

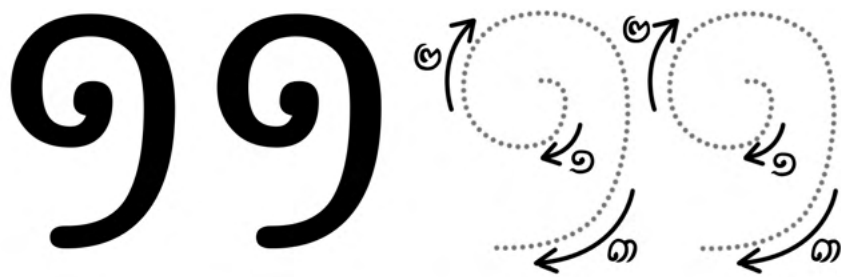
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១១ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



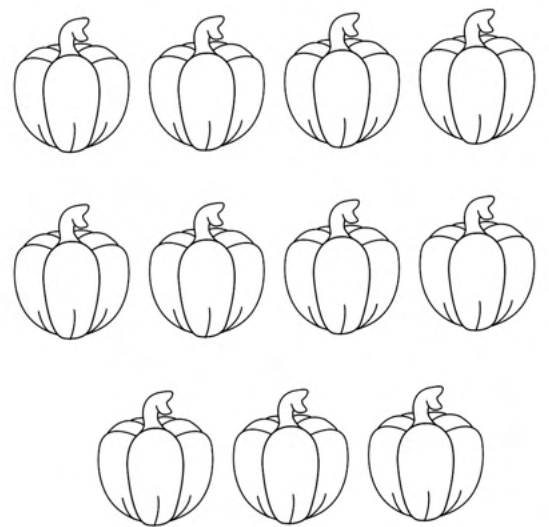
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



លេខដប់មួយ



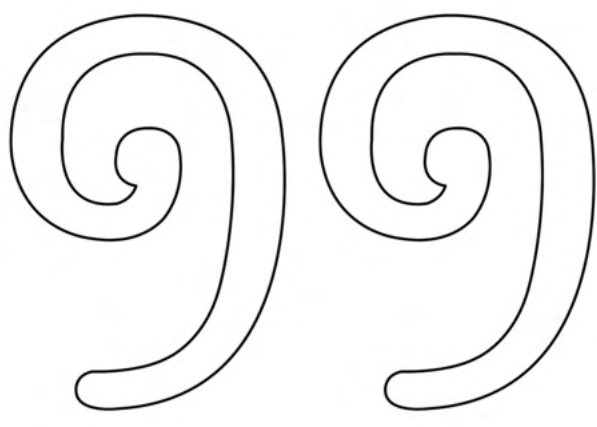
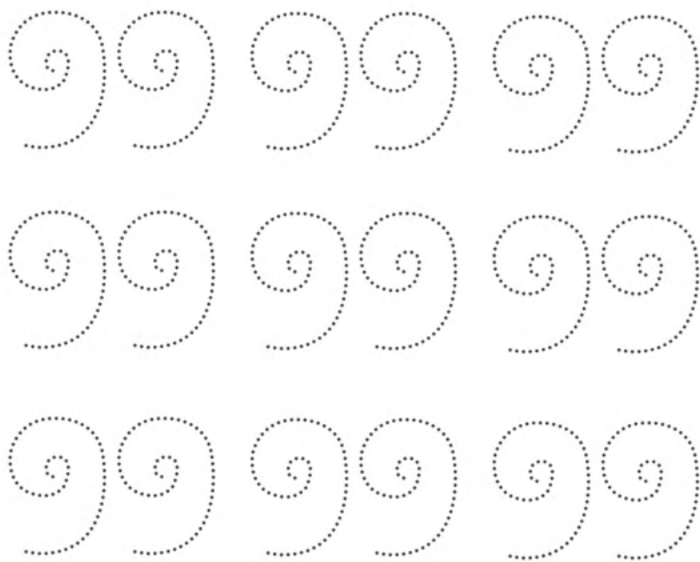
ចំណាងជើង: ស្ពាល់លេខ និងចំនួន(១១)



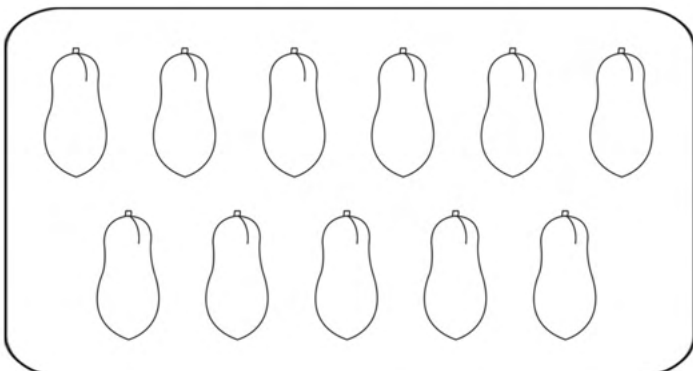
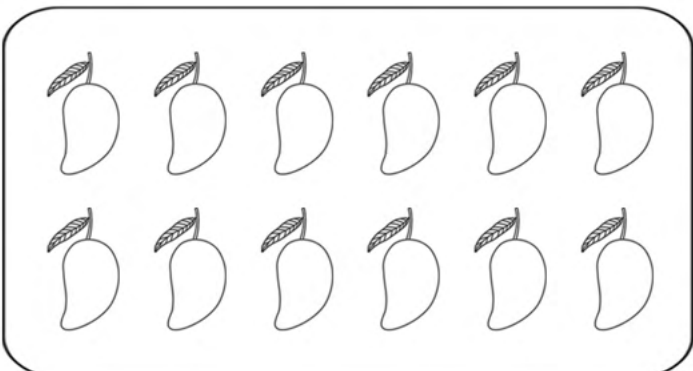
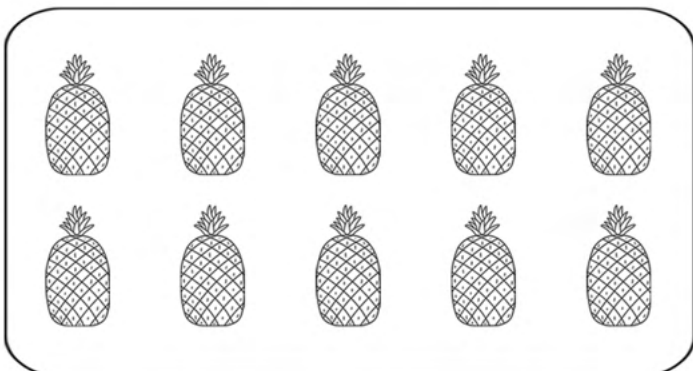
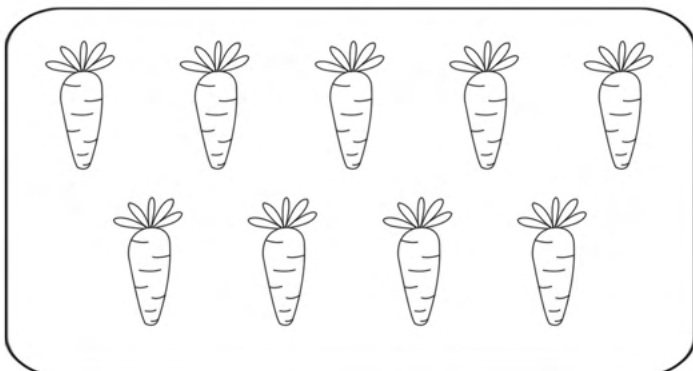
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់មួយ	២ . គូសតាមដានស្នាមចុចលេខដប់មួយ
	

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់មួយ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១១)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (១១)

១១	៥	១២	១១	
១	១០	១១	៦	១០
១៥	១១	១១	១០	

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១១)

១១	១១	១១	១១	១១	១១
----	----	----	----	----	----

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១១) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១២ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



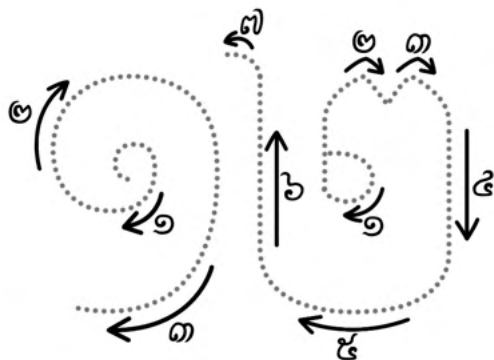
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

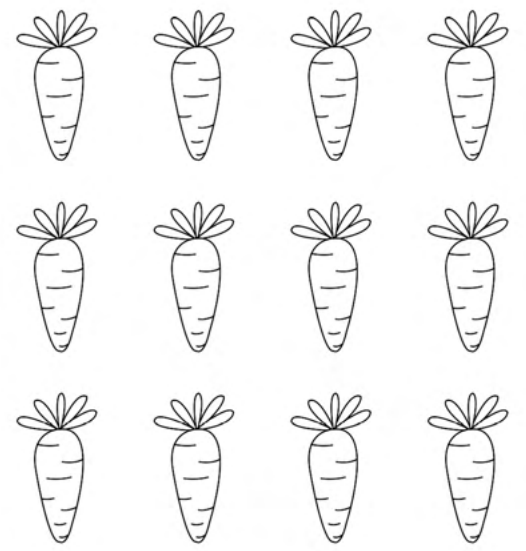
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១២	១២	១២	១២	១២
១២	១២	១២	១២	១២

១២



លេខដប់ពីរ



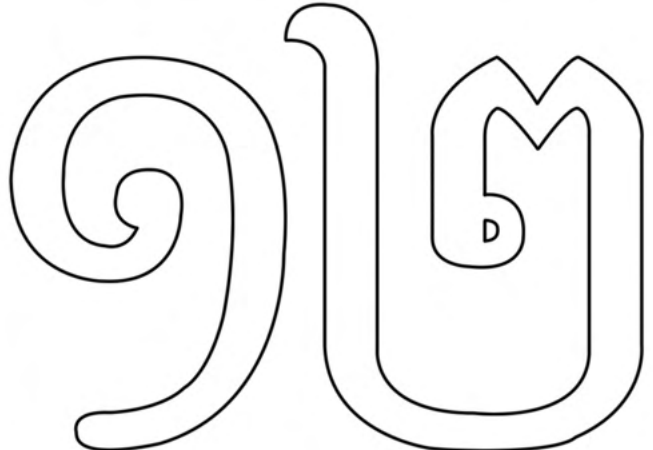
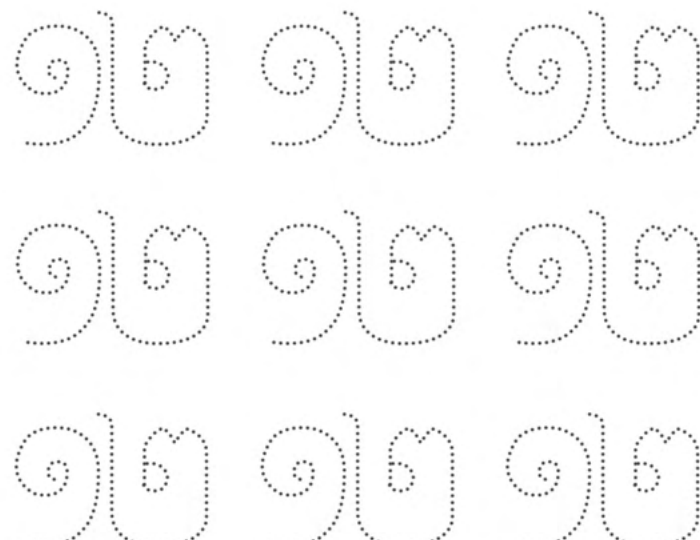
ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(១២)



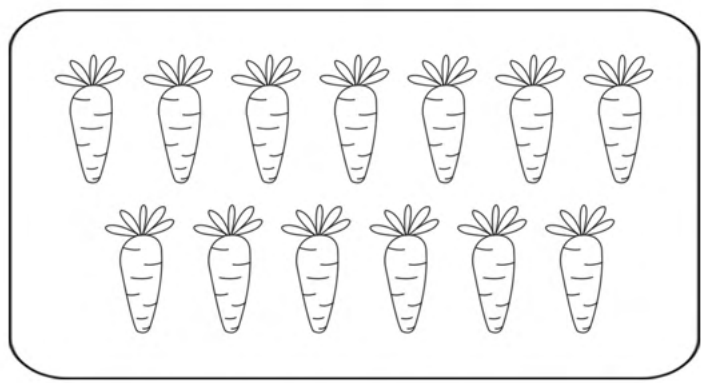
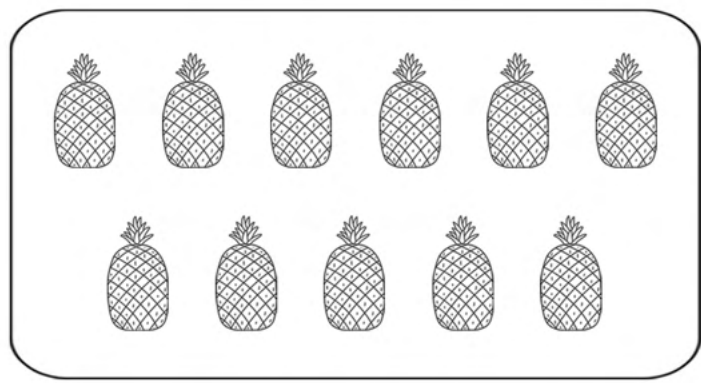
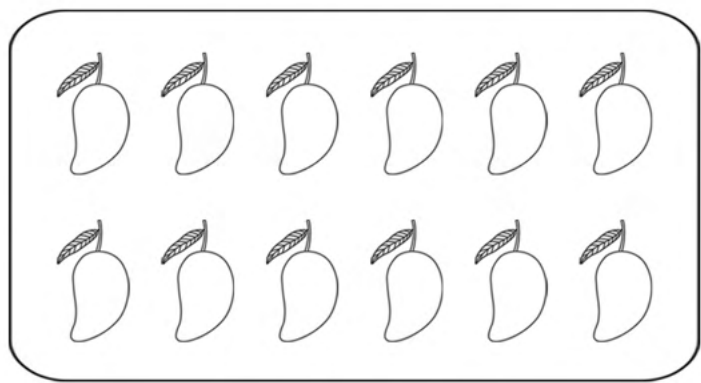
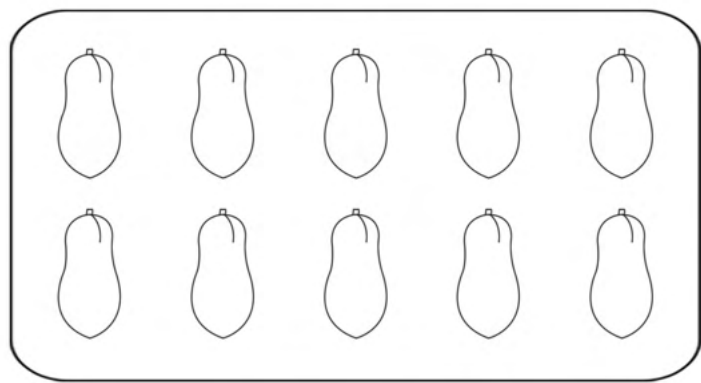
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់ពីរ</p> 	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខដប់ពីរ</p> 
--	---

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់ពីរ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១២)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (១២)

២ ៥ ១២ ១១

១២ ១២ **១២** ៦ ១២

១៥ ១១ ១២ ៩

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១២)

