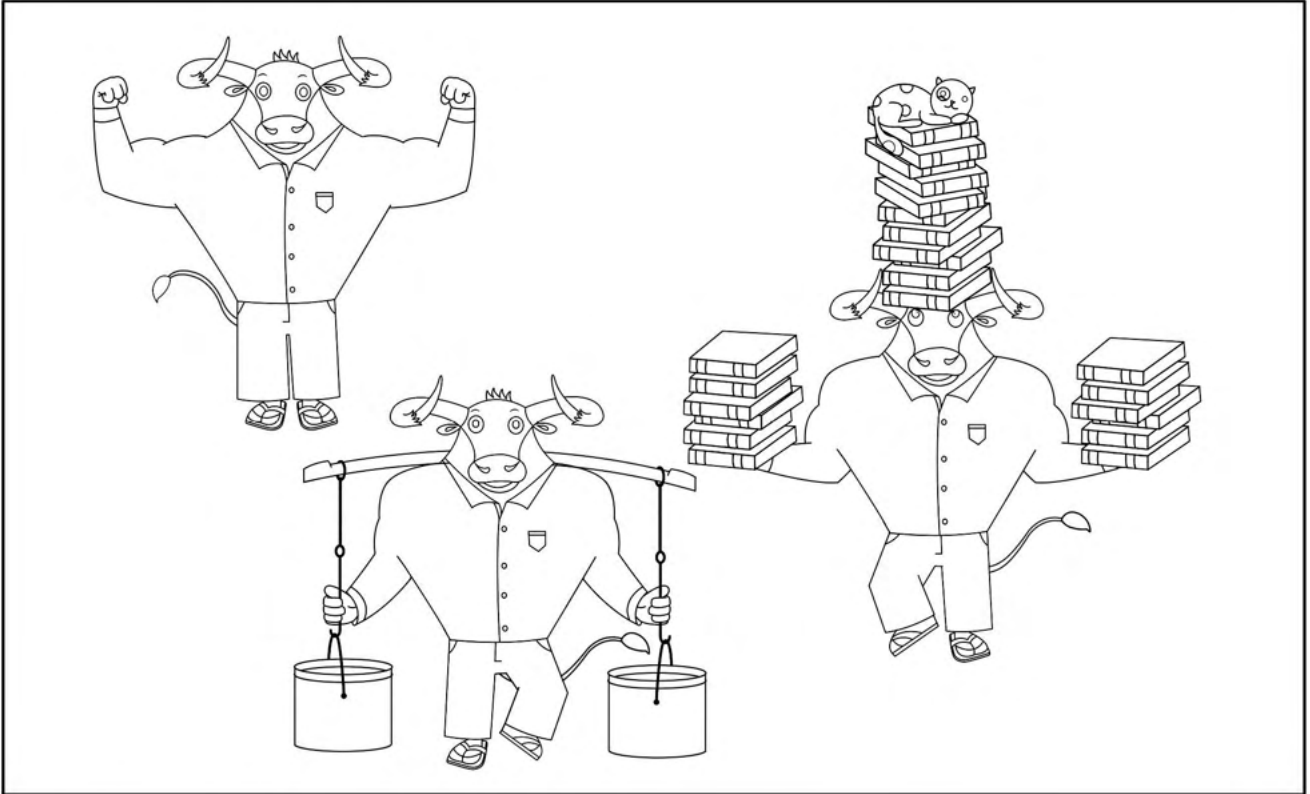
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



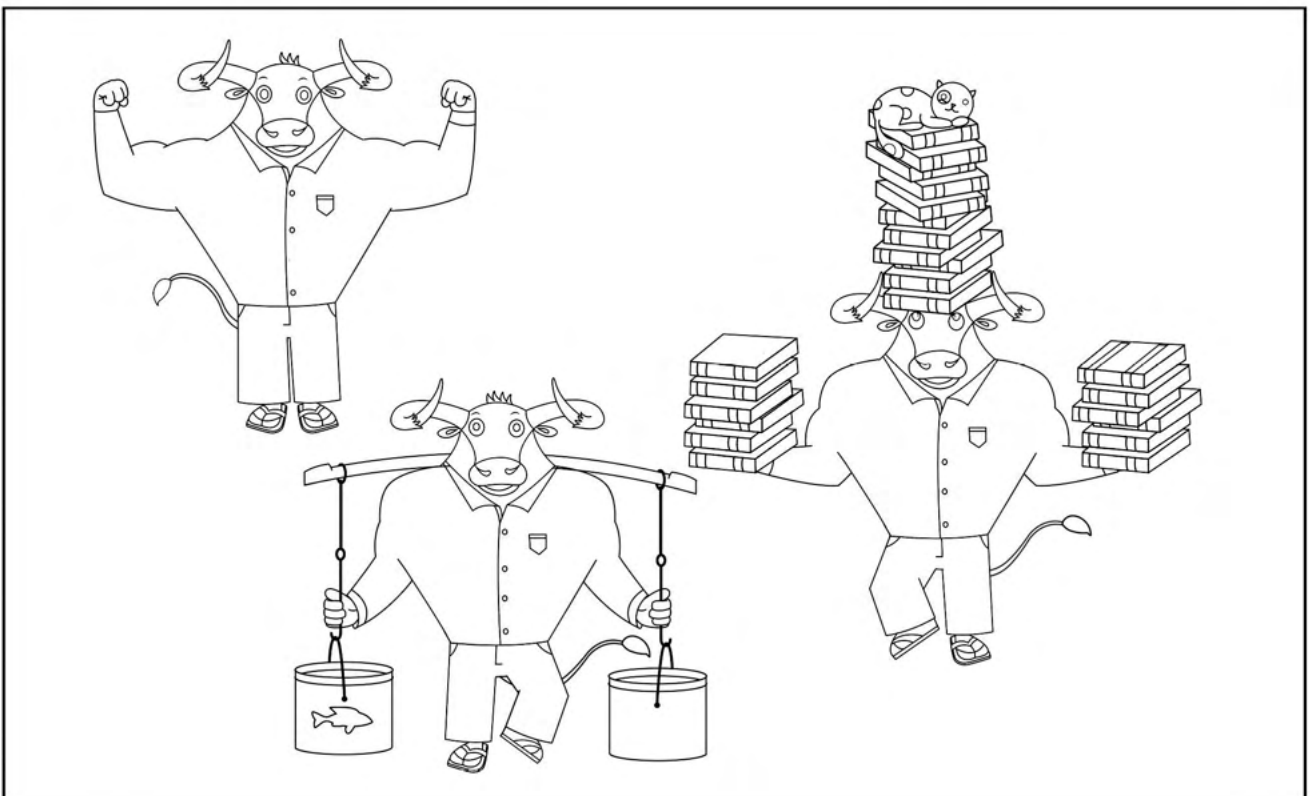
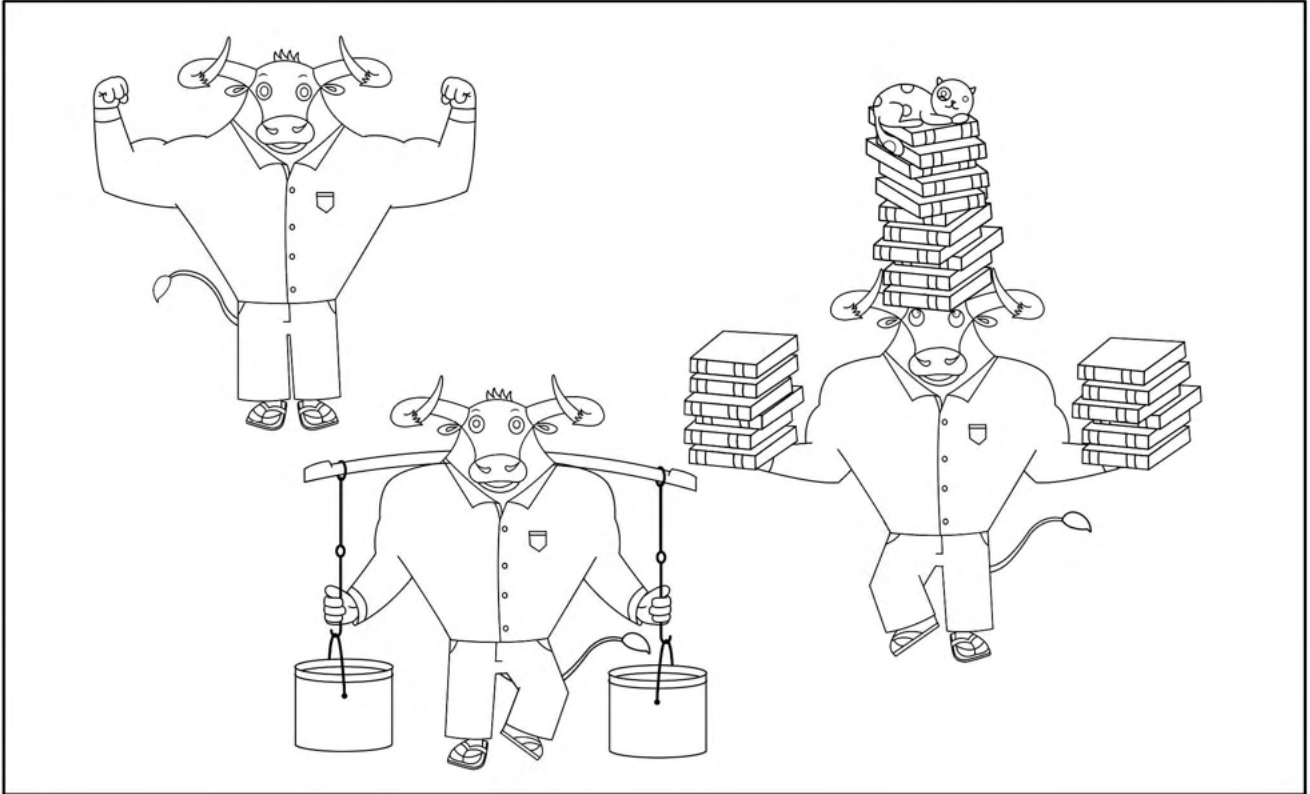
