

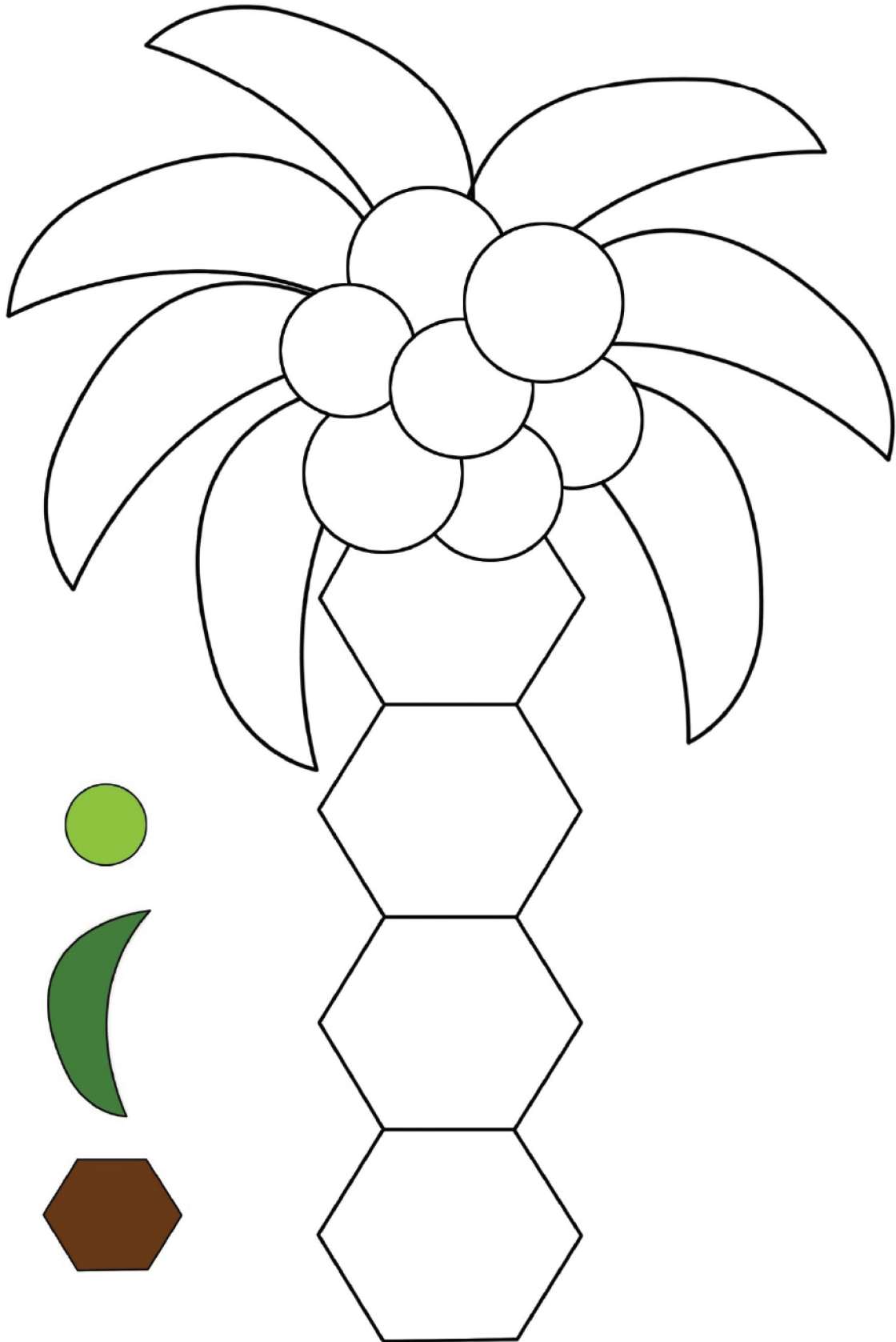
ល្បែងដាត់ពណ៌រូបភាពដើមដូង

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



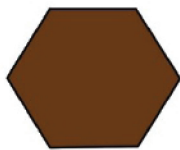
ពណ៌បៃតងខ្ចី



ពណ៌បៃតង



ពណ៌ត្នោត



ល្បែងរាប់ចំនួនផ្លែដូង និងសរសេរលេខ

តាមចំនួនផ្លែដូង

សាលាមត្តេយ្យ

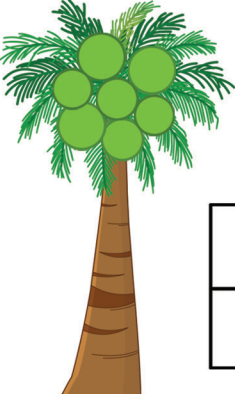
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:


កាលបរិច្ឆេទ



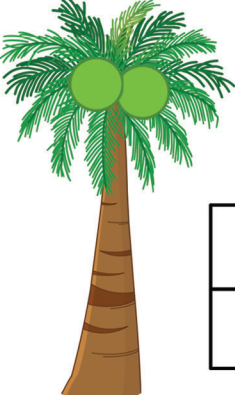
ស្កេន QR Code




| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |



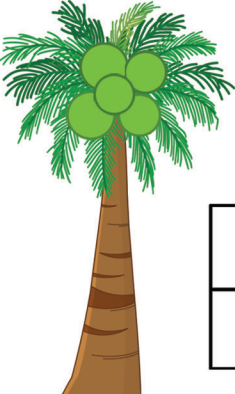
| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |




| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |



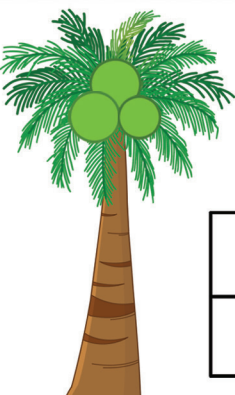
| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |




| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |



| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |



| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |



| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |

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



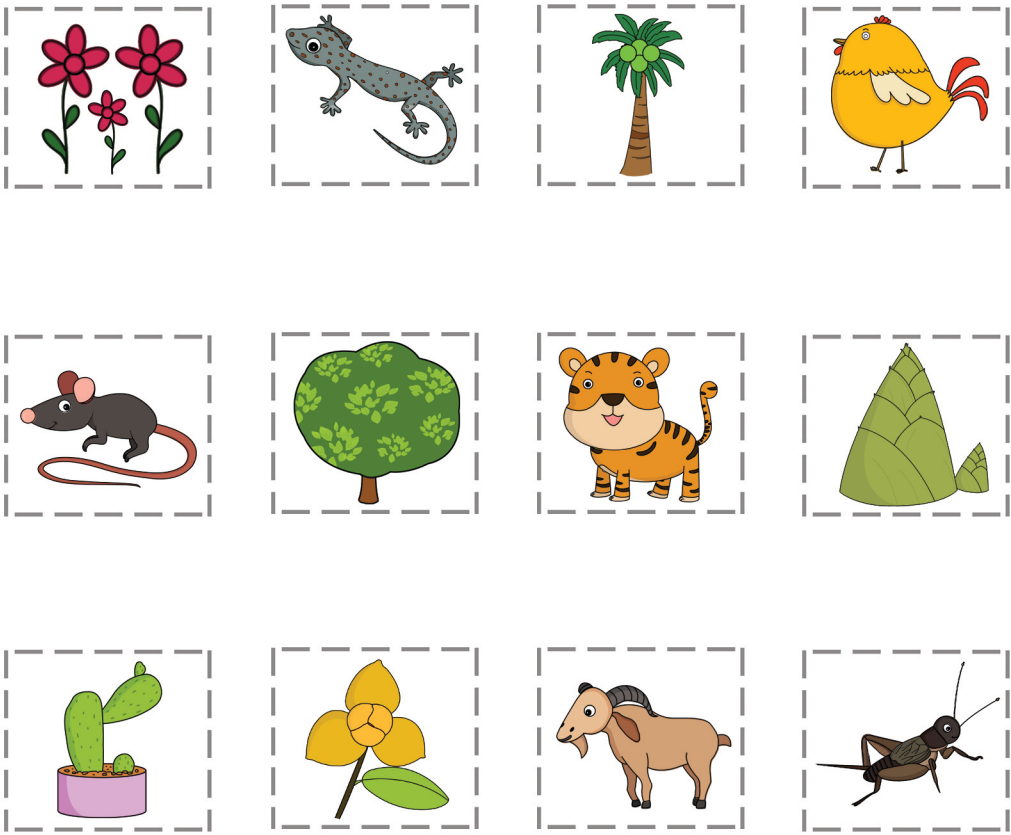
សត្វ

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។



| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

ល្បែងគូសភ្ជាប់រឿងដែលមានជីវិត

សាលាមត្តេយ្យ

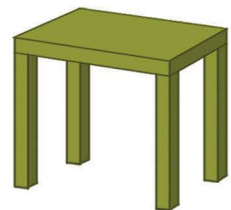
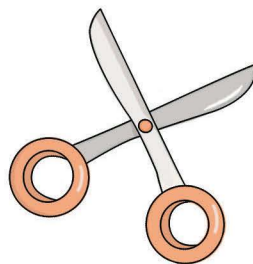
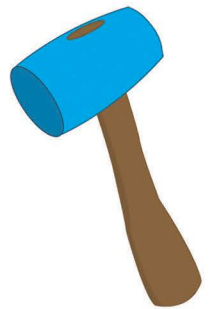
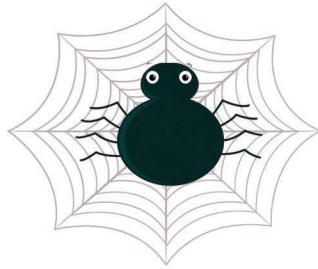
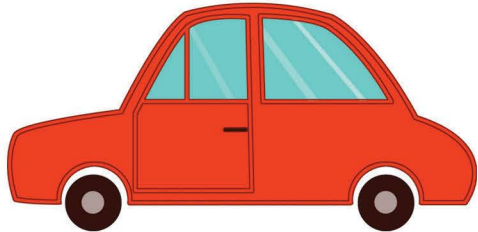
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

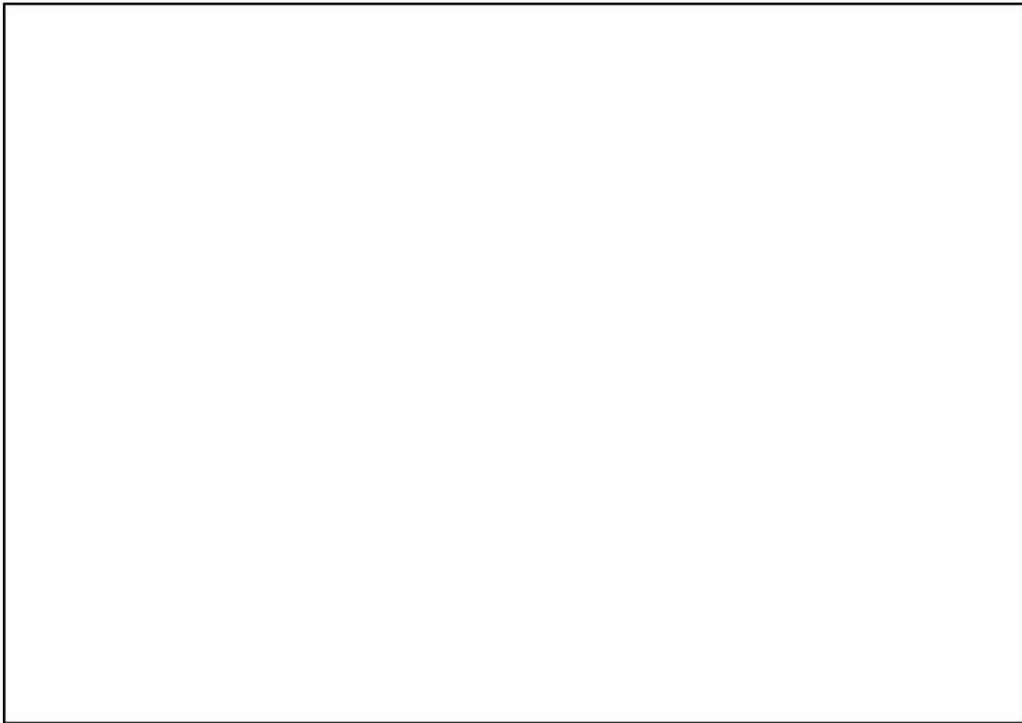
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្ដុន QR Code

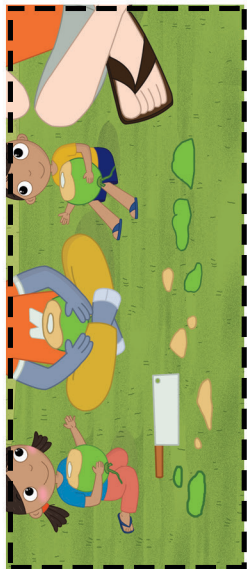
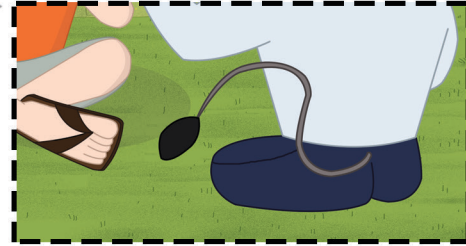


ល្បែងផ្ដំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)។

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្ដិតតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



មិត្តភក្ដិ



បុរាណវិទ្យា

ល្បែងផ្ដំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

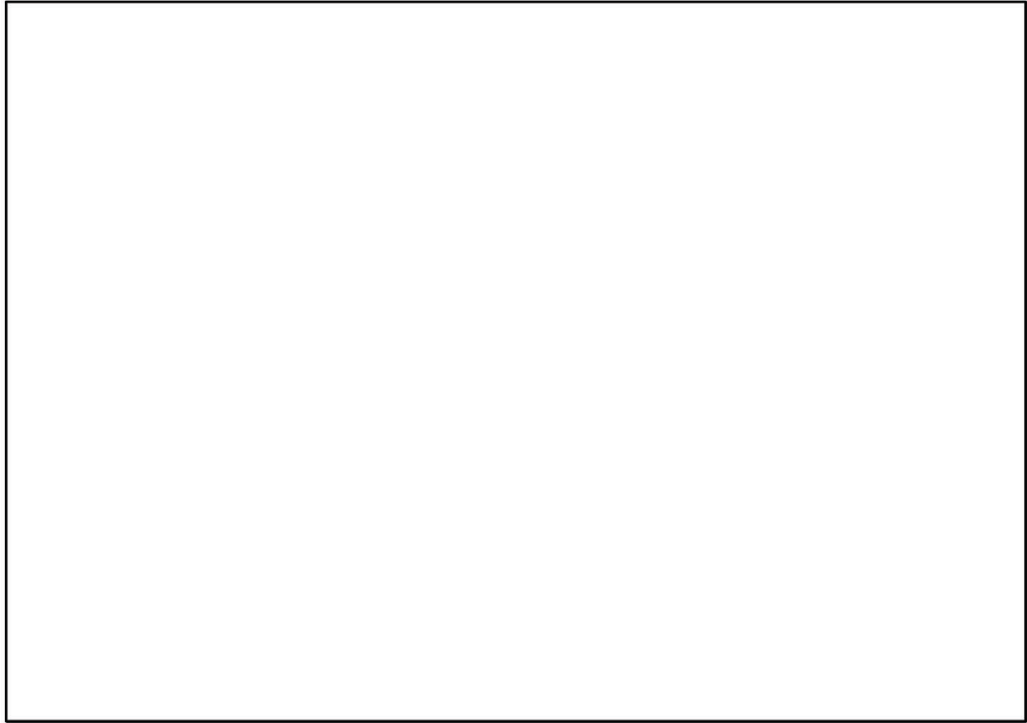
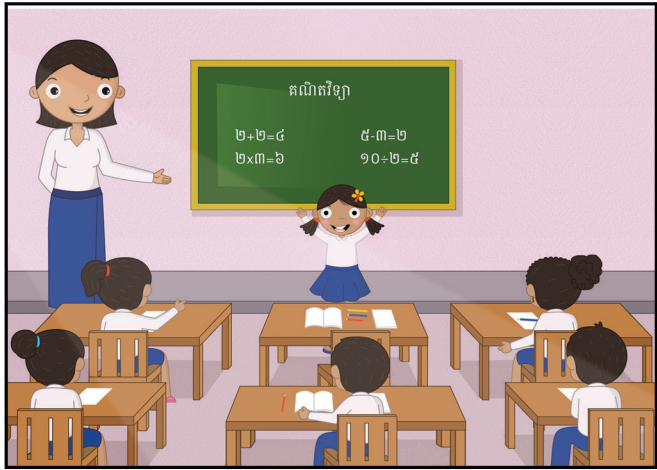
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ

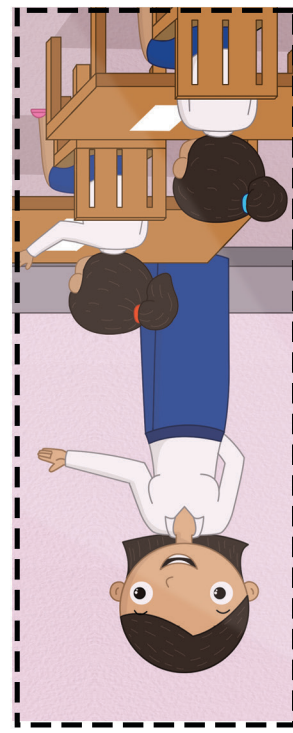
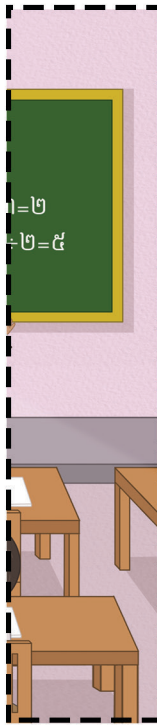
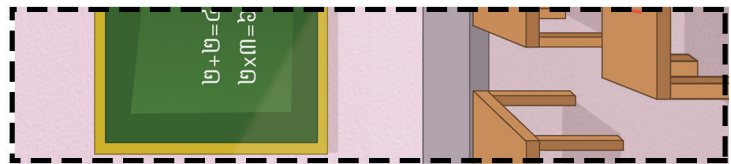


ស្ដុន QR Code



ល្បែងផ្ដំរូបភាព

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



បុរេគណិត

ល្បែងផ្គុំរូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ

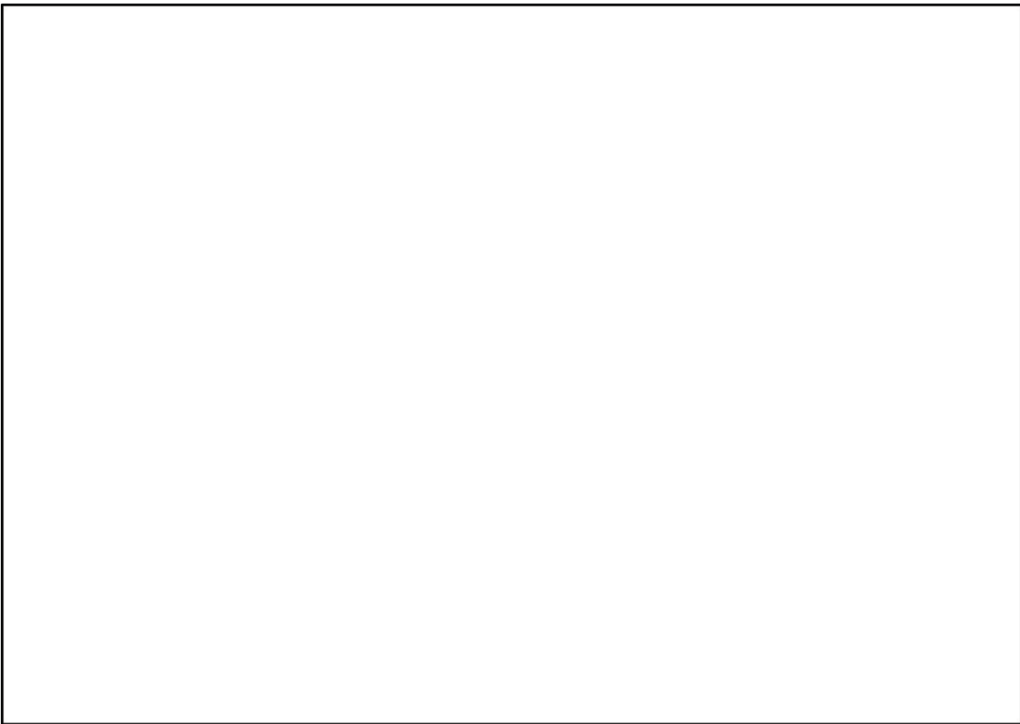
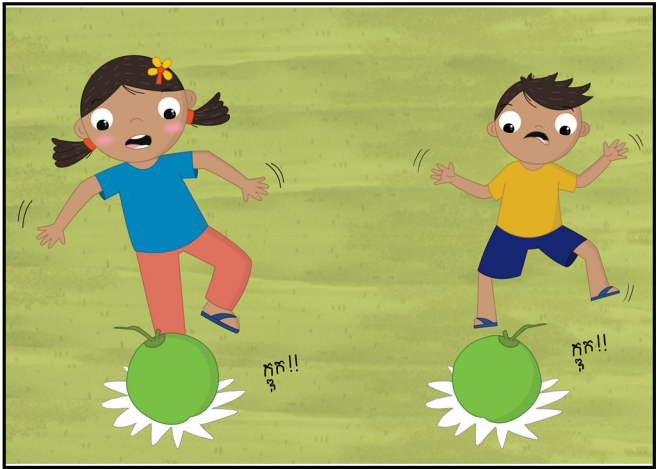
ឈ្មោះ:

ថ្នាក់កម្រិត

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

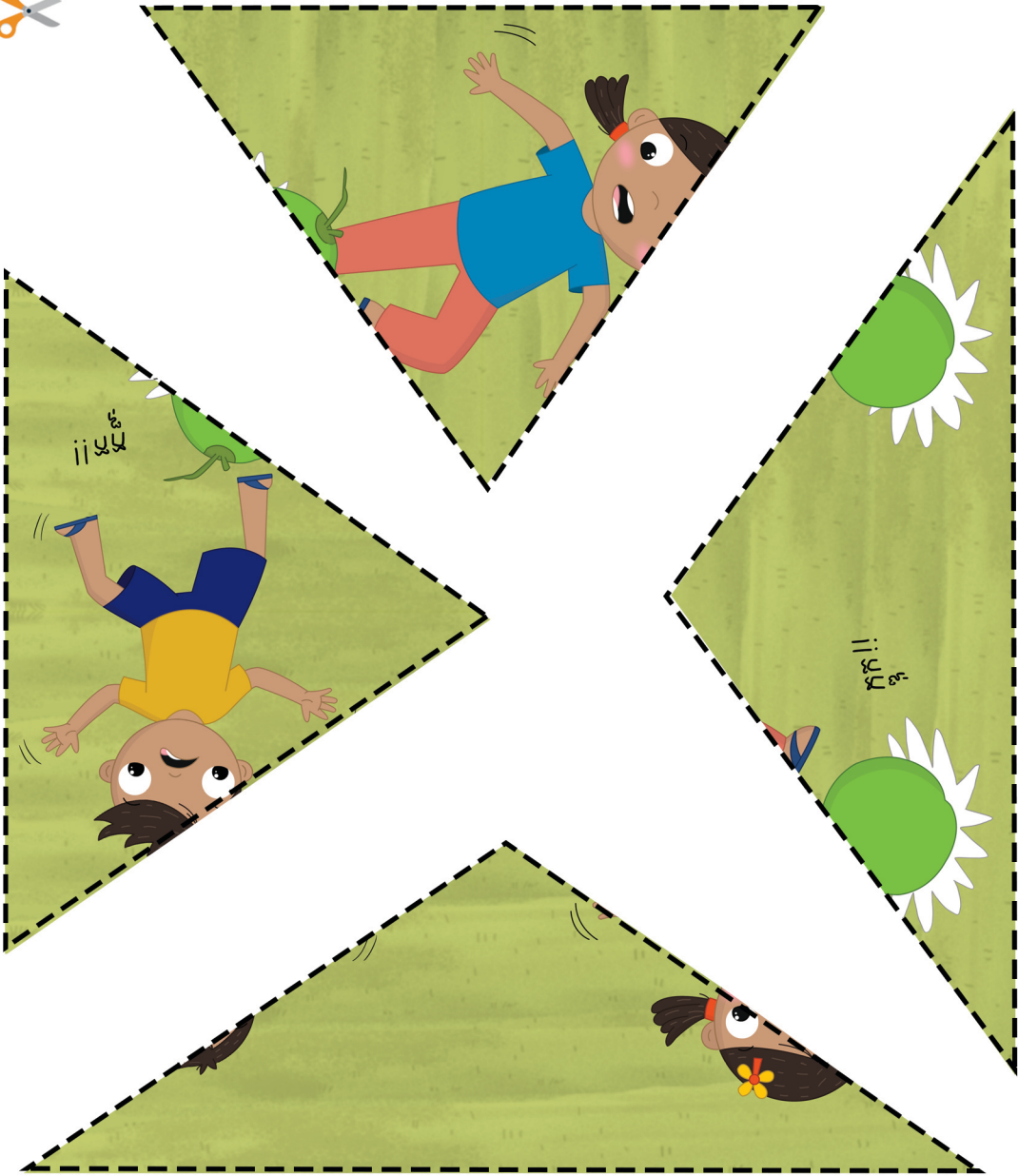


ល្បែងផ្គុំរូបភាព

១. កាត់(ក្រដាសជាពីរ)។

២. កាត់រូបភាពទាំងបួនដែលនៅខាងក្រោម ។

៣. ហើយយកពួកគេទៅផ្គុំតាមរូបភាពនៅក្រដាសខាងឆ្វេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



មិត្តភាពសម្រាប់



បុរសស្រី

រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំពីរ រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររូបដំបូងលើរូបភាពនោះ



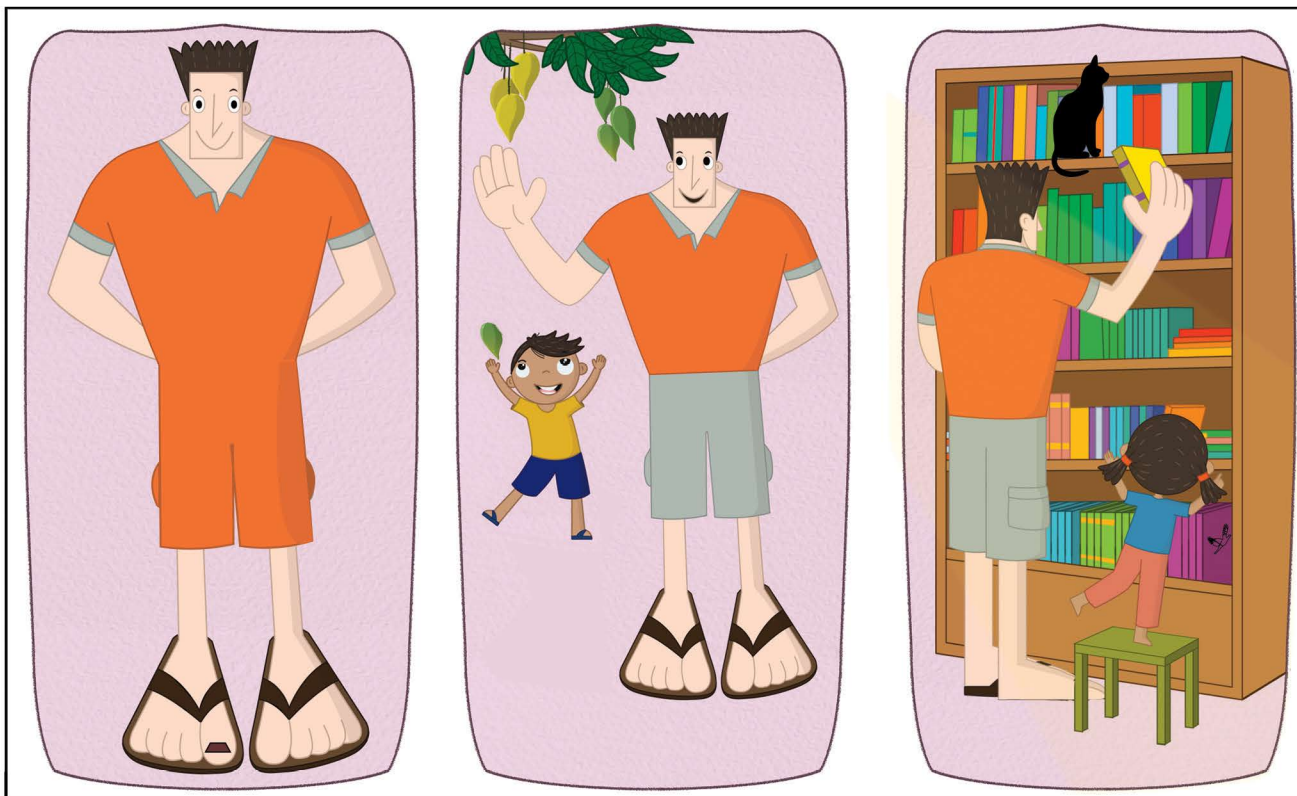
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំមួយ រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររូបដំបូងឡើងវិញនោះ



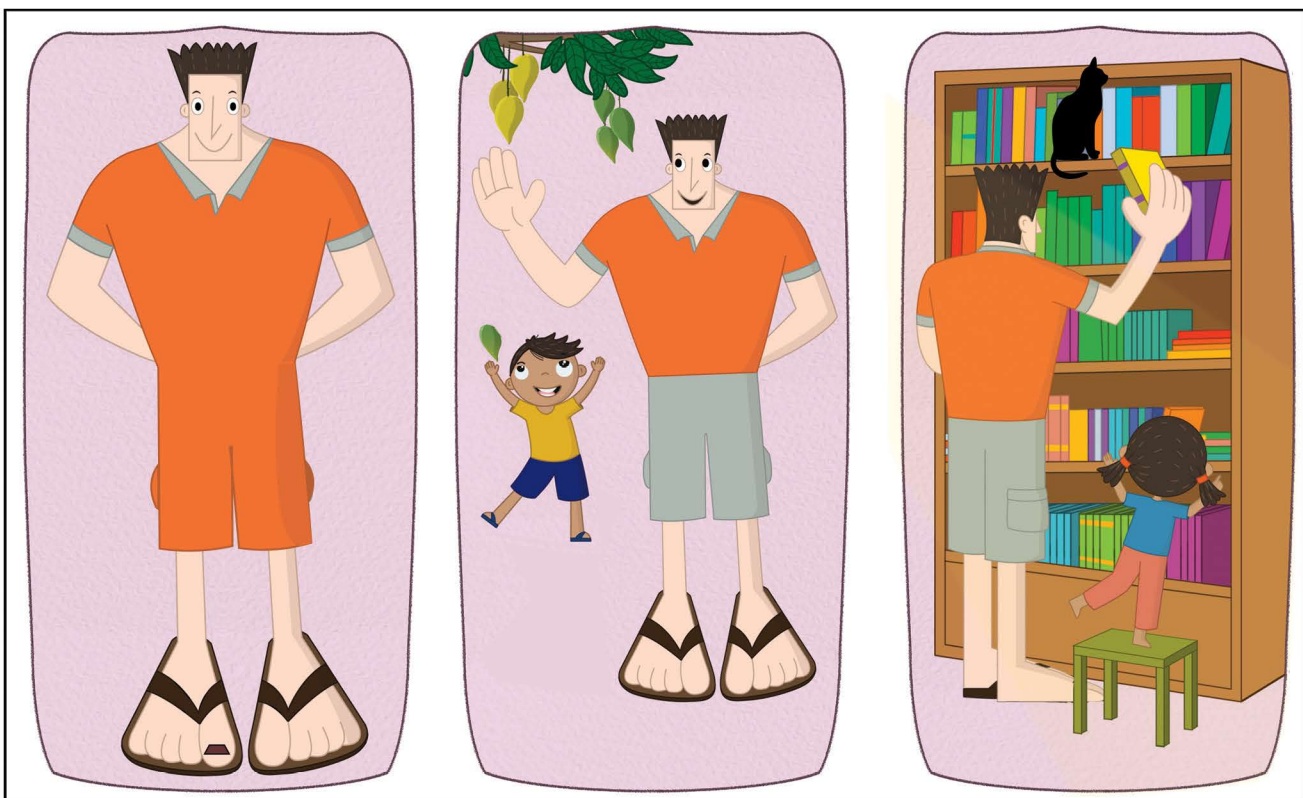
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំ រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