១២ ១២ ១២ ១២ ១២ ១២

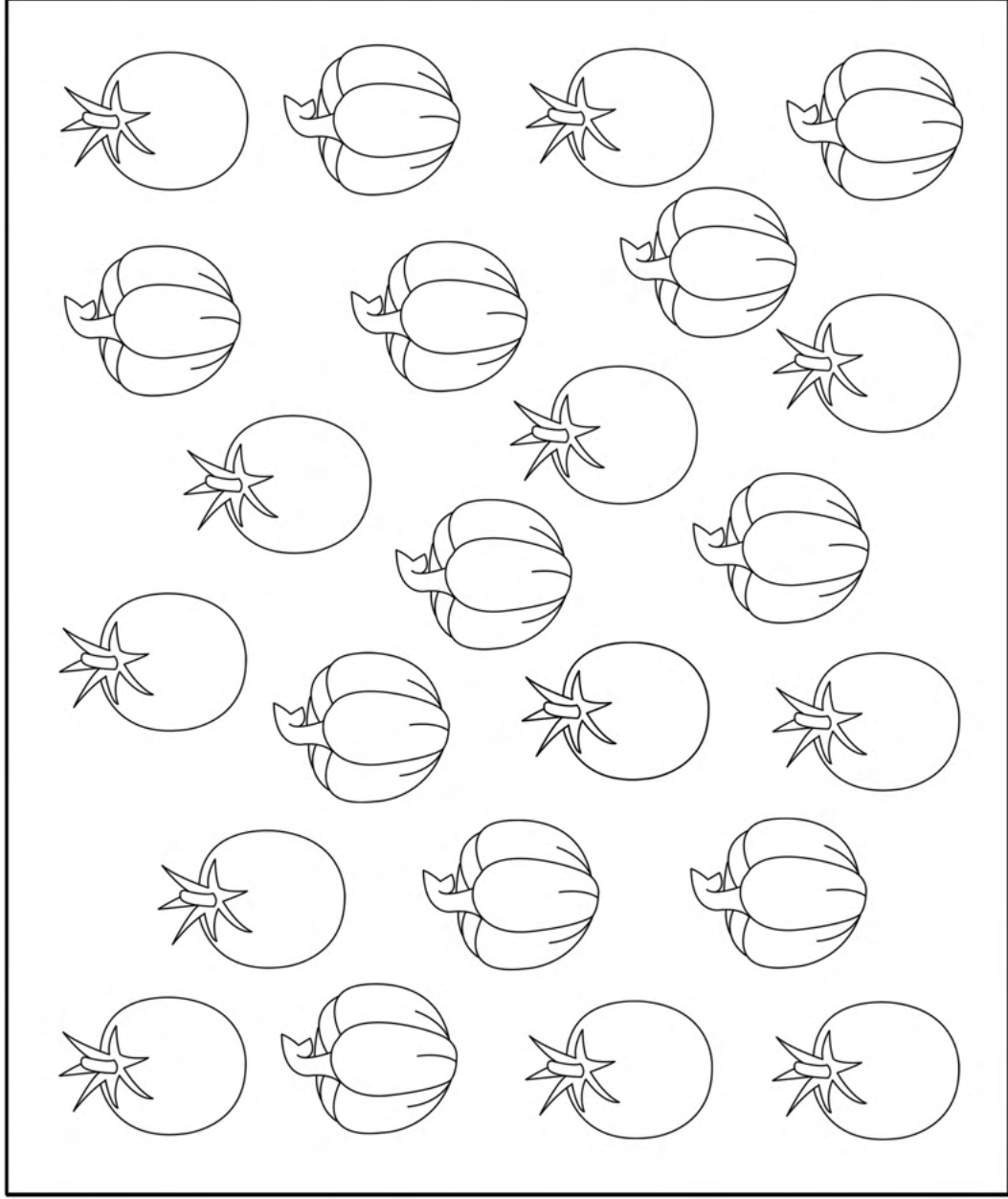
៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (១២) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១១, ១២)

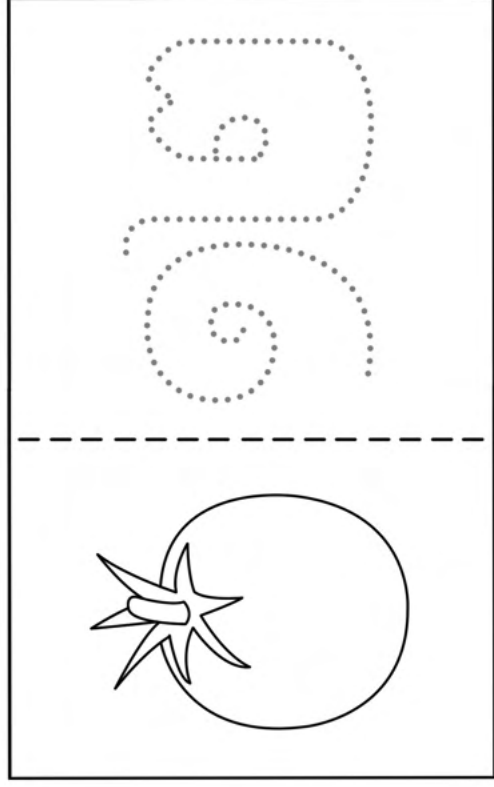
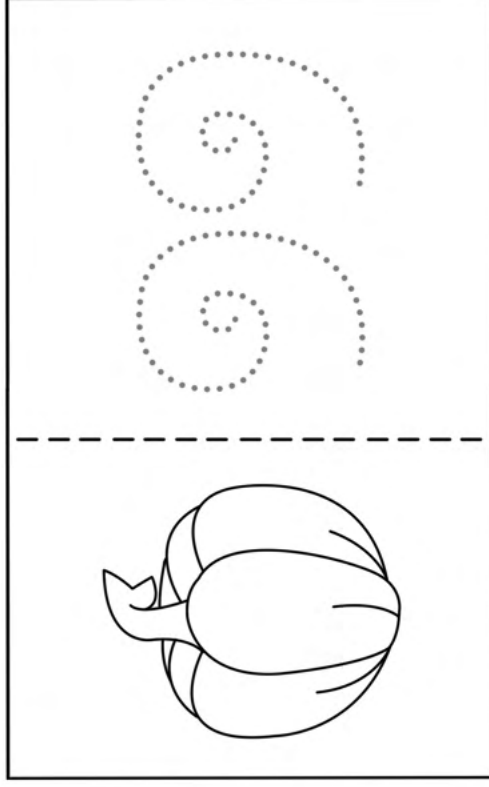
សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១. ដាត់ពណ៌តាមប្រភេទរូបភាព និងរាប់ចំនួន



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ



កូដ QR Code



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៣ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

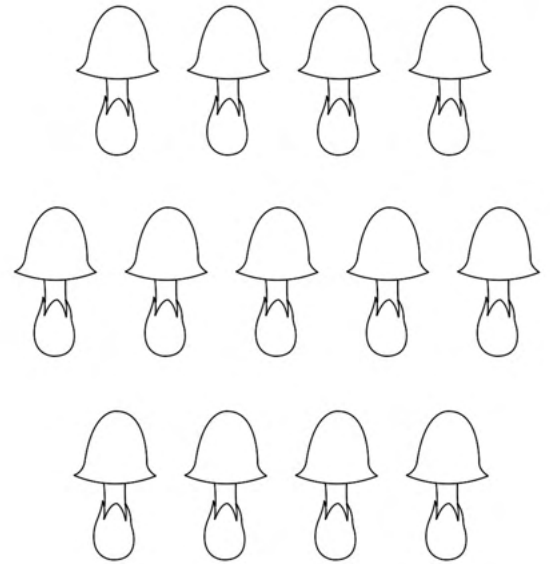
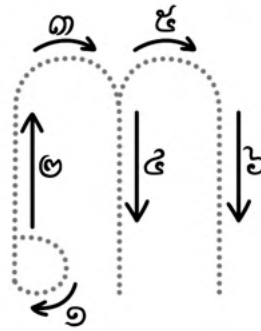
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១៣	១៣	១៣	១៣	១៣
១៣	១៣	១៣	១៣	១៣



លេខដប់បី



ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(១៣)



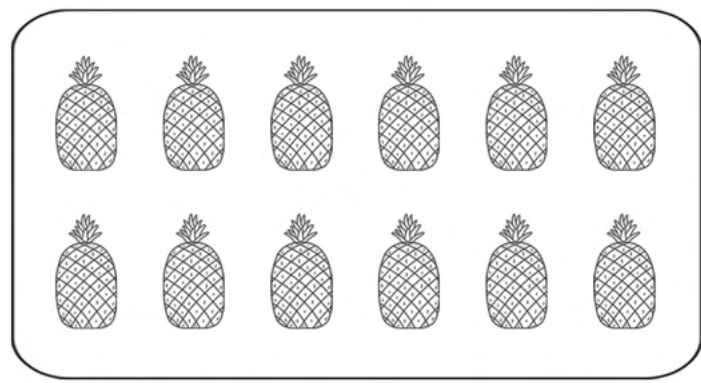
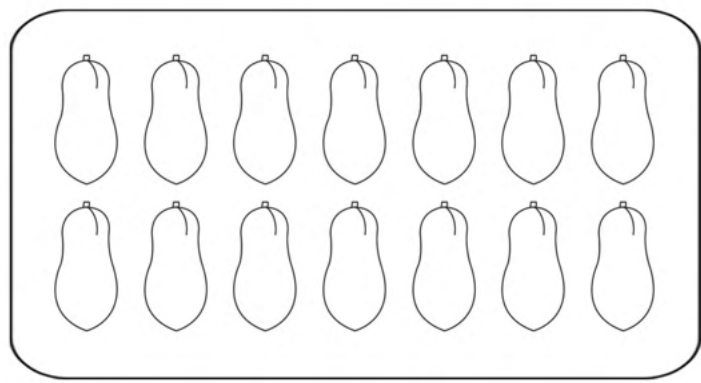
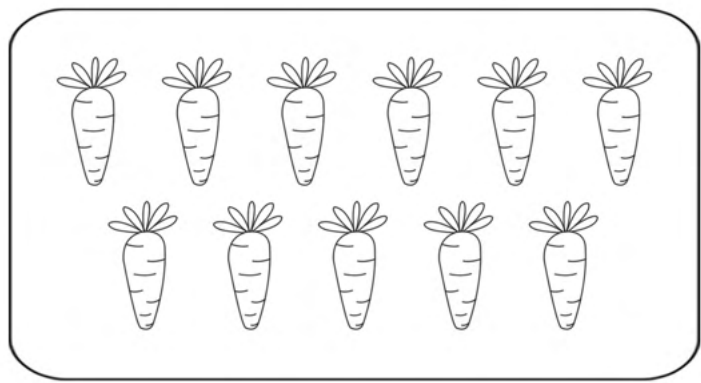
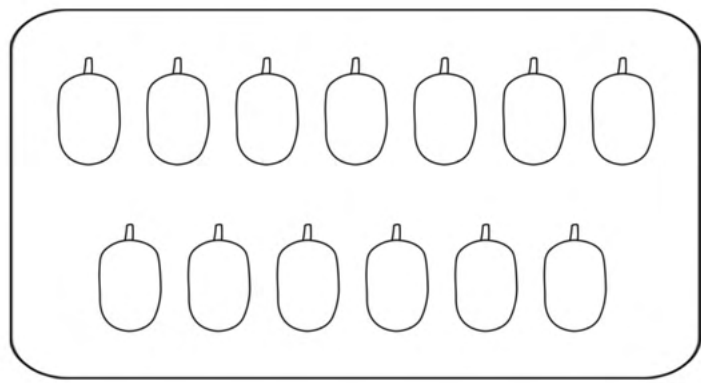
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់បី</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខដប់បី</p>

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់បី និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៣)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (១៣)

១៣ ៥ ១៣ ១១

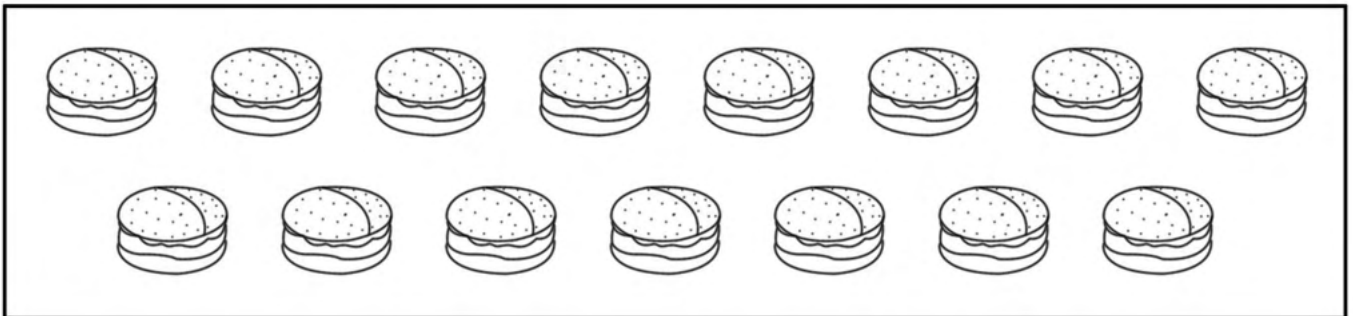
១០ ១៣ ១៣ ១៣ ១២

១៣ ១៩ ៣ ៩

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៣)

១៣ ១៣ ១៣ ១៣ ១៣ ១៣

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៣) រួចដាក់ពណ៌



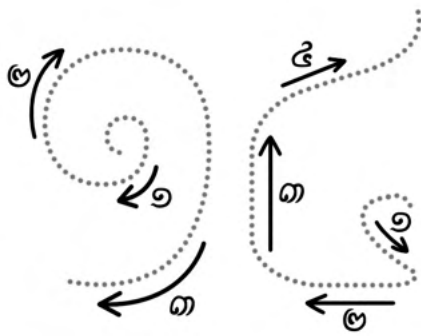
សៀវភៅសិក្សាសម្រាប់កុមារ ១៤ និងចាត់ពណ៌រូបភាព



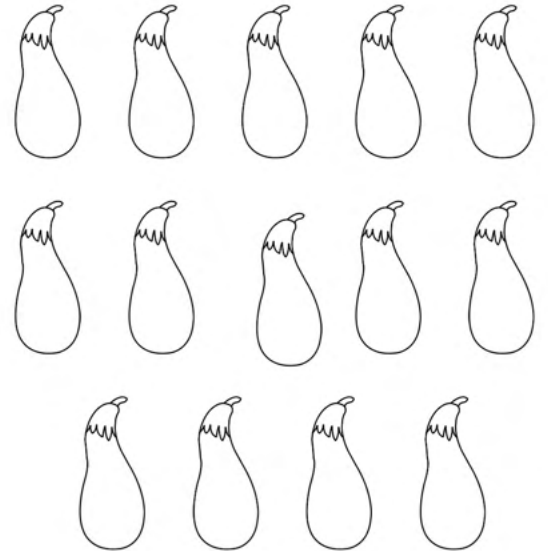
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



លេខដប់បួន



ចំណាងជើង: ស្ពាល់លេខ និងចំនួន(១៤)

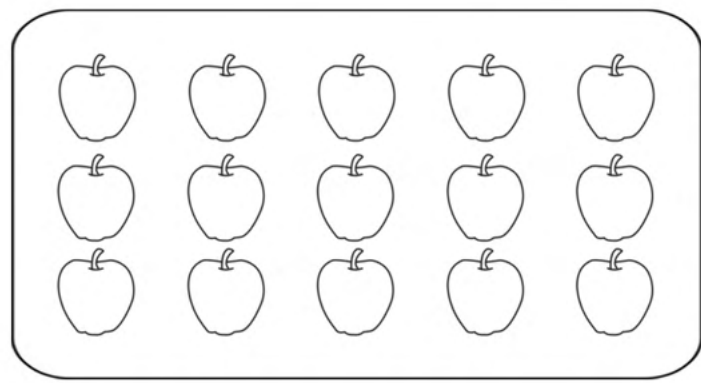
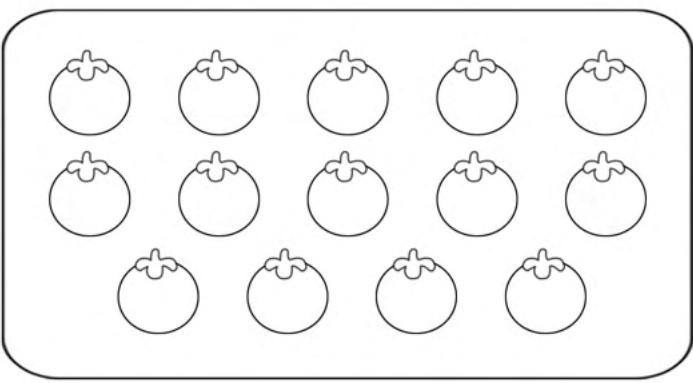
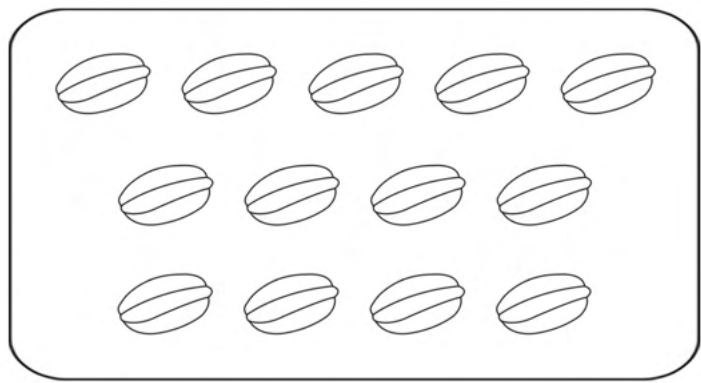
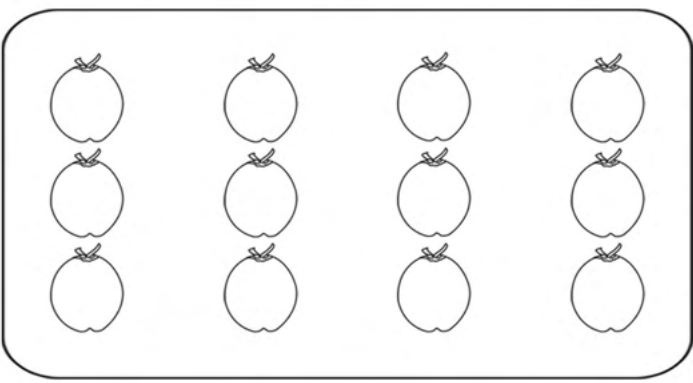


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំភ្លឺត
 ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់បួន</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខដប់បួន</p>

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់បួន និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៤)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (១៤)

១១	១៤	១៣	១១
១៤	១៣	១៤	១៣ ១៤
១៤	១៩	១៤	១២

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៤)