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំ រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររូបដំណើរការភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



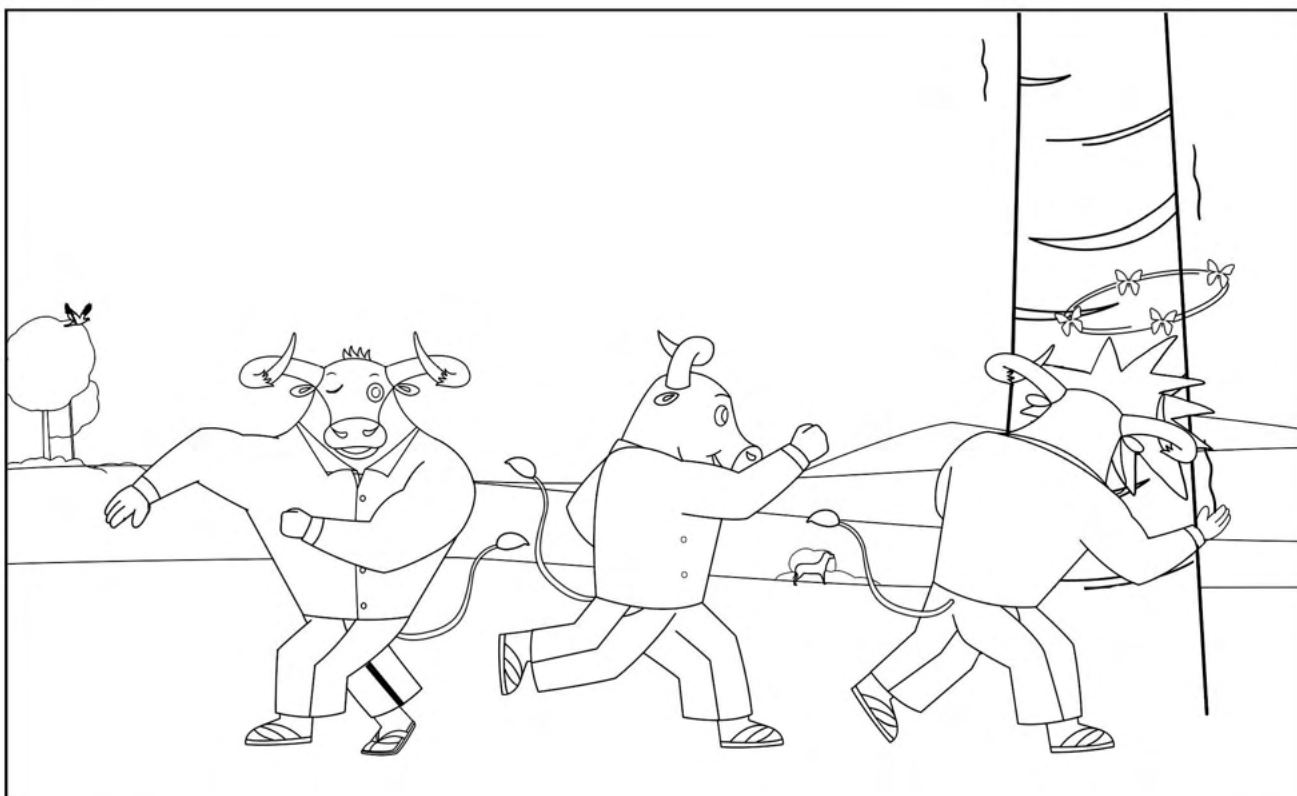
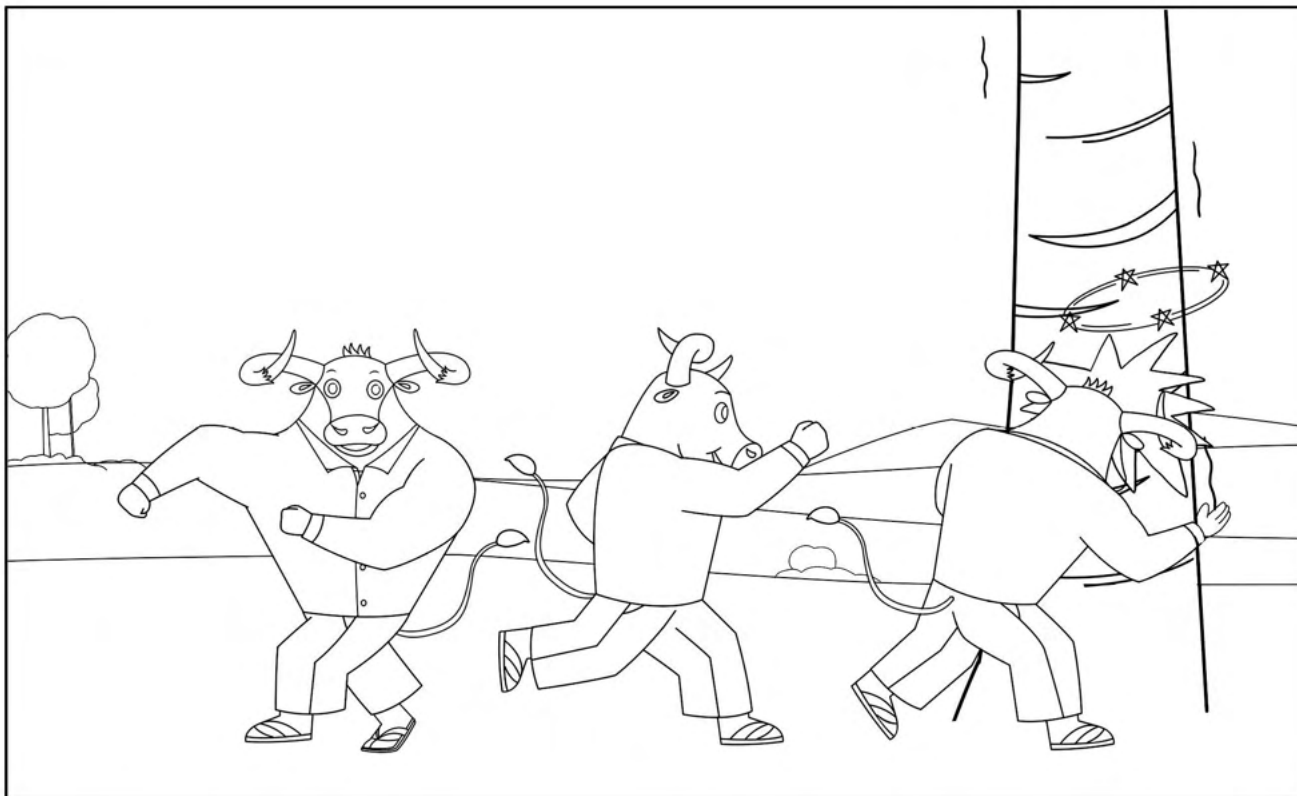
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនដប់ រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