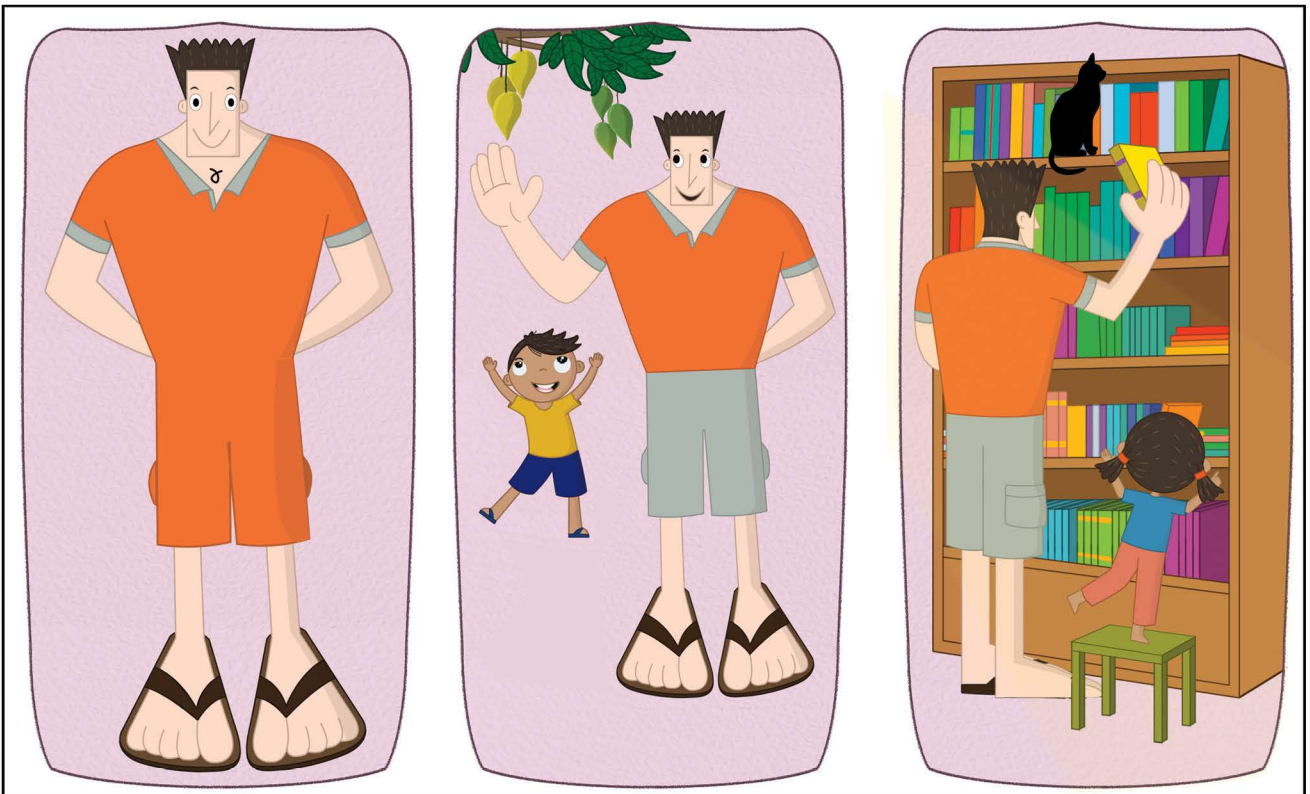
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនបី រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



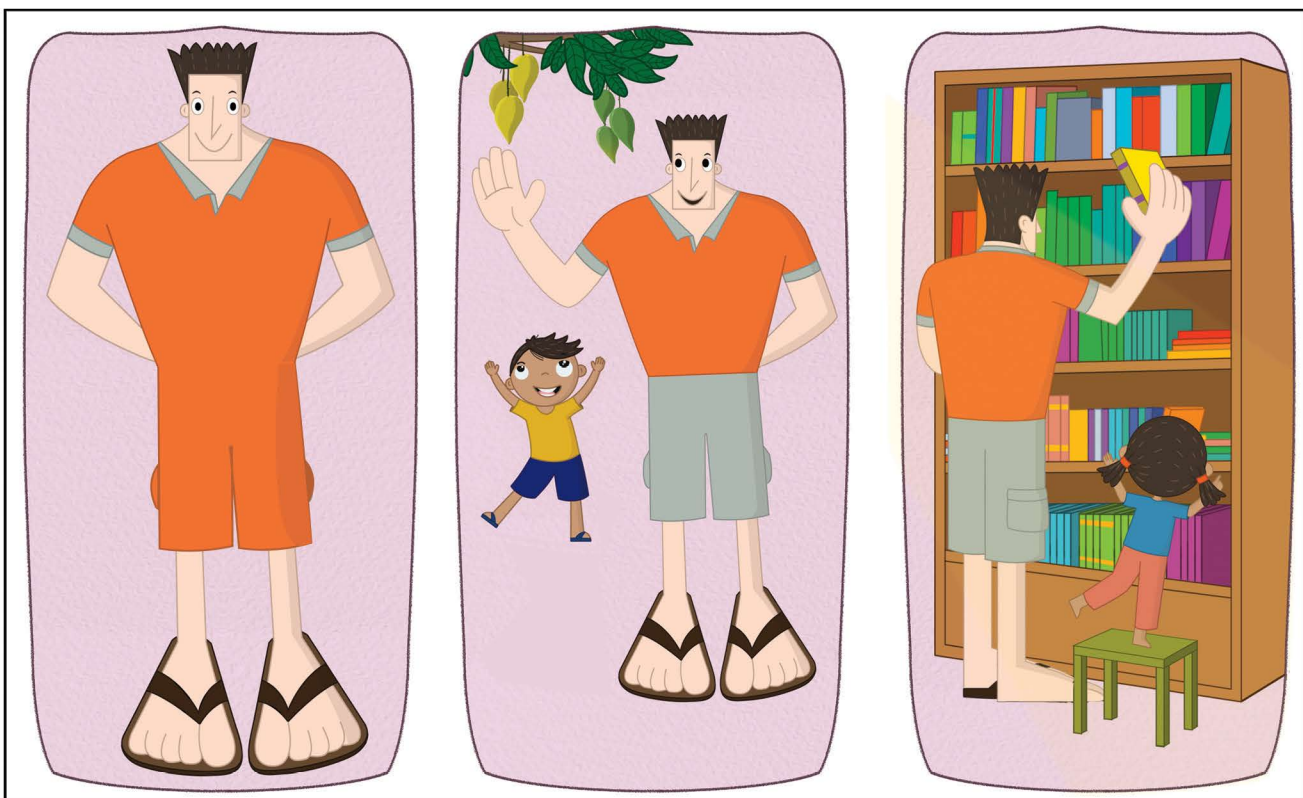
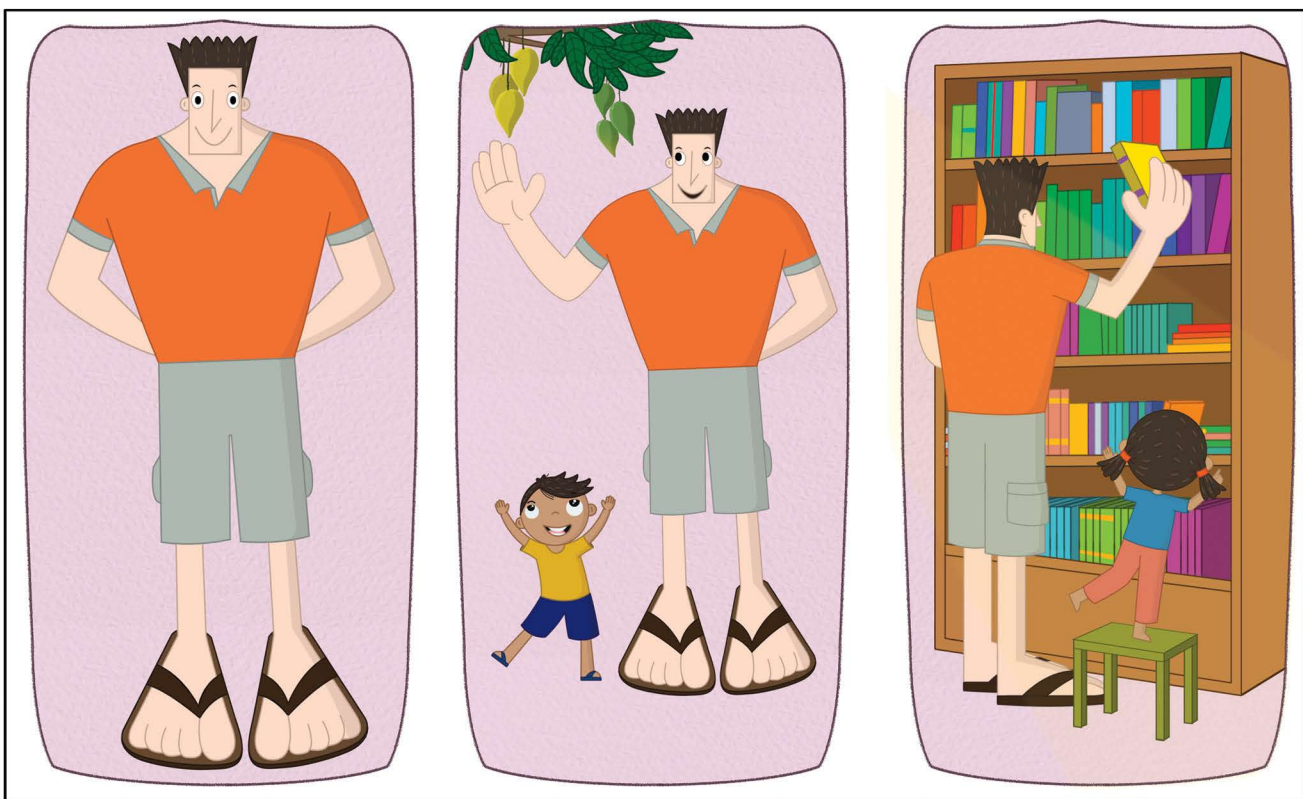
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