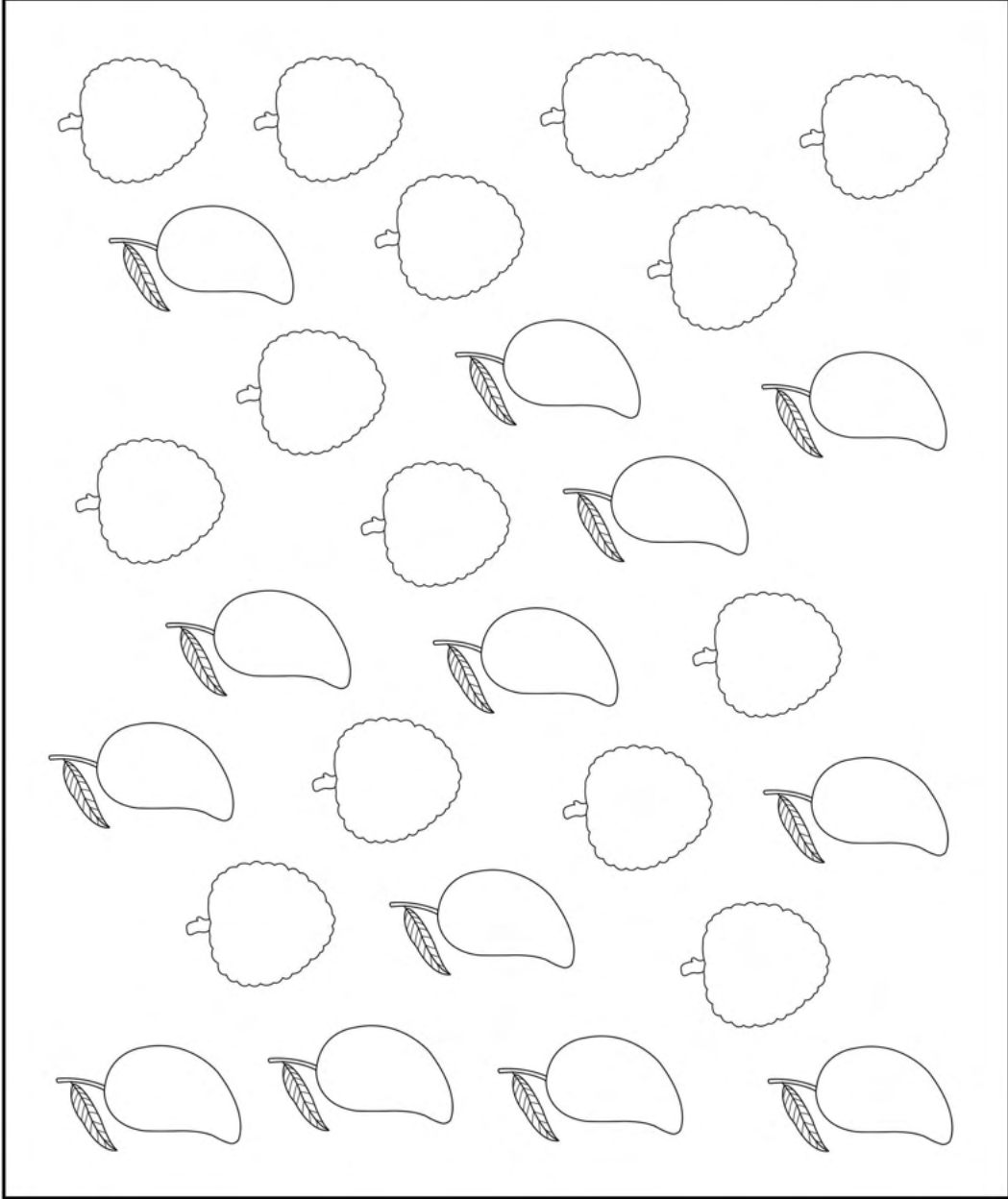
១៤	១៤	១៤	១៤	១៤	១៤
----	----	----	----	----	----

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (១៤) រួចដាក់ពណ៌

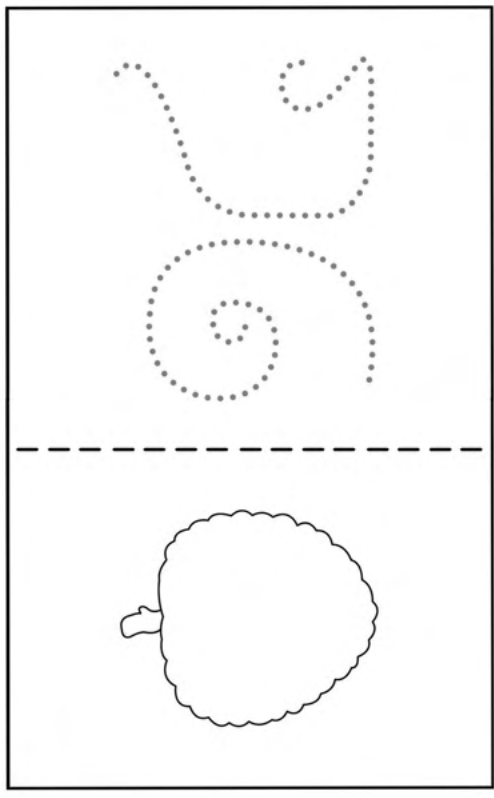
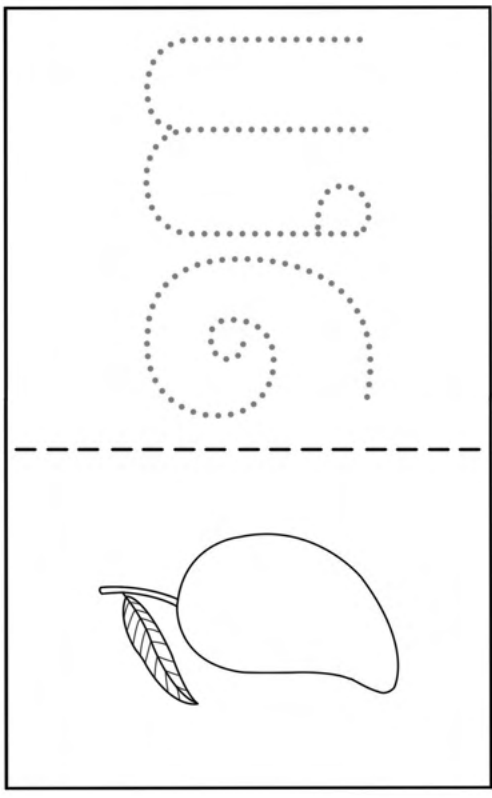
ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន(១៧, ១៤)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១. ដាត់ពណ៌តាមប្រភេទរូបភាព និងរាប់ចំនួន



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៥ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



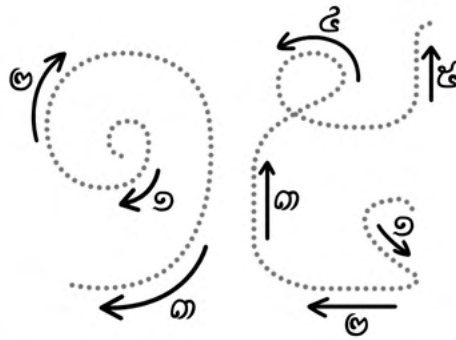
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

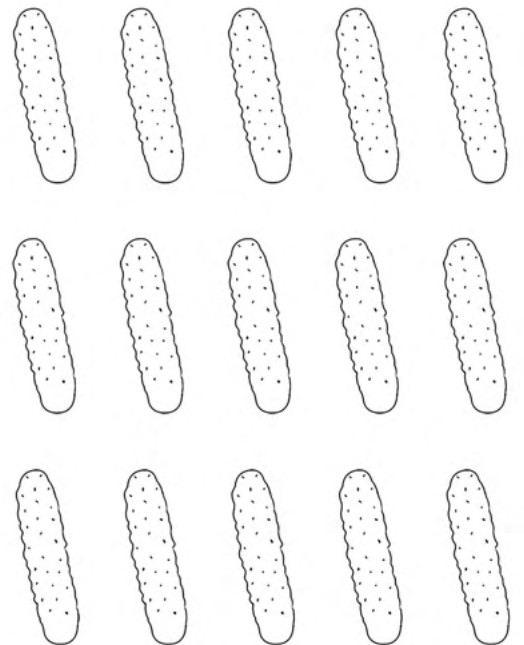
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១៥	១៥	១៥	១៥	១៥
១៥	១៥	១៥	១៥	១៥

១៥



លេខដប់ប្រាំ

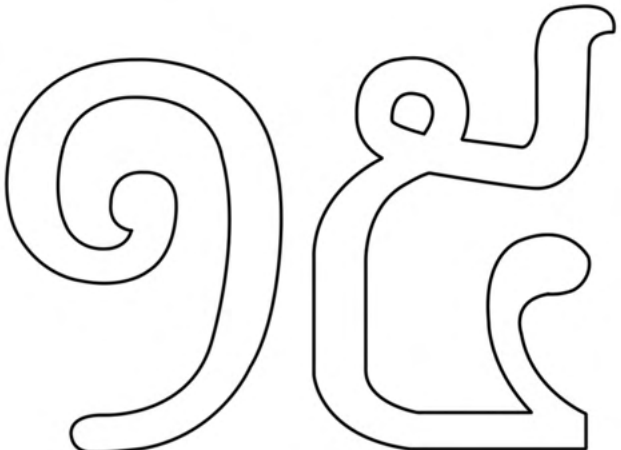
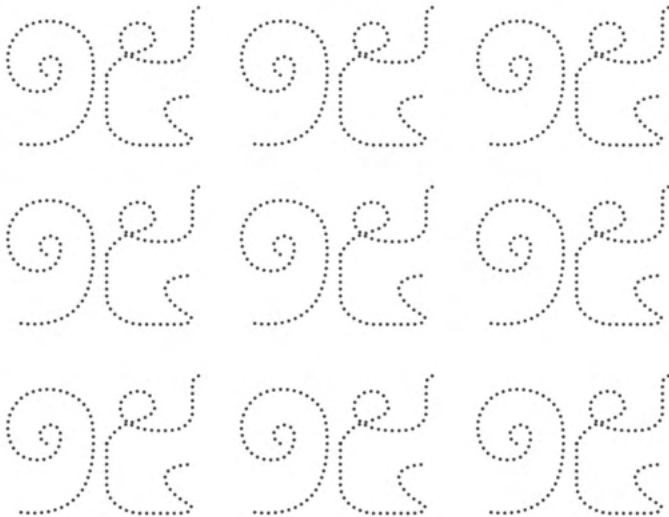


ចំណាងជើង: ស្ទាស់លេខ និងចំនួន(១៥)

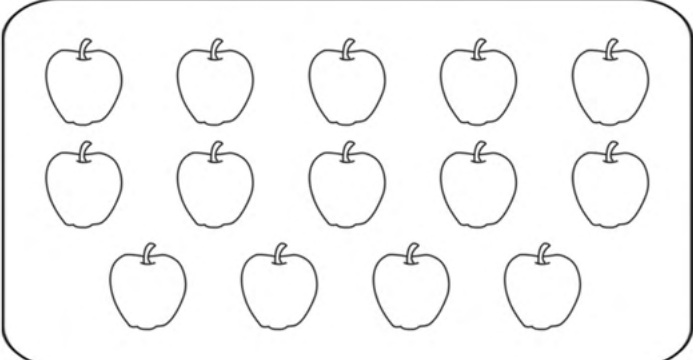
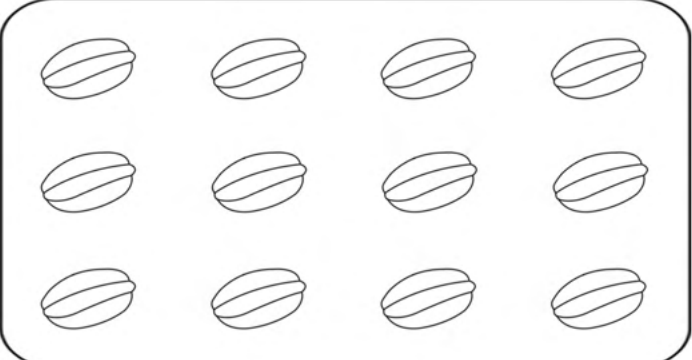
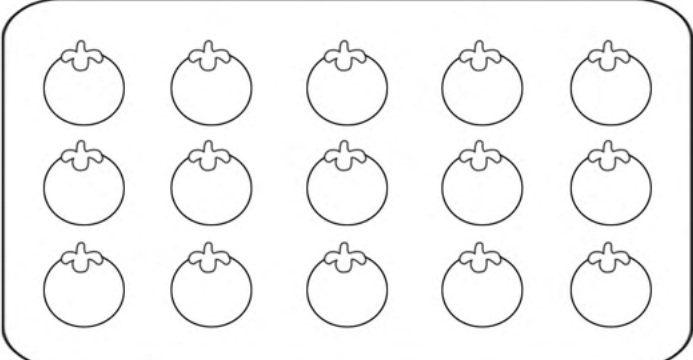
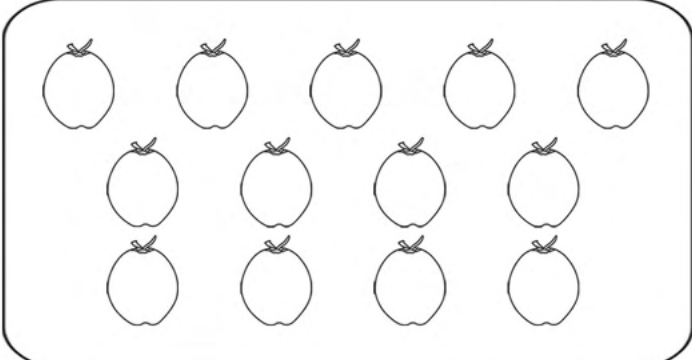


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំភ្លឺត
 ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<h2>១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់ប្រាំ</h2>	<h2>២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខដប់ប្រាំ</h2>
	

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់ប្រាំ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៥)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (១៥)

១៥ ១៤ ១៣ ១៥

១៥ ១៣ ១៥ ១៥ ១៤

១៤ ១៥ ១៥ ១៥ ១២

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៥)

១៥ ១៥ ១៥ ១៥ ១៥ ១៥

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (១៥) រួចដាក់ពណ៌



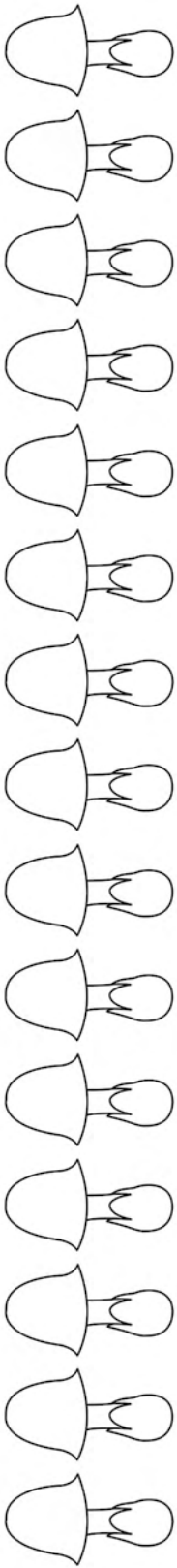
សៀវភៅ QR Code

វិធីសាស្ត្រដាស់តឿនស្រូវបណ្តាញស្រែកស្រែក

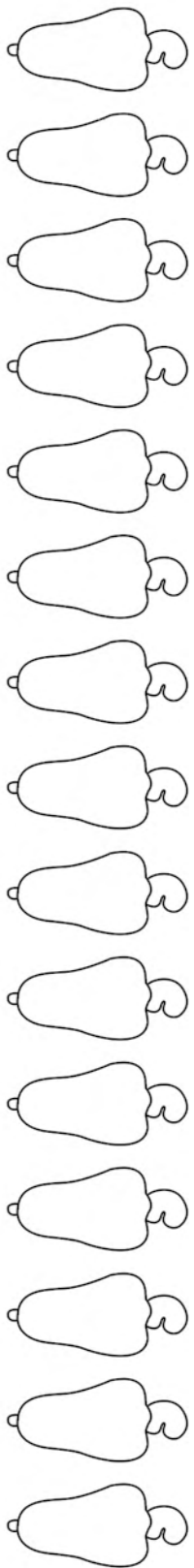
សាលាបង្កើតយុវជន ផ្នែកកម្រិត ឆ្នាំ

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ :