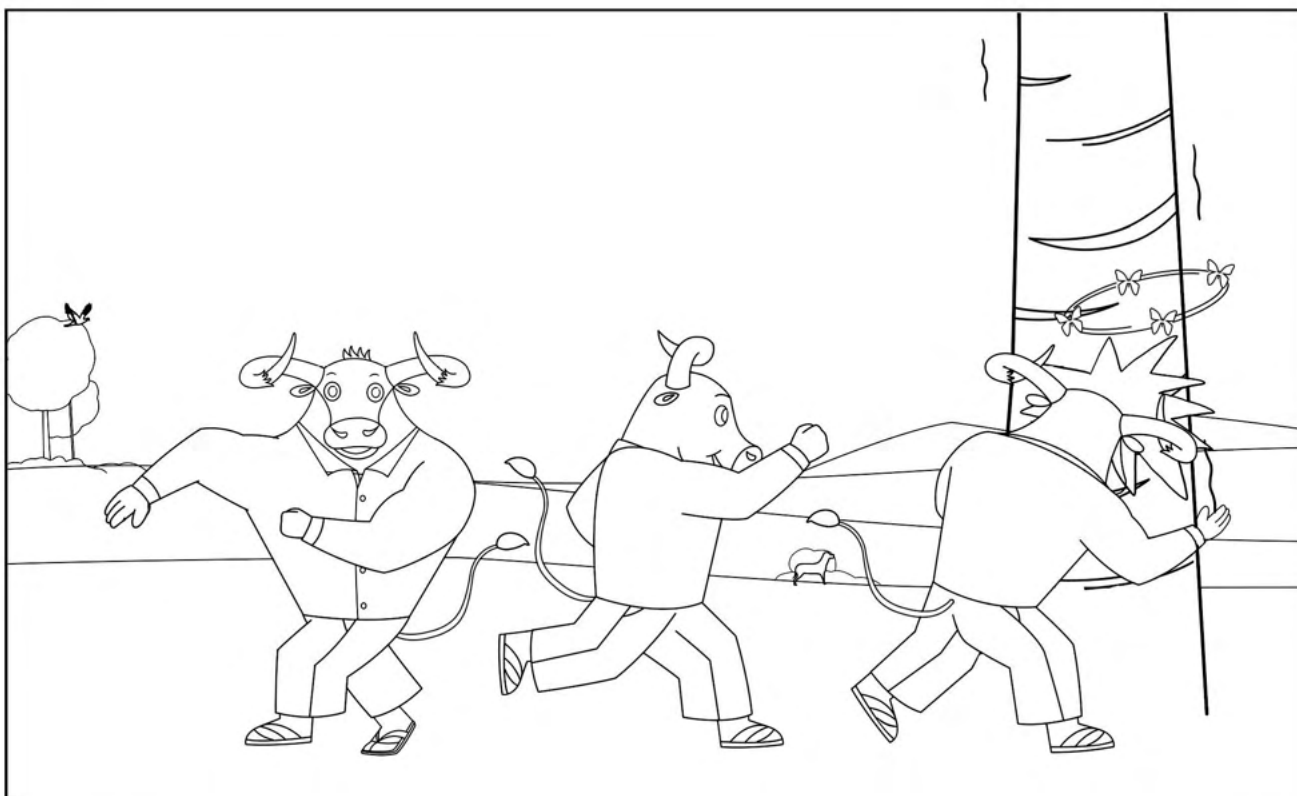
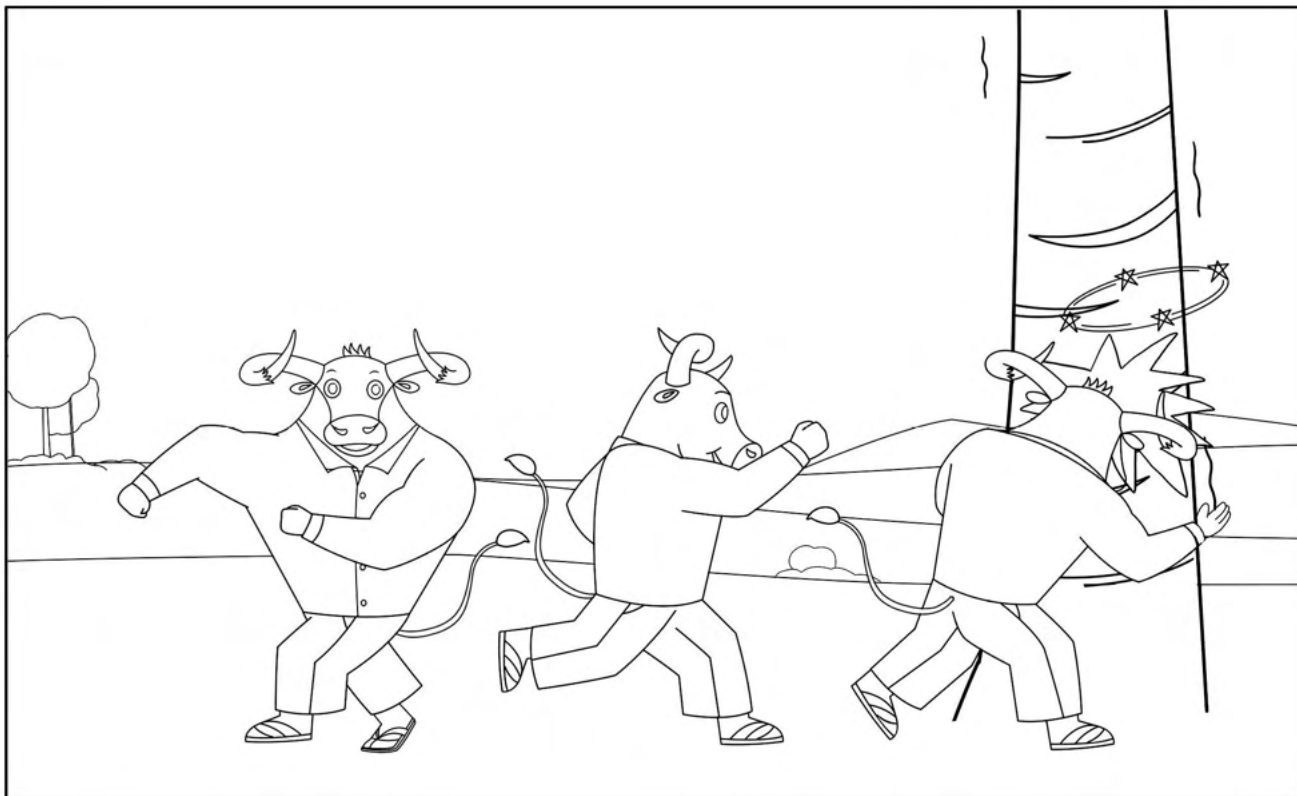
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំពីរ រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



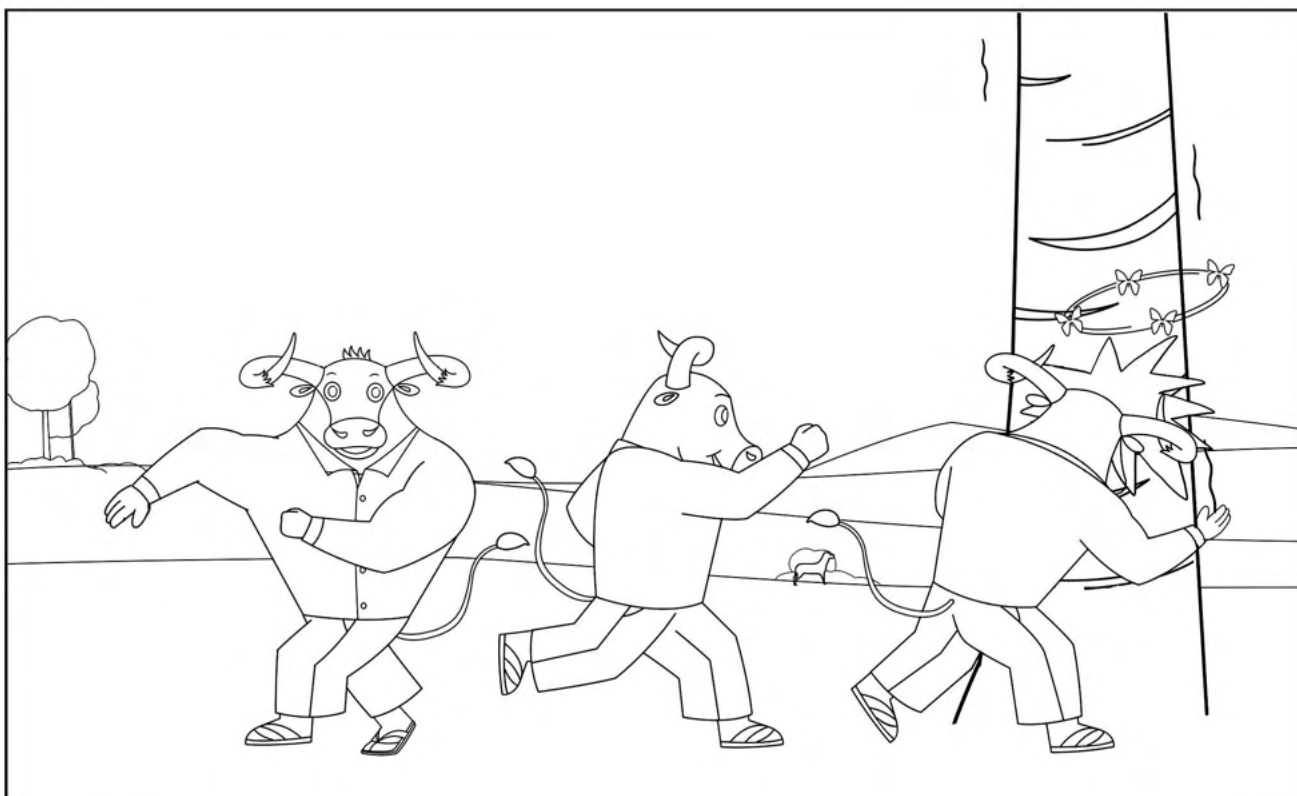
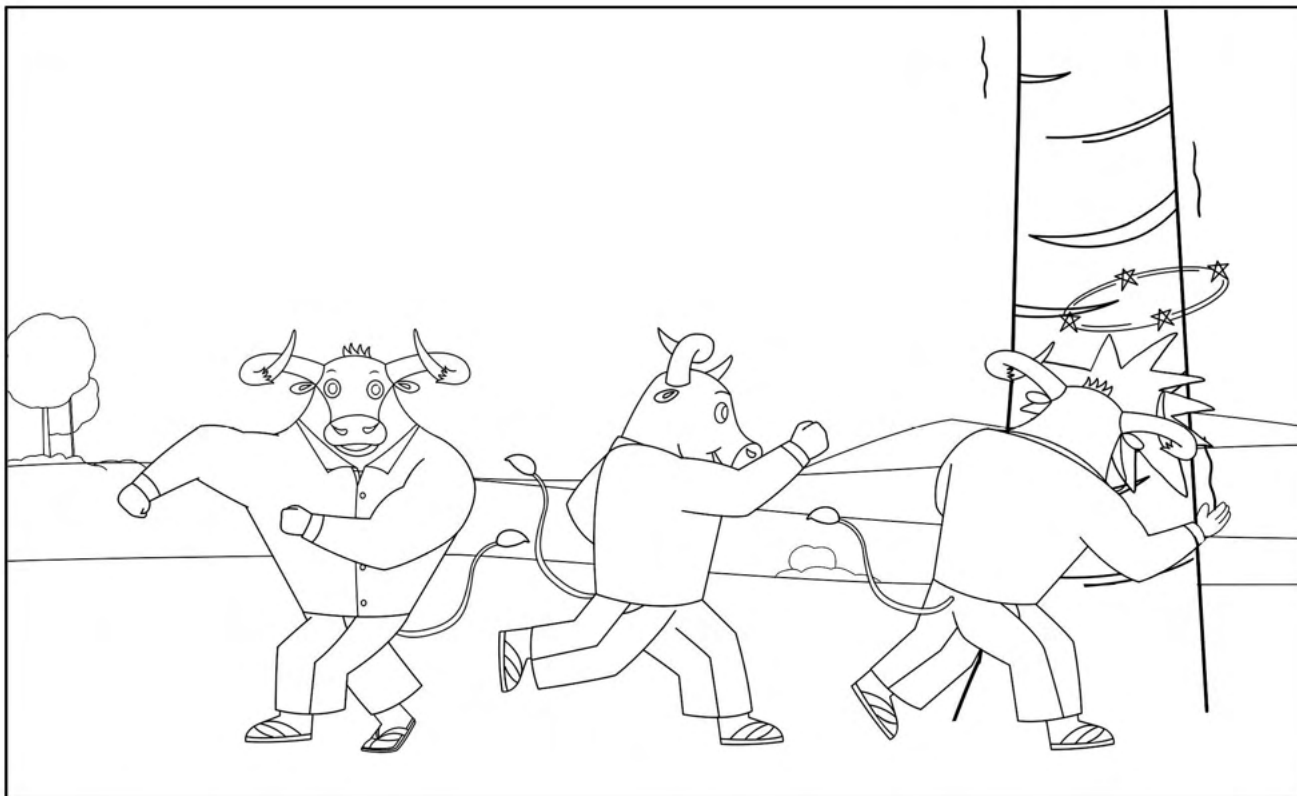
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំ រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងស្វែងរកក្រុមអាហារ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

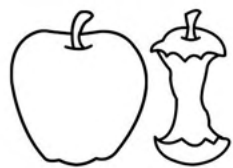
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



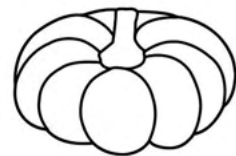
ស្កេន QR Code

ចូរគូសរូបអាហារទាំងបី (ក្រុមនៅខាងក្រោម)

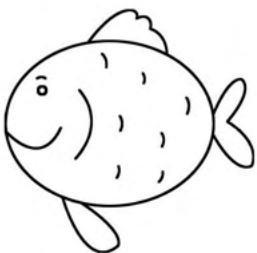
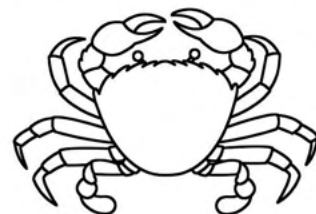
(ក្រុមទី១ អាហារការពារ (មករ), (ក្រុមទី២ អាហារថាមពល (រតនា), (ក្រុមទី៣ អាហារសាងសង់ (លោក(ស្រី សុខ)



អាហារការពារ



អាហារថាមពល



អាហារសាងសង់