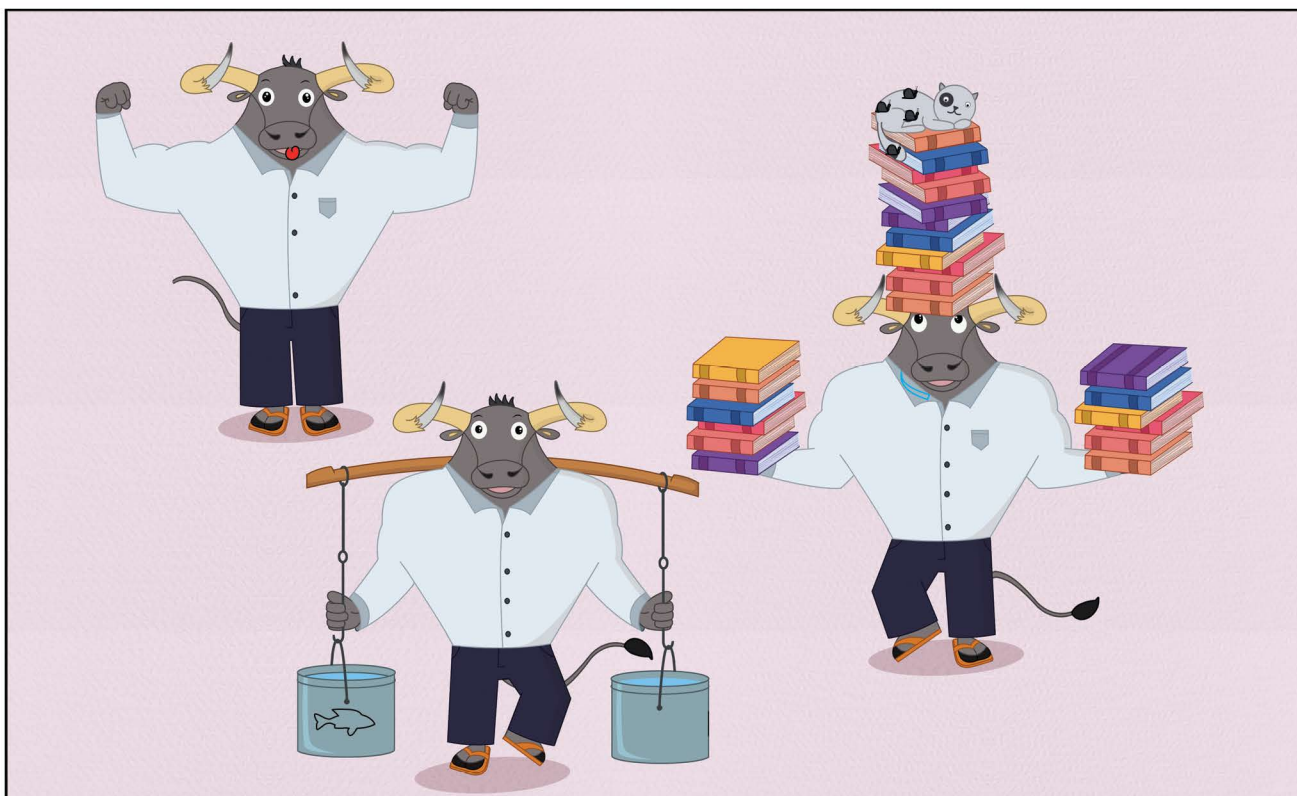
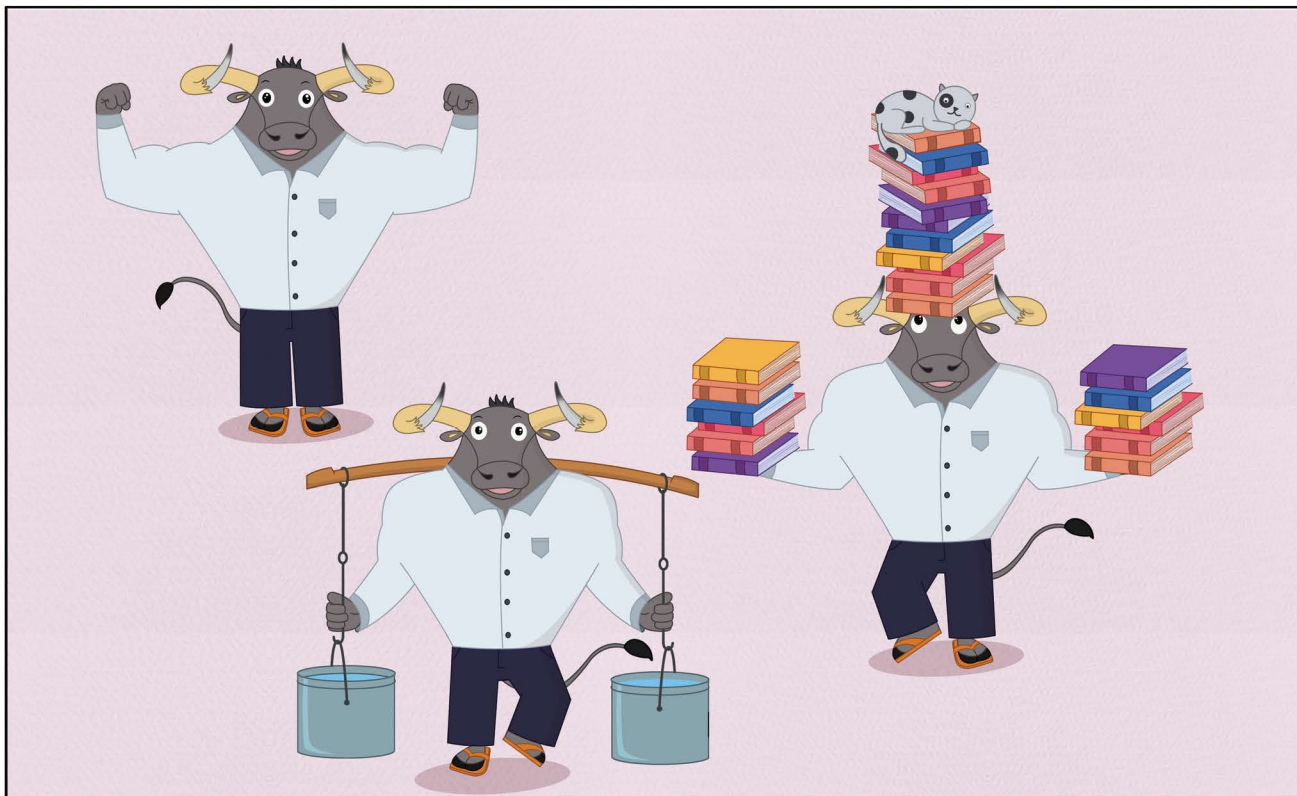
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនដប់មួយ រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររដ្ឋដំលើរូបភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