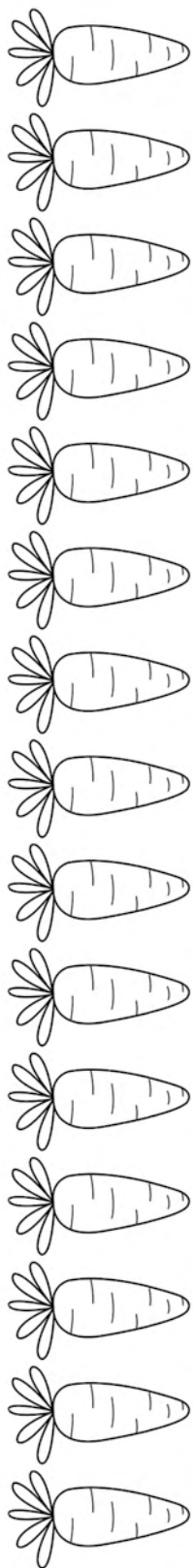
១១



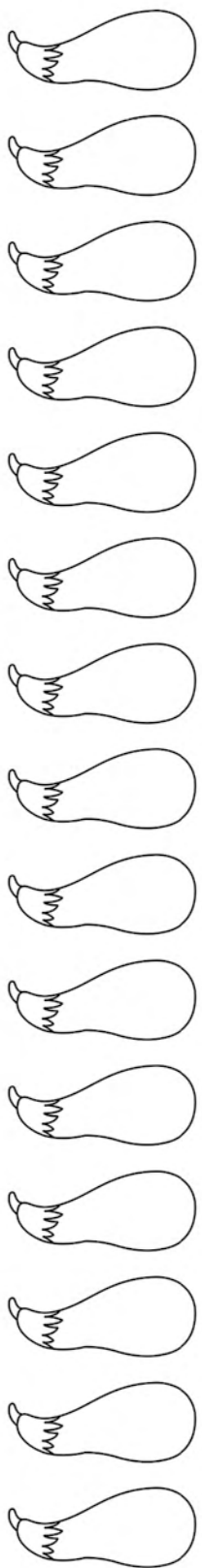
១២



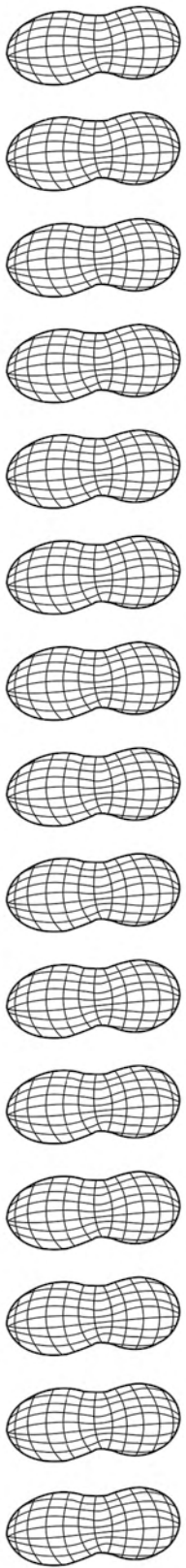
១៣



១៤



១៥



វិទ្យុសាស្ត្រចំនួនសម្ភារកីឡា

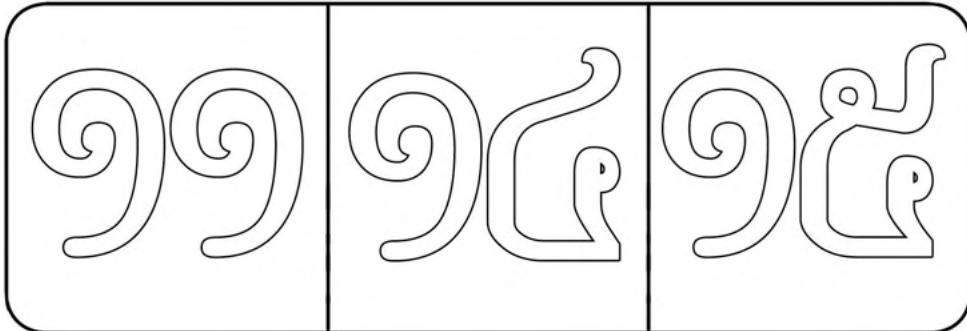
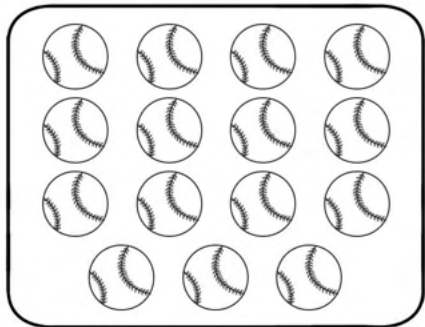
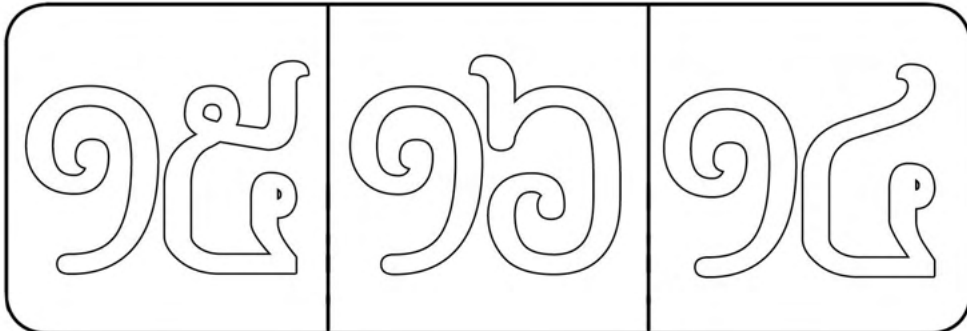
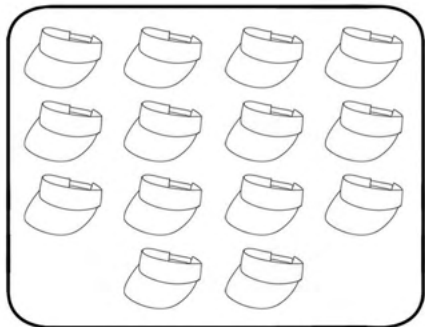
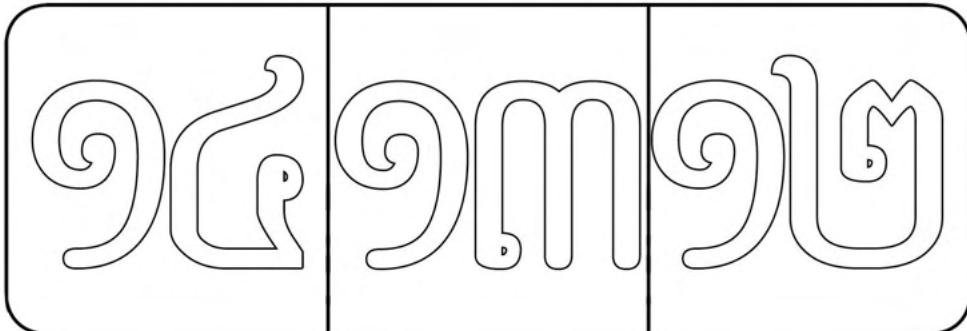
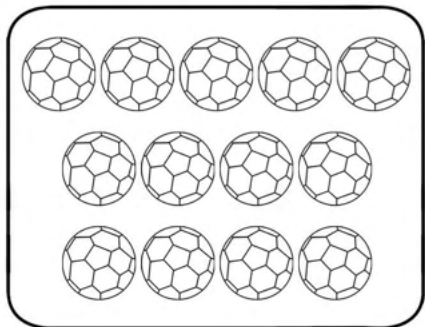
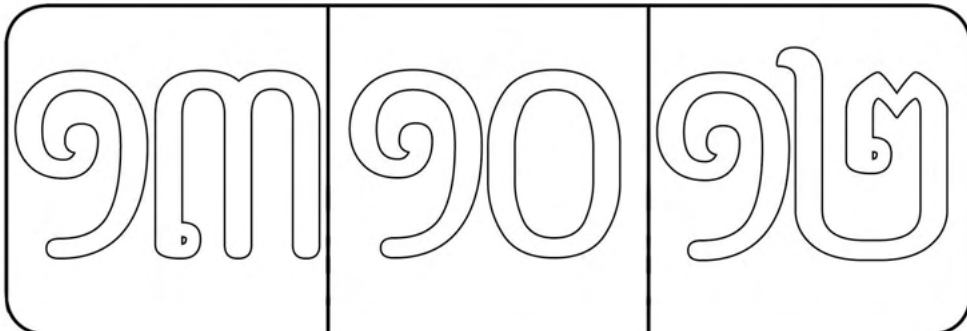
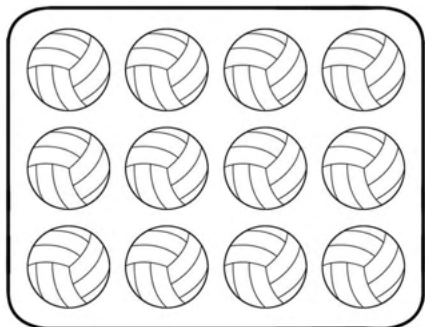
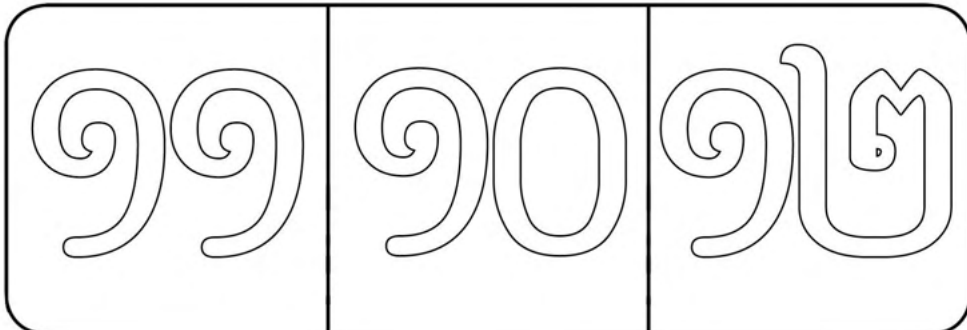
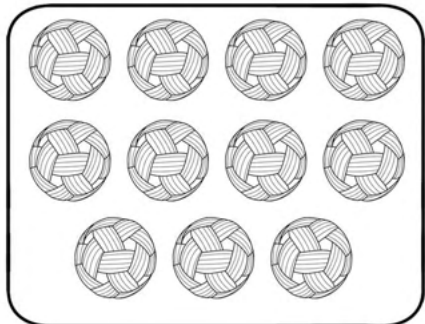
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

វិទ្យុសាស្ត្រចំនួនរូបភាពនិងជាតំណាលេខ ត្រូវនឹងចំនួនសម្ភារ



ល្បែងគុសភ្ជាប់លេខទៅនឹងចំនួន ត្រាប់ឡុកឡាវ



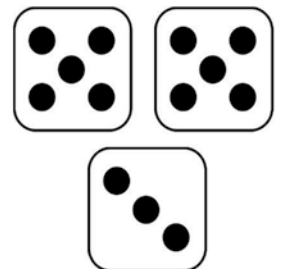
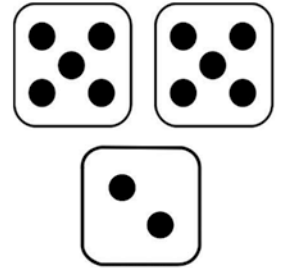
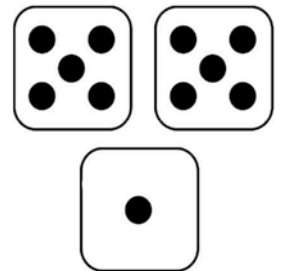
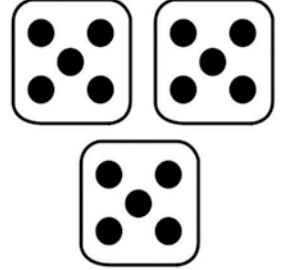
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៦ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



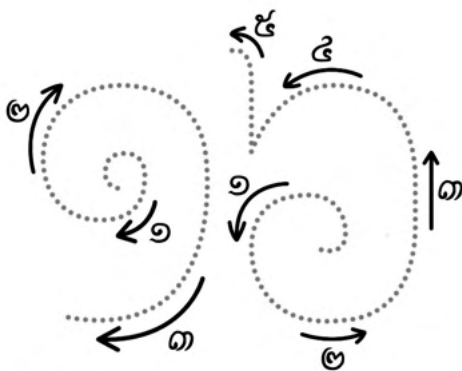
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

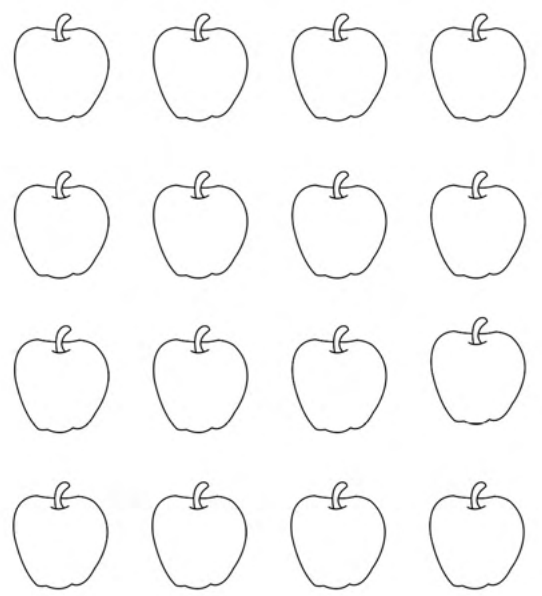
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១៦	១៦	១៦	១៦	១៦
១៦	១៦	១៦	១៦	១៦

១៦



លេខដប់ប្រាំមួយ



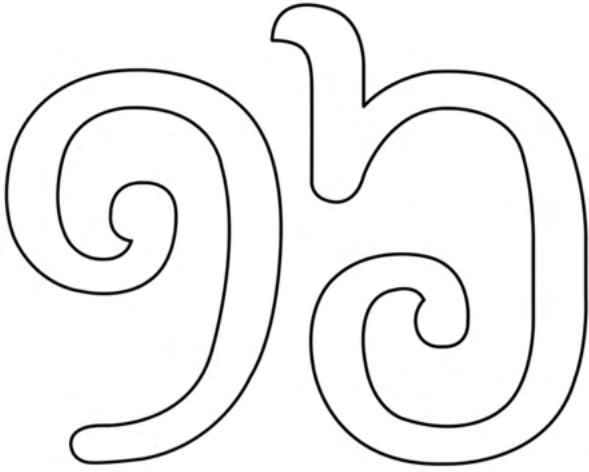
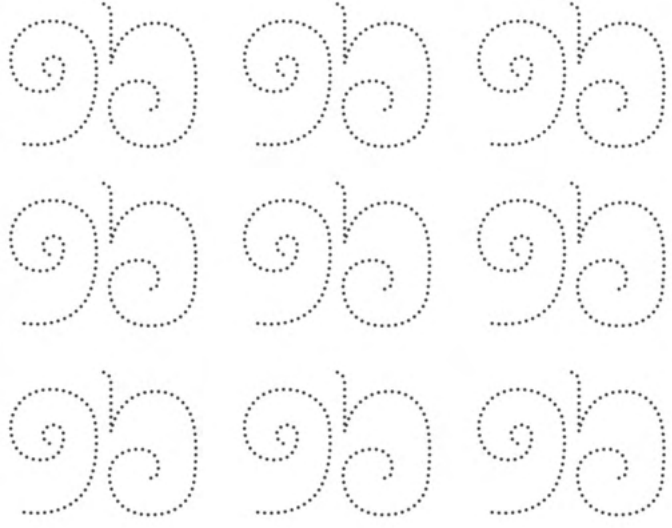
ចំណាងជើង: ស្ពាល់លេខ និងចំនួន(១៦)



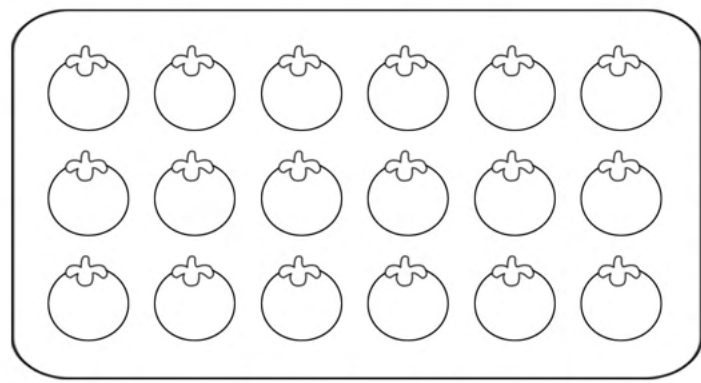
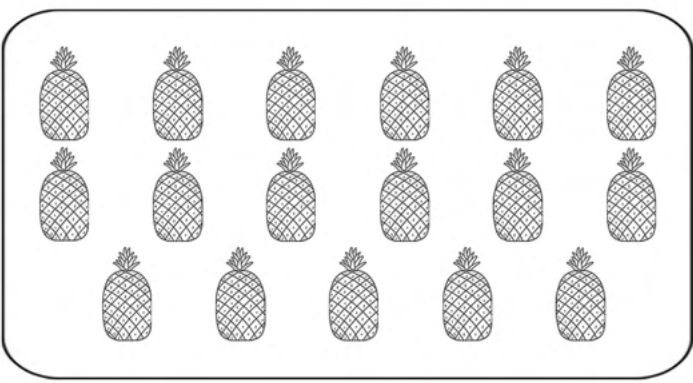
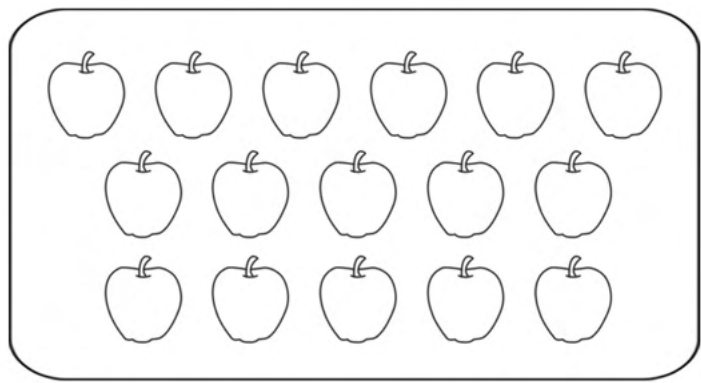
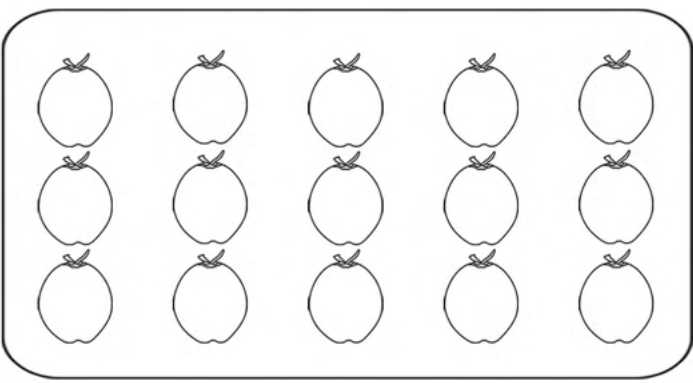
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់ប្រាំមួយ</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខដប់ប្រាំមួយ</p>
	

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់ប្រាំមួយ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៦)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

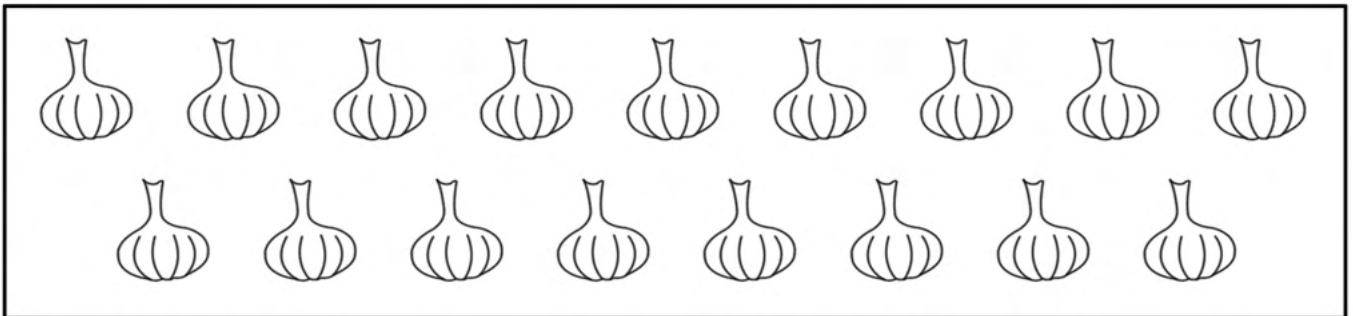
១. រឹងលេខ (១៦)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៦)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៦) រួចដាក់ពណ៌



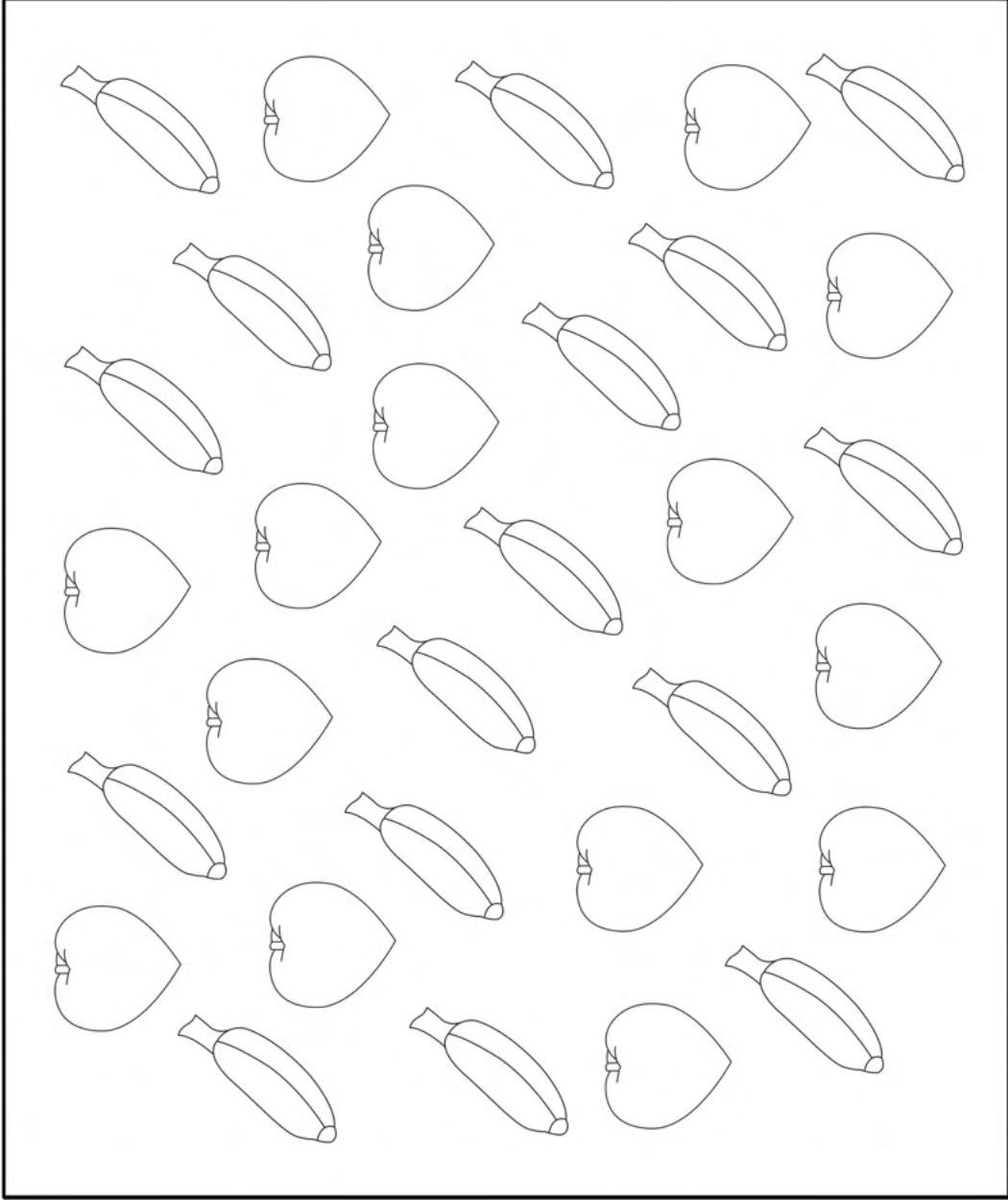


កូដ QR Code

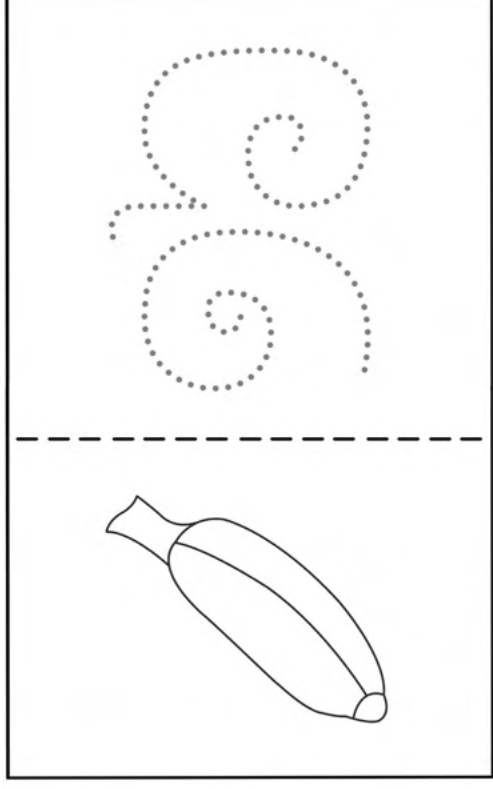
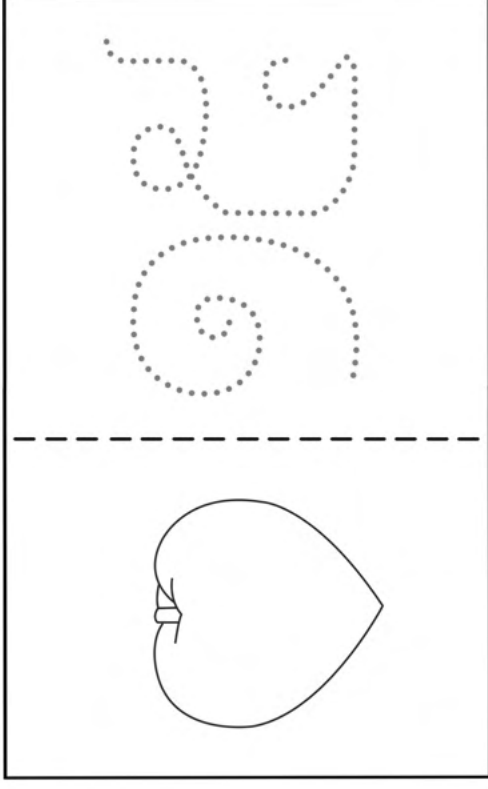
ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៥, ១៦)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១. ដាត់ពណ៌តាមប្រភេទរូបភាព និងរាប់ចំនួន



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៧ និងជាតំណភ្ជាប់បណ្តាញ



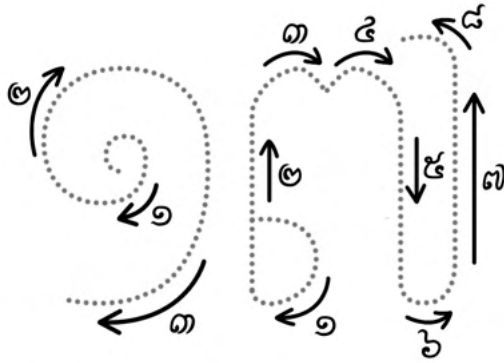
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

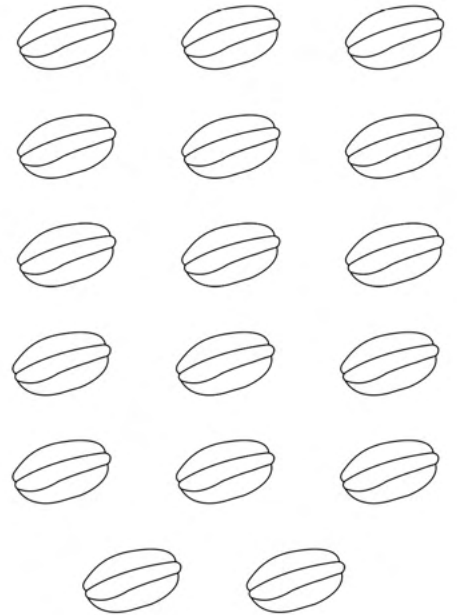
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១៧	១៧	១៧	១៧	១៧
១៧	១៧	១៧	១៧	១៧

១៧



លេខដប់ប្រាំពីរ



ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(១៧)



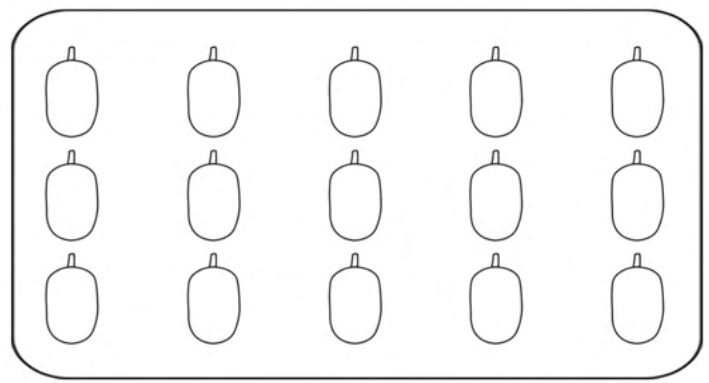
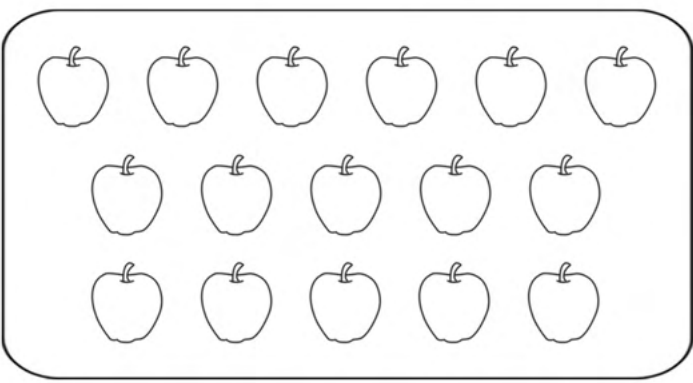
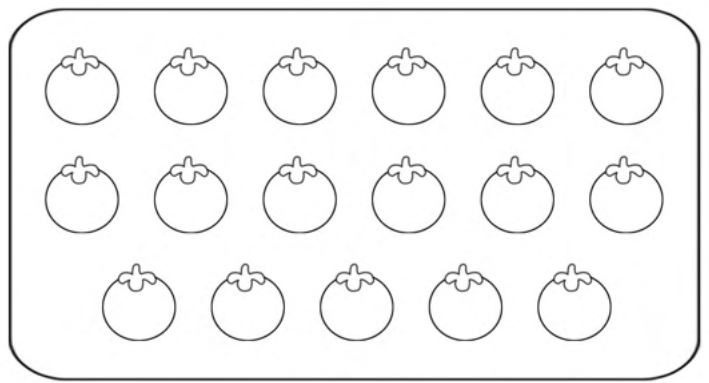
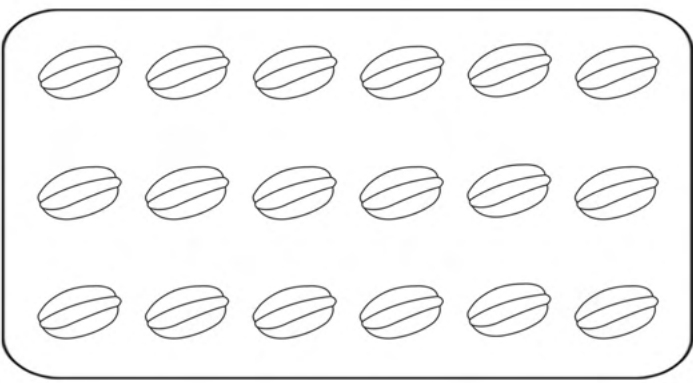
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់ប្រាំពីរ</p>	<p>៣ . គូសតាមស្នាមចុចលេខដប់ប្រាំពីរ</p>

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់ប្រាំពីរ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៧)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (១៧)

១២ ១៧ ១៣ ១

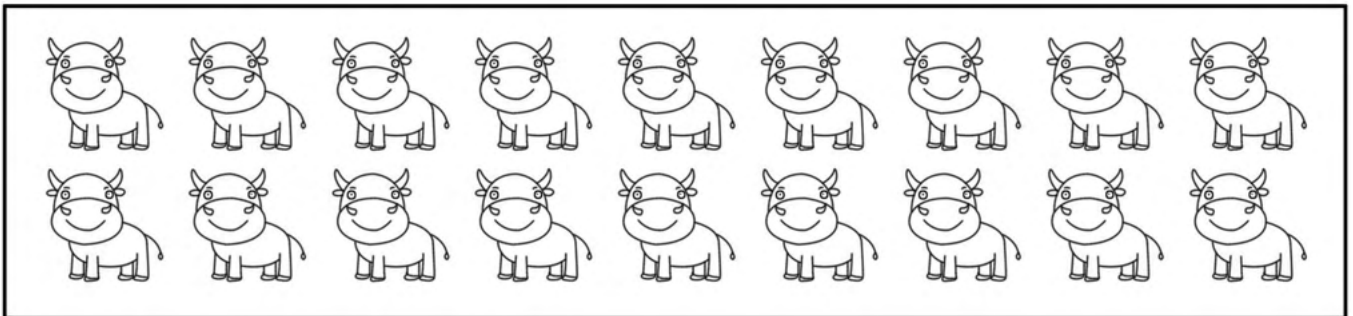
១៧ ៧ ១៧ ១៨ ១៧

១៦ ១៧ ១៦ ១៧

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៧)

១៧ ១៧ ១៧ ១៧ ១៧ ១៧

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (១៧) រួចដាត់ពណ៌



ល្បែងគុសតាមស្នាមចុចលេខ ១៨ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



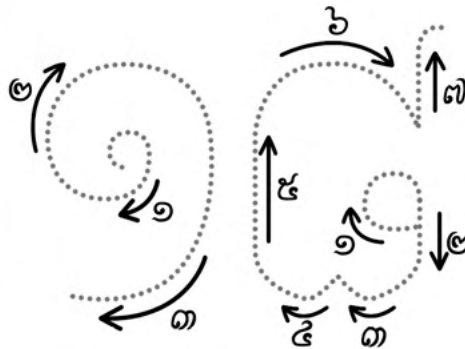
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

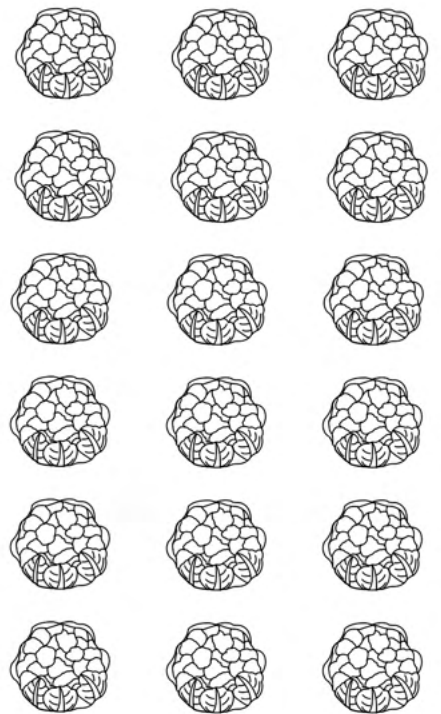
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១៨	១៨	១៨	១៨	១៨
១៨	១៨	១៨	១៨	១៨

១៨



លេខដប់ប្រាំបី



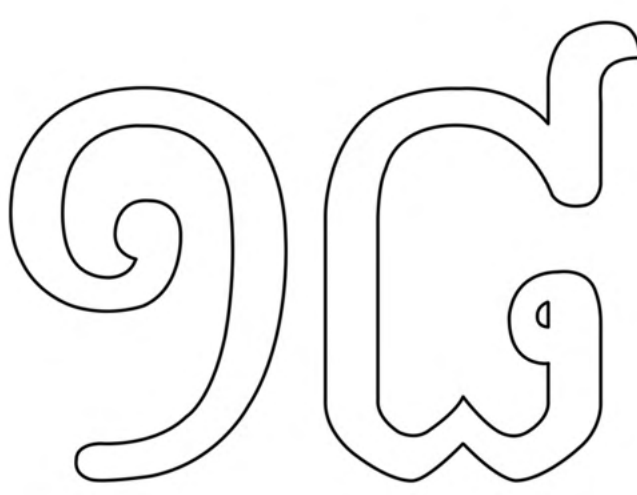
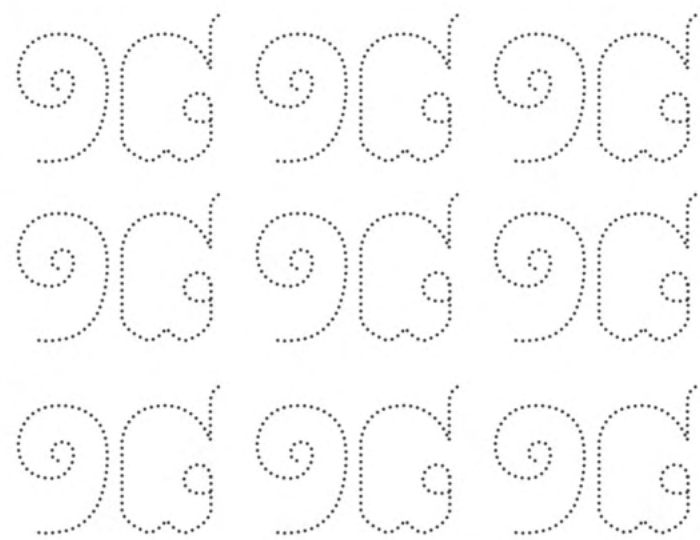
ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(១៨)



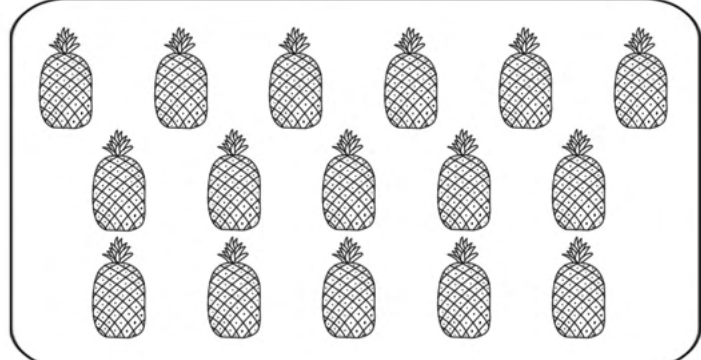
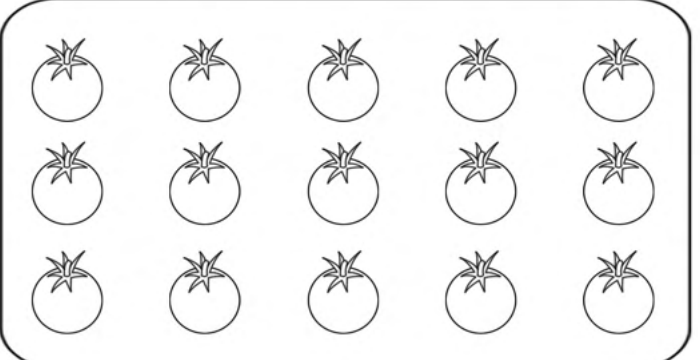
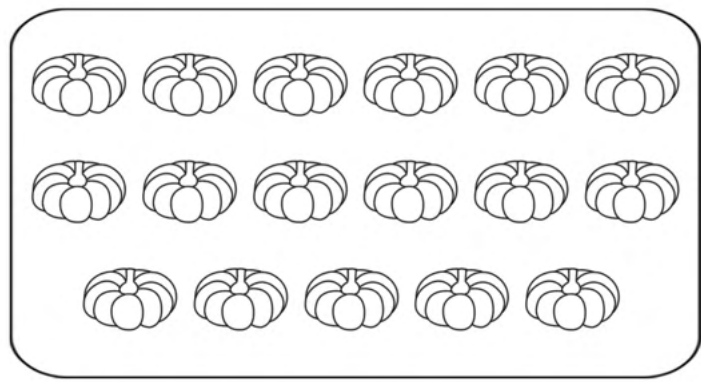
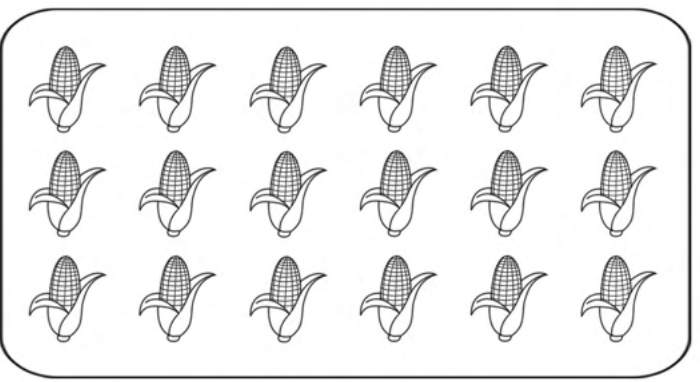
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់ប្រាំបី</p> 	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខដប់ប្រាំបី</p> 
---	---

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់ប្រាំបី និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៨)

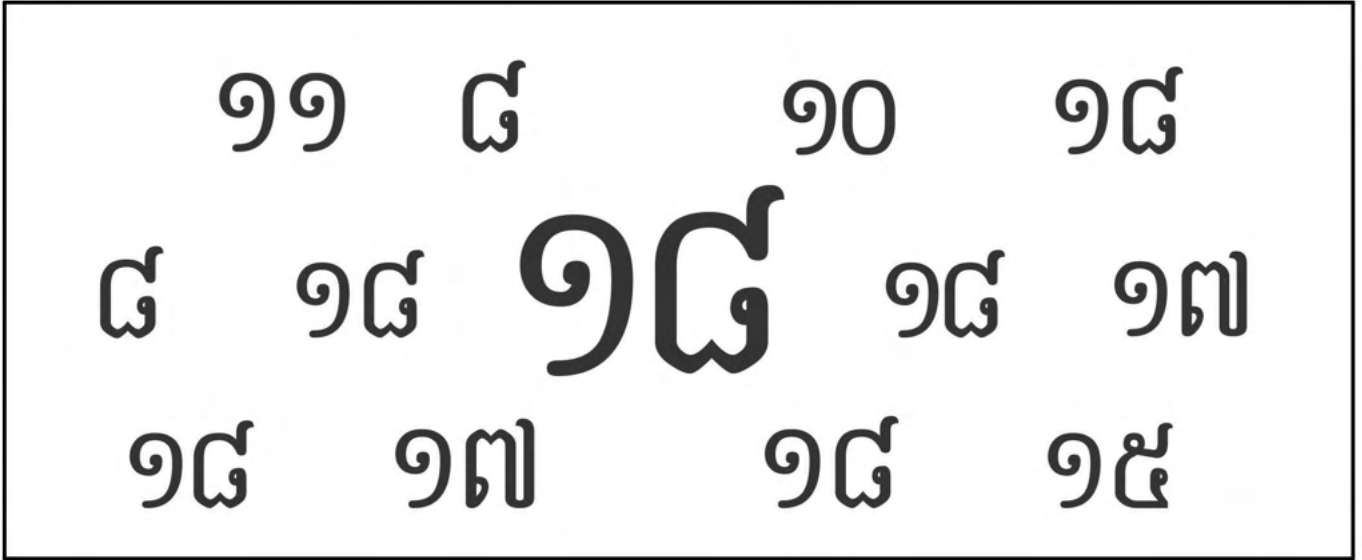


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

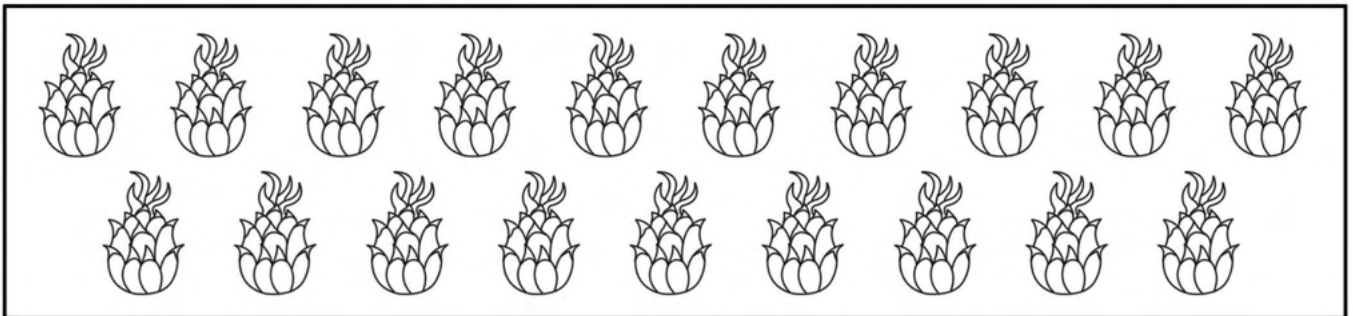
១. រឹងលេខ (១៨)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៨)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៨) រួចដាក់ពណ៌



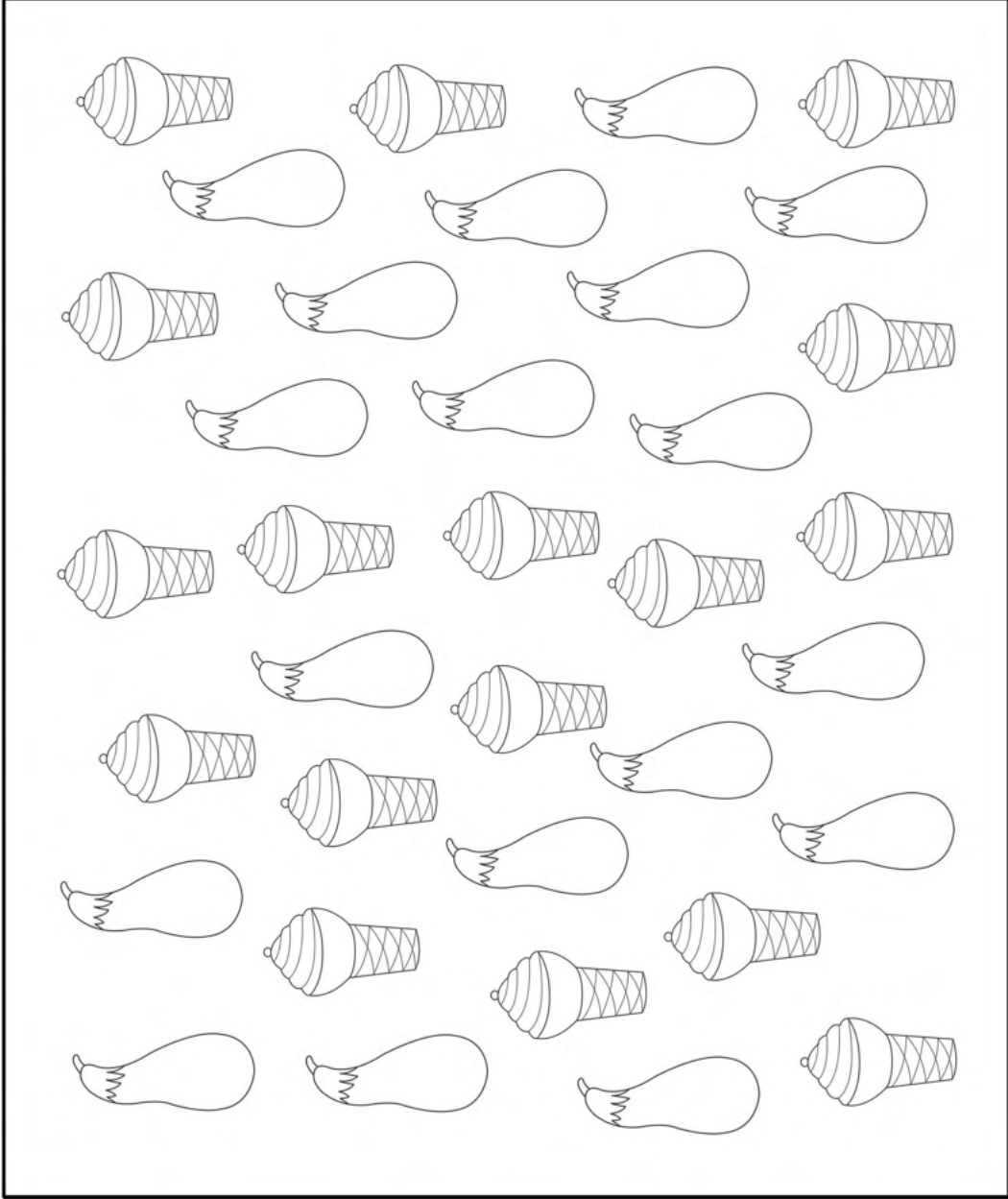


កូដ QR Code

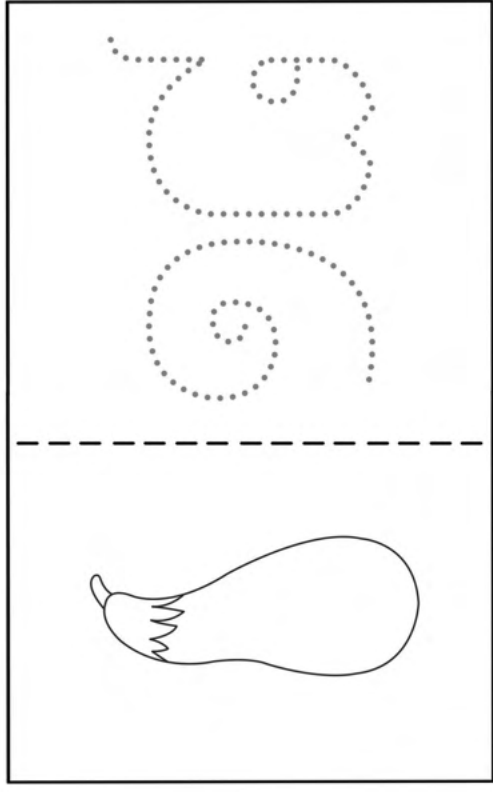
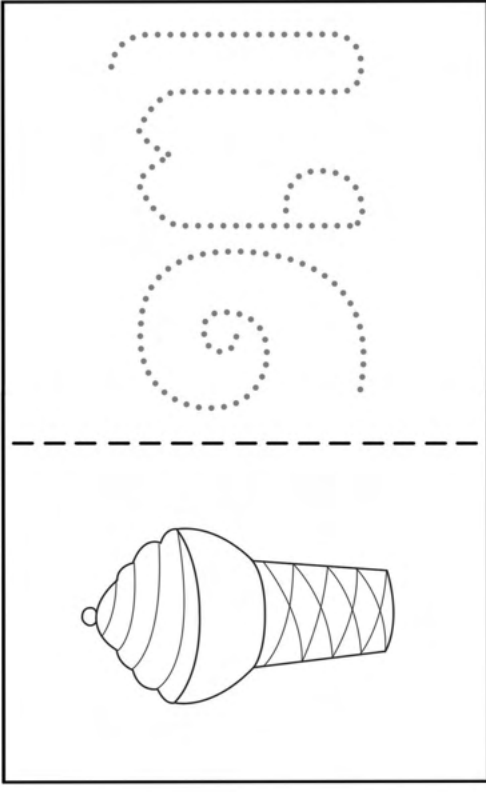
ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៧, ១៨)

សាលាបង្ហាញ ថ្នាក់កម្រិត
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១. ដាត់ពណ៌តាមប្រភេទរូបភាព និងរាប់ចំនួន



២. គូសតាមតួអក្សរចុះលេខ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៥ និងផាត់ពណ៌រូបភាព