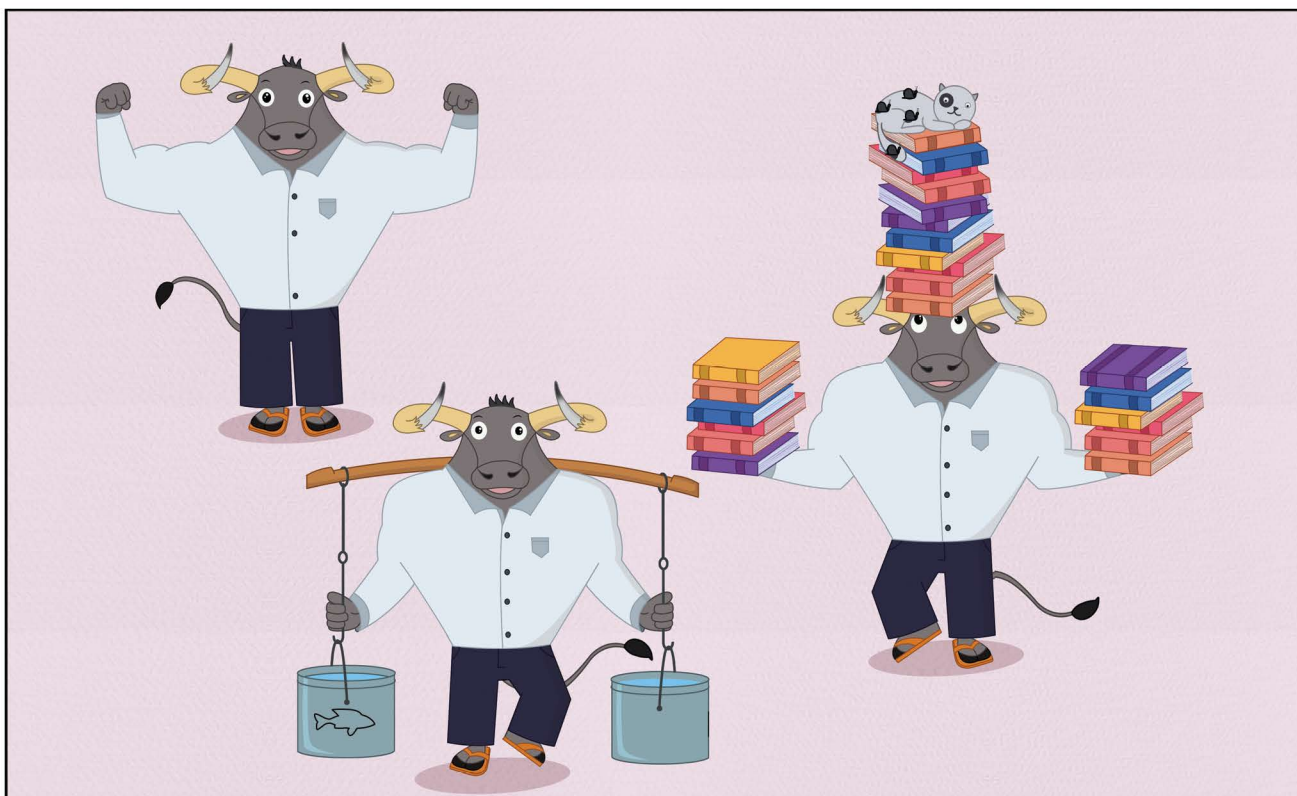
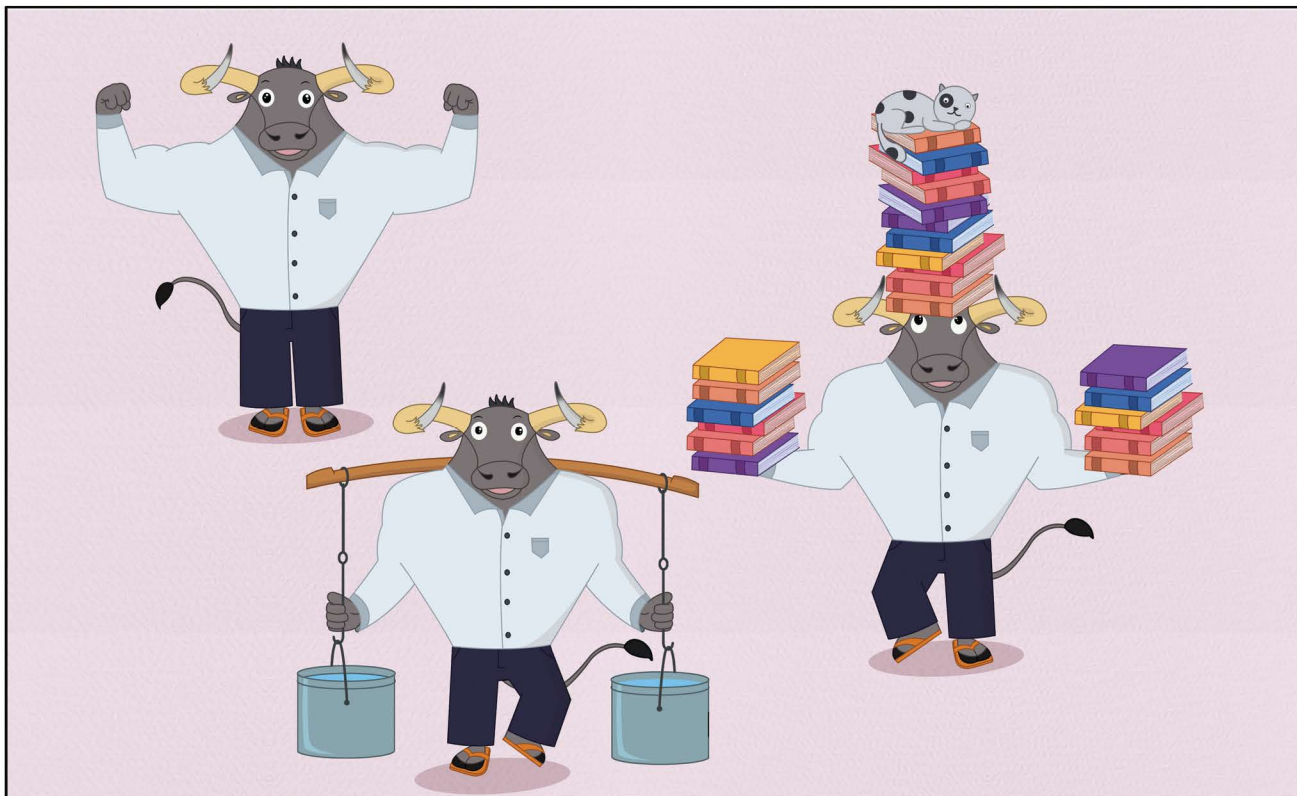
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួន ប្រាំពីរ រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