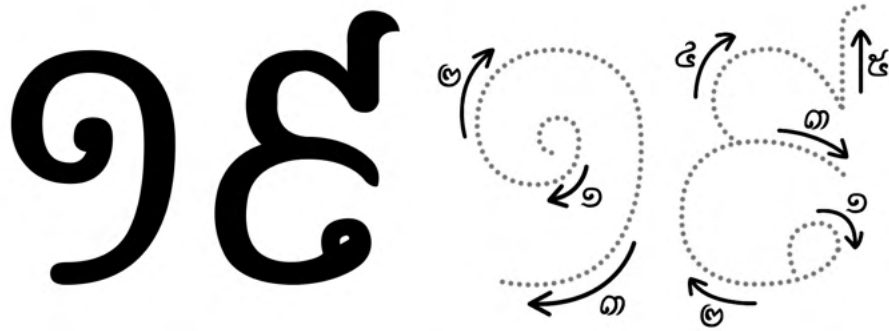


ស្កេន QR Code

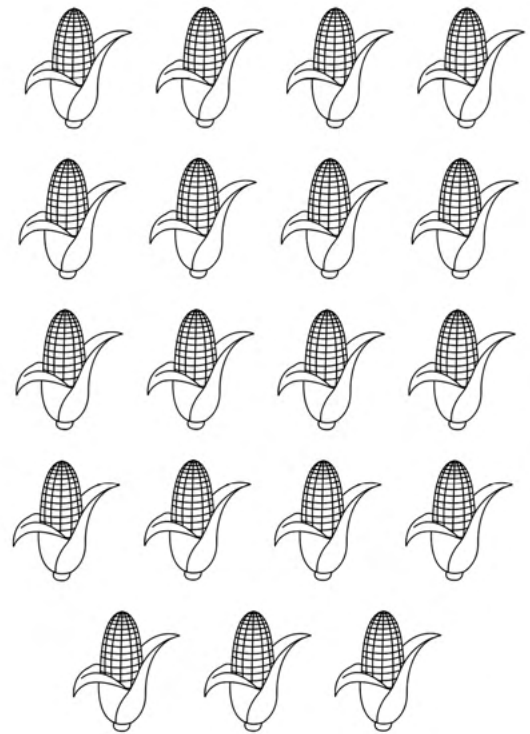
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១៥	១៥	១៥	១៥	១៥
១៥	១៥	១៥	១៥	១៥



លេខដប់ប្រាំបួន



ចំណាងជើង: ស្ពាល់លេខ និងចំនួន(១៩)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខដប់ប្រាំបួន</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខដប់ប្រាំបួន</p>
<p>៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនដប់ប្រាំបួន និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:</p>	

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៩)

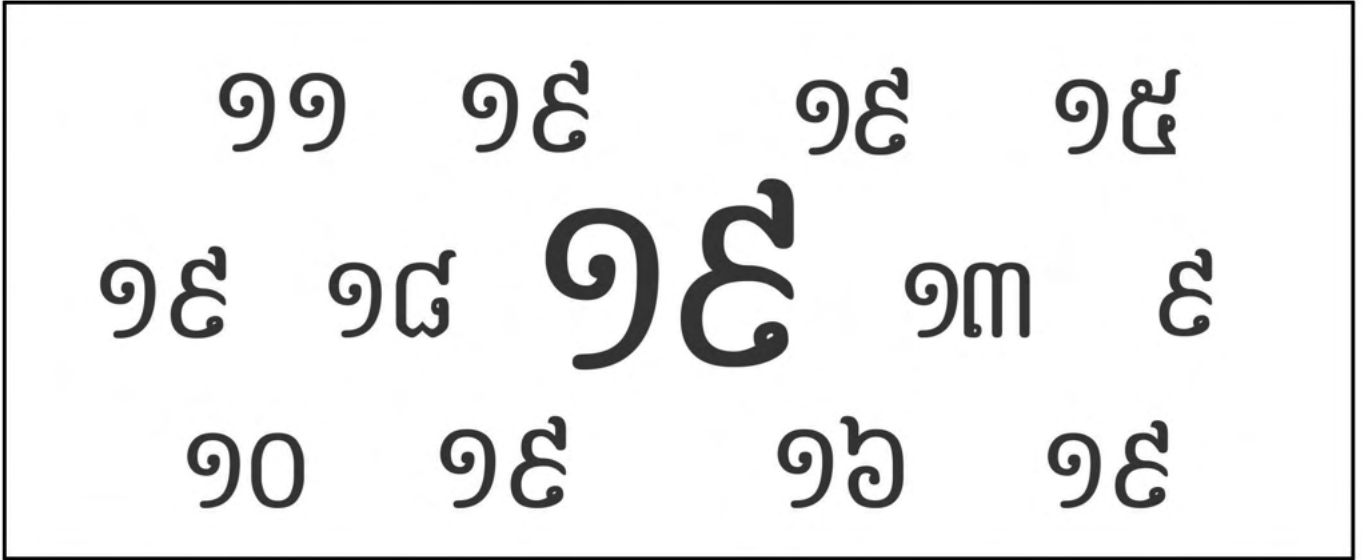
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

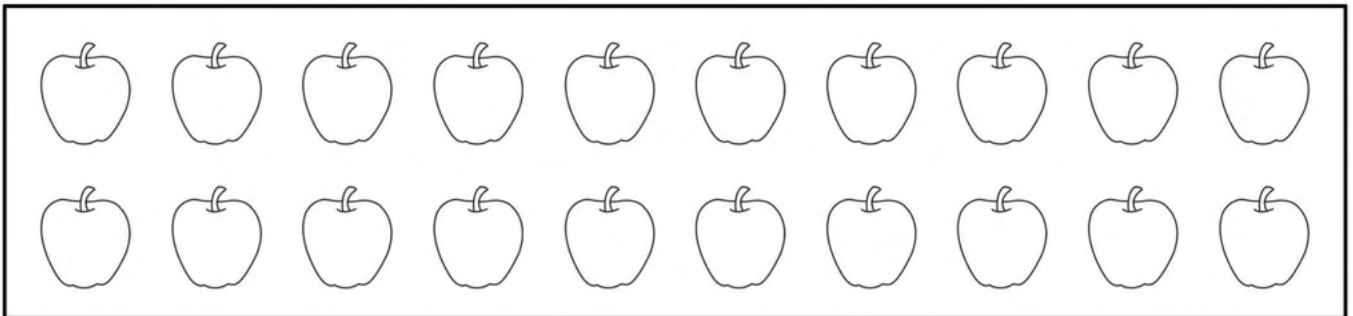
១. រឹងលេខ (១៩)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៩)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (១៩) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២០ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



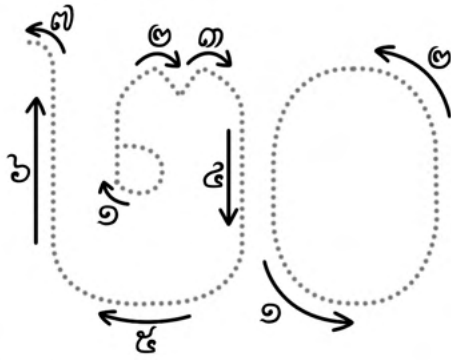
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

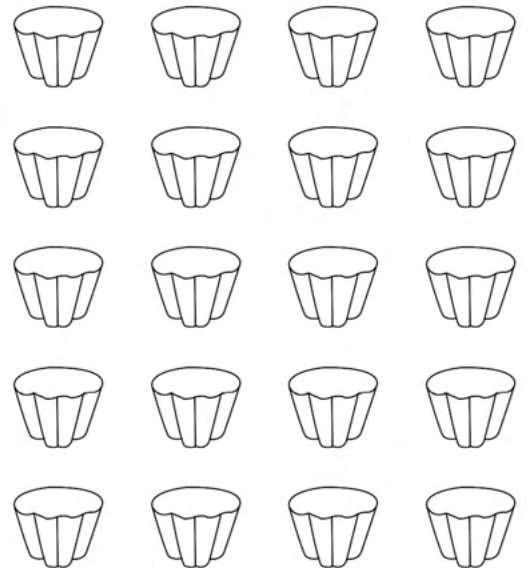
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

២០	២០	២០	២០	២០
២០	២០	២០	២០	២០

២០



លេខផ្ទៃ



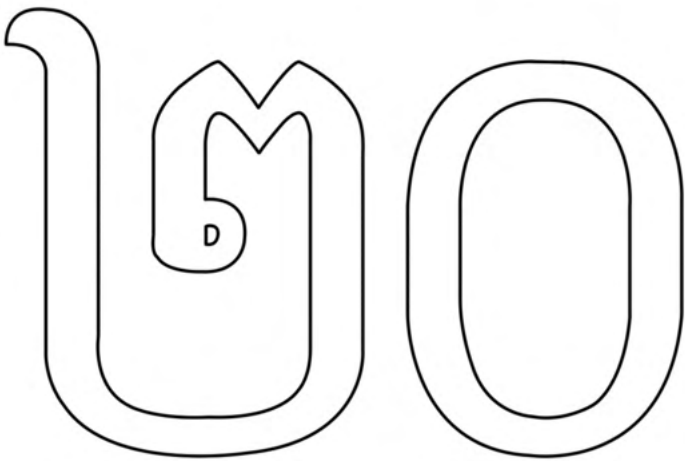
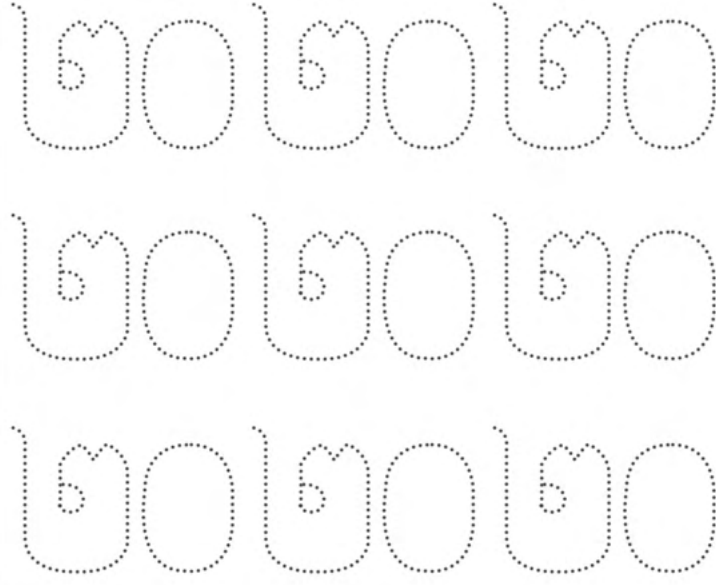
ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(២០)



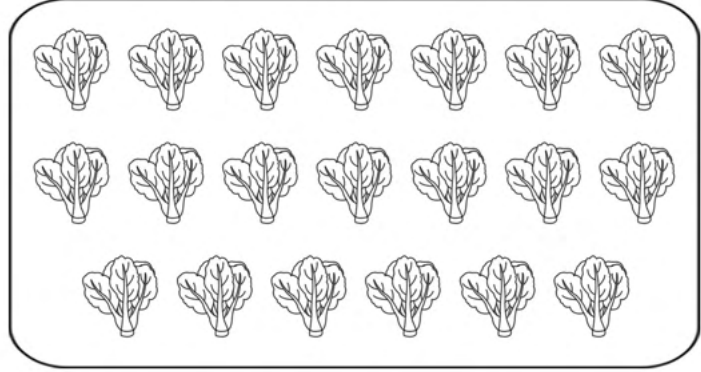
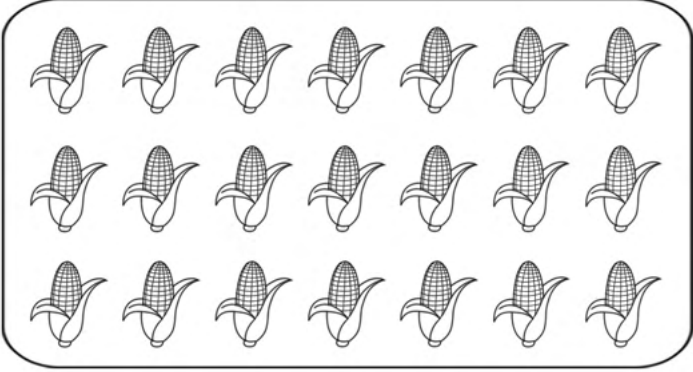
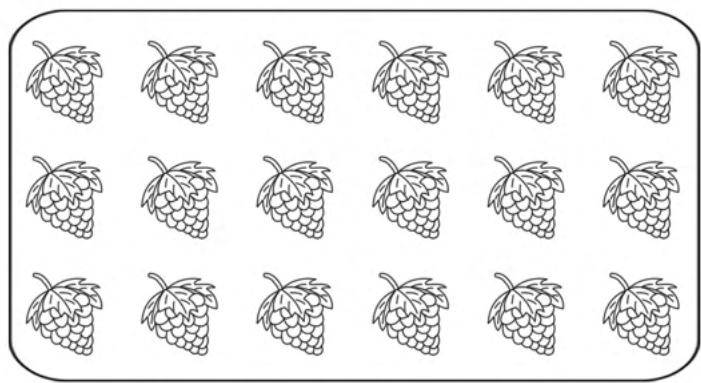
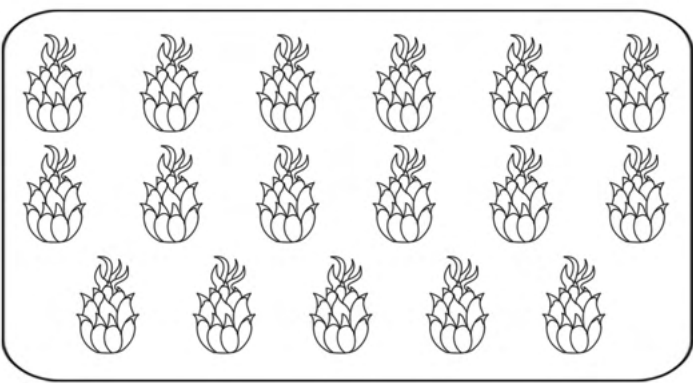
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃ</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃ</p>
	

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២០)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២០)

១១ ១៩ ២០ ១៥

២០ ១៨ **២០** ១៣ ២០

២០ ១៩ ២០ ១៩

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២០)