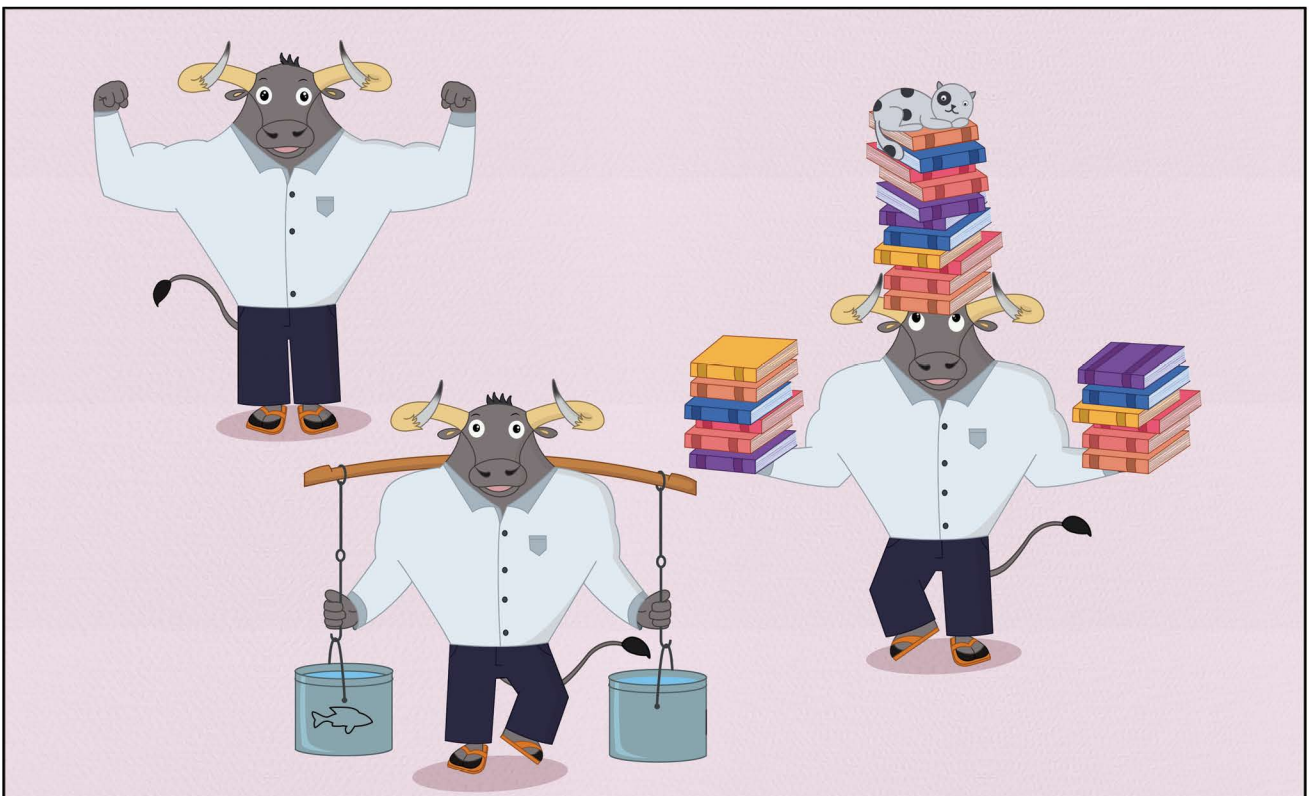
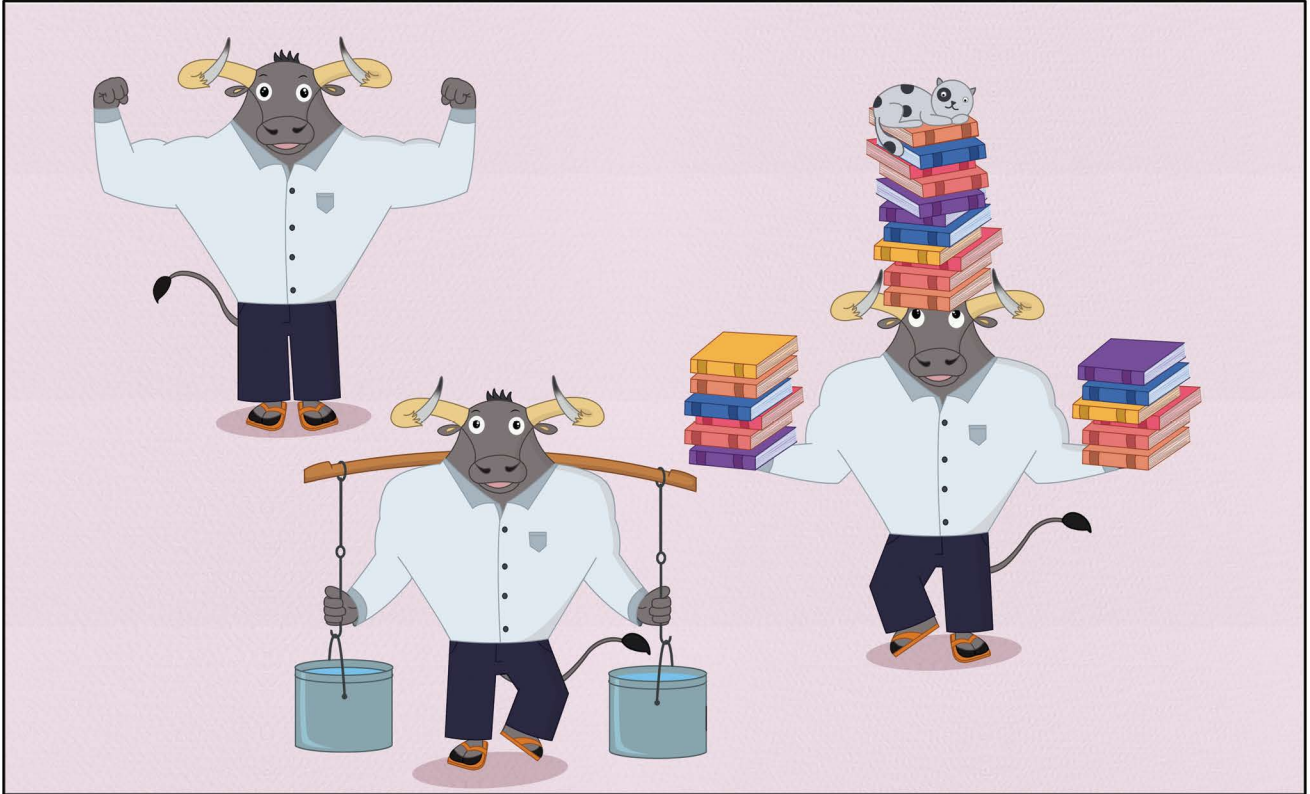
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំ រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



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

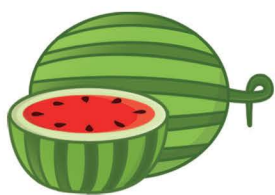
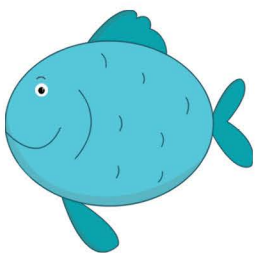
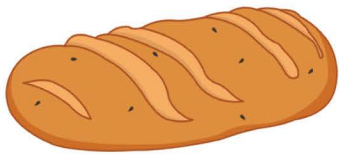
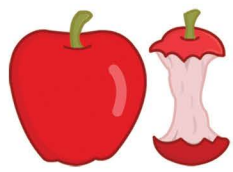
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់ទី
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



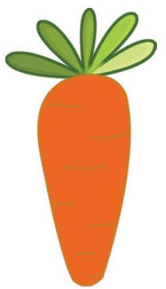
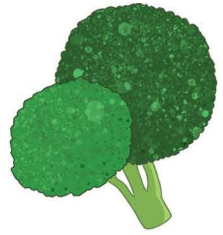
ស្កេន QR Code

ចូរកូសល្អិតអាហារទាំងបី (ក្រុមនៅខាងក្រោម

ក្រុមទី១ អាហារការពារ (មករា), (ក្រុមទី២ អាហារថាមពល (រតនា), (ក្រុមទី៣ អាហារសាងសង់ (លោក(ស្រី លុខ)



អាហារការពារ



អាហារថាមពល



អាហារសាងសង់