២០ ២០ ២០ ២០ ២០ ២០

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២០) រួចដាក់ពណ៌

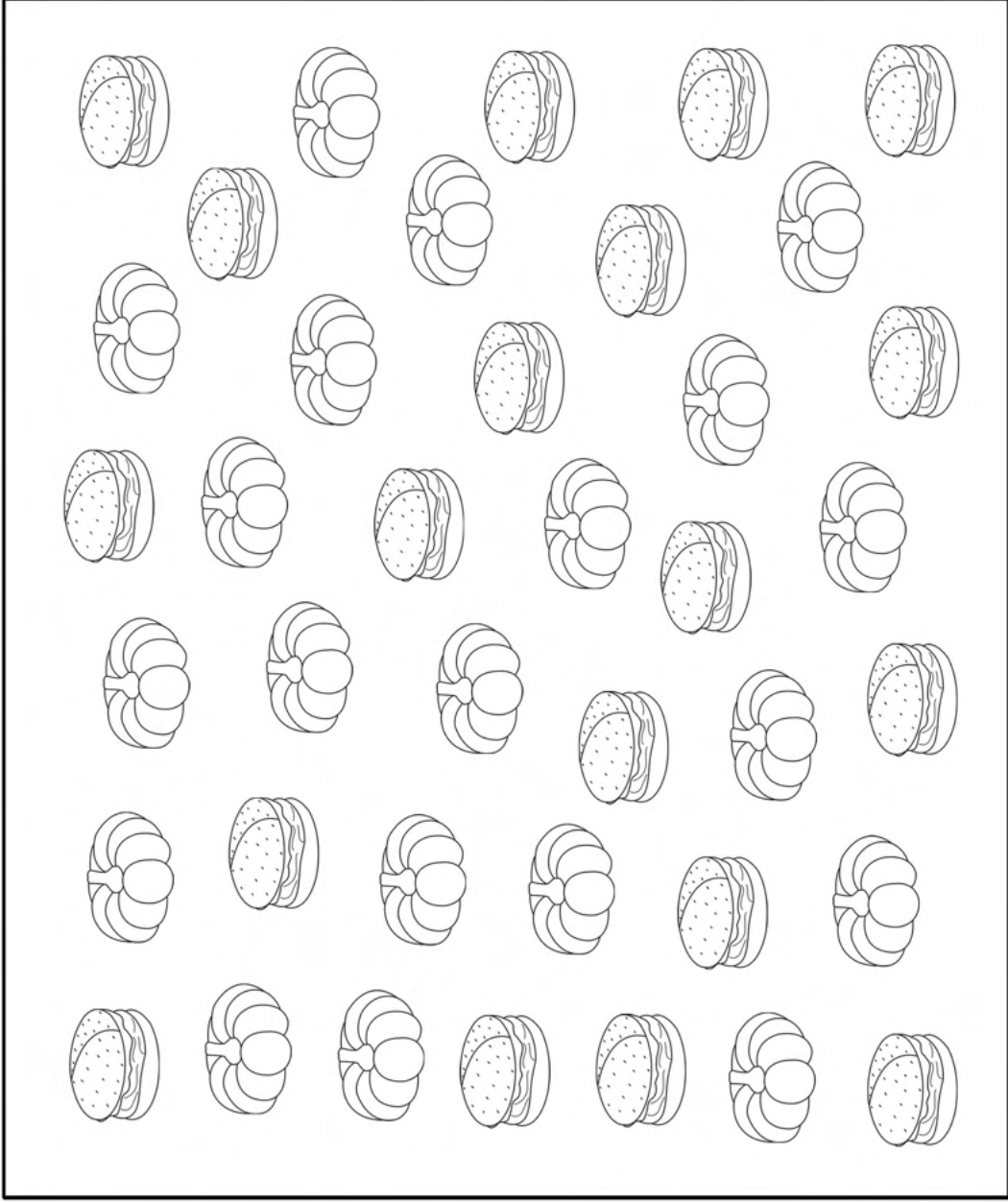


កូដ QR Code

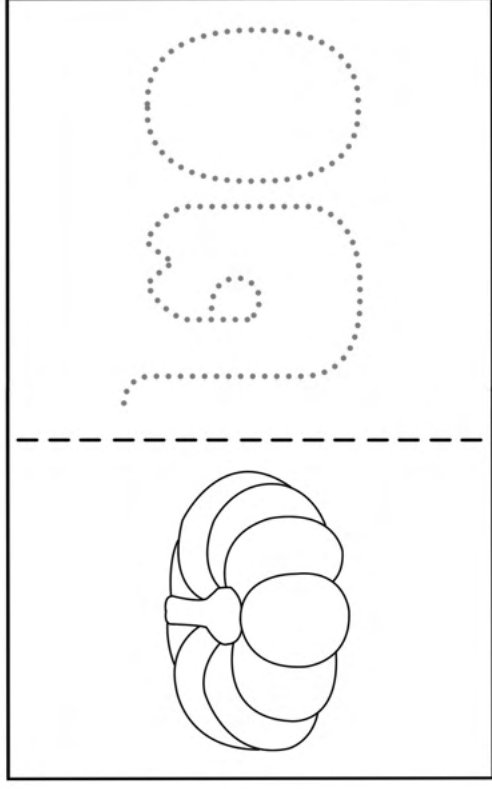
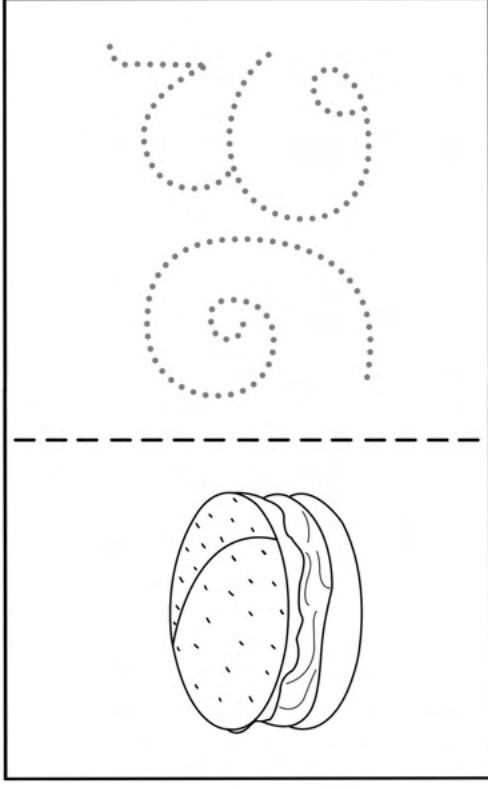
ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៥, ២០)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១. ដាត់ពណ៌តាមប្រភេទរូបភាព និងរាប់ចំនួន



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ



វិទ្យុសាស្ត្រចំនួនសម្ភារកីឡា

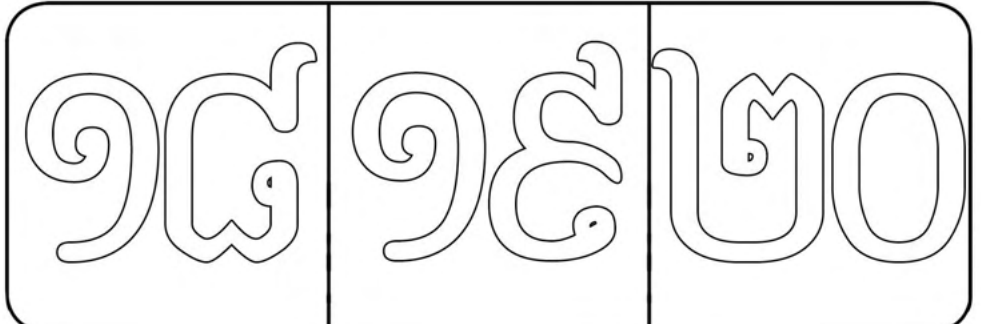
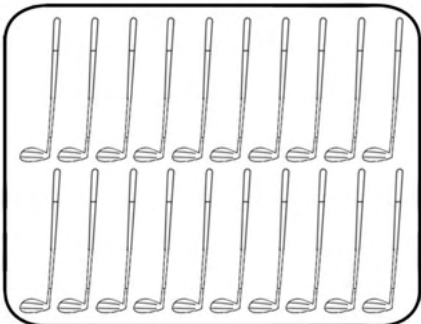
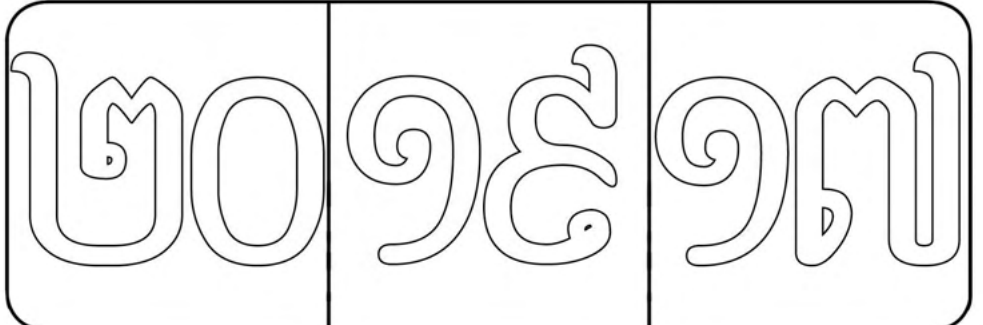
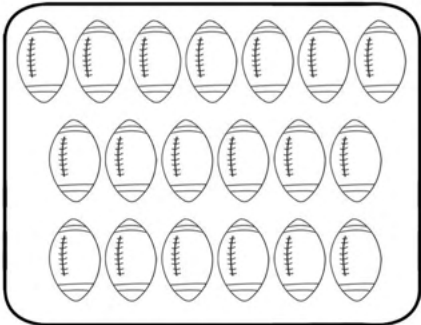
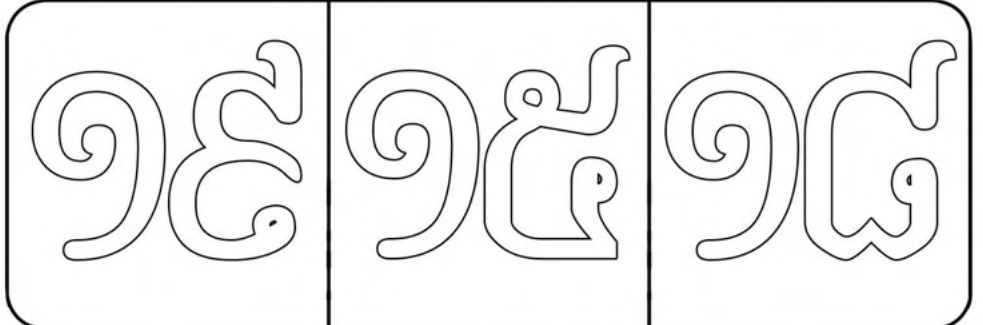
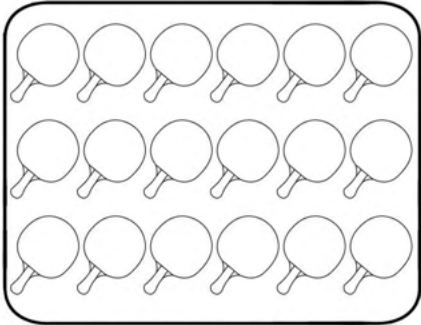
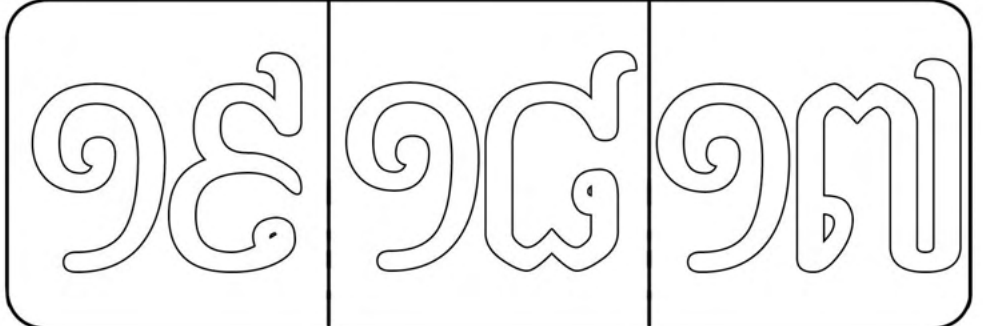
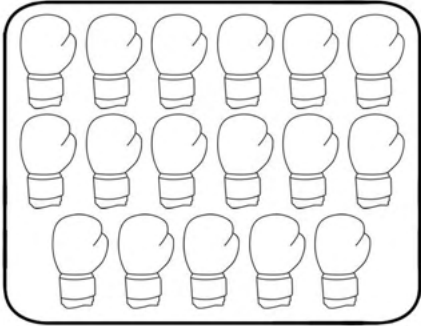
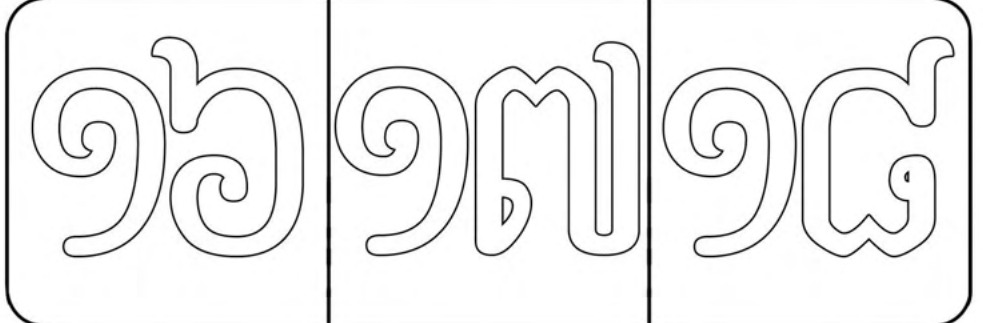
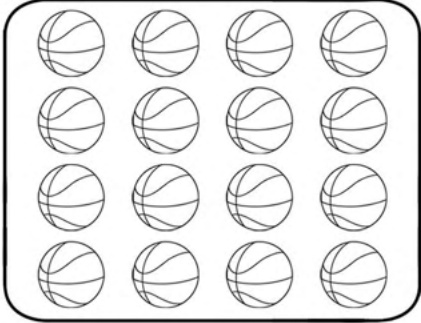
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

វិទ្យុសាស្ត្រចំនួនរូបភាពនិងជាតំណាលខ្លួននឹងចំនួនសម្ភារ



ល្បែងផ្គត់ផ្គង់ពណ៌រូបភាពតាមចំនួនលេខ

នាមស្រ្តីយុវជន ផ្ទះកម្រិត កាលបរិច្ឆេទ

ឈ្មោះ:



























































































១២

១៧

១៤

១៥

២០



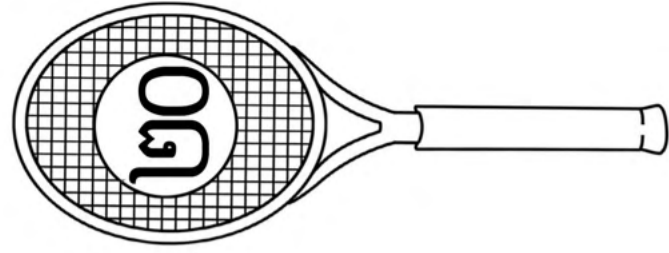
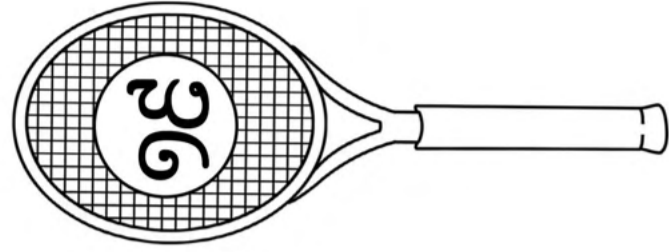
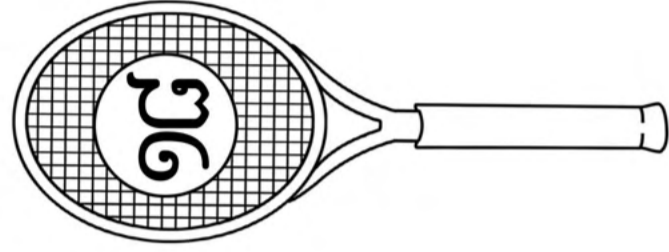
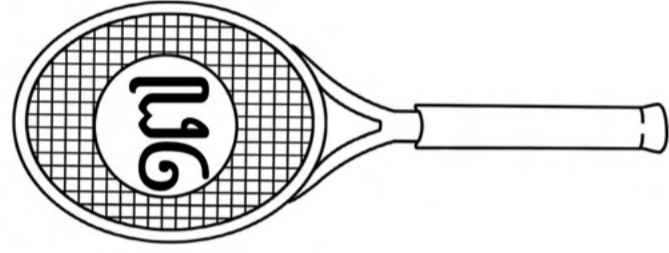
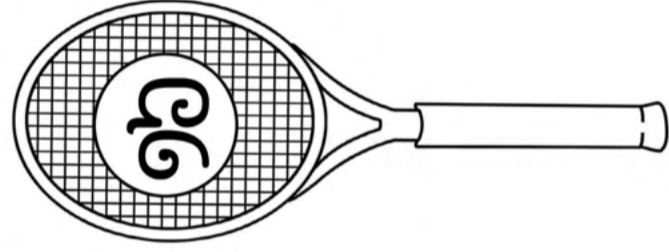
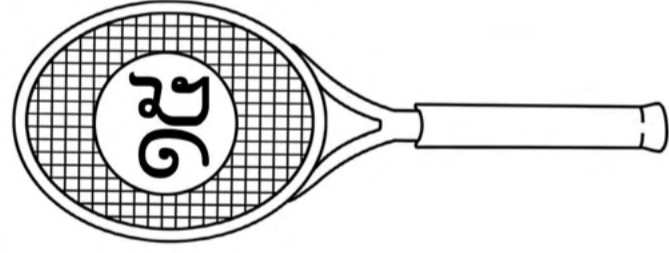
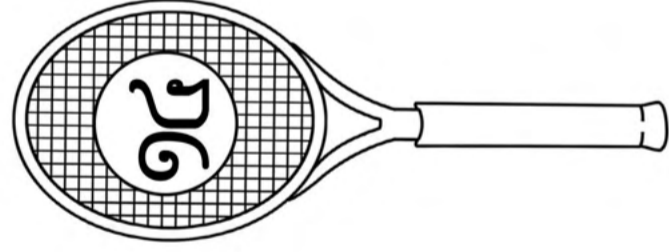
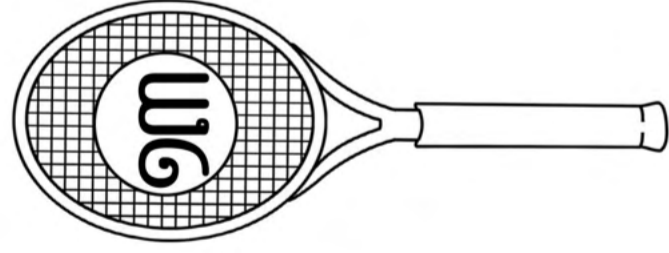
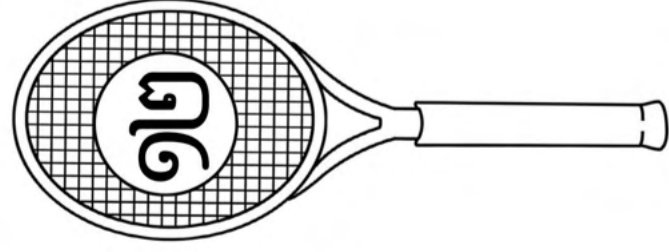
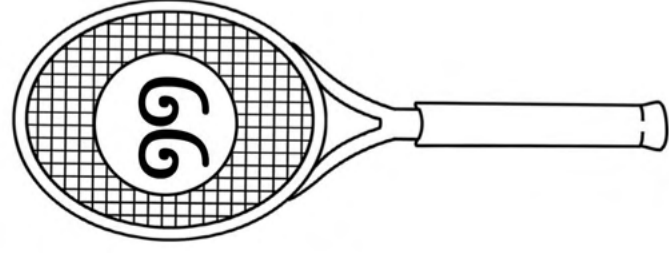
សៀវភៅ QR Code

ល្បែងគុសភ្ជាប់រ៉ាកែតទៅនឹងប្រាស់

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

ល្បែងគុសភ្ជាប់លេខរ៉ាកែតទៅនឹងលេខប្រាស់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ



•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

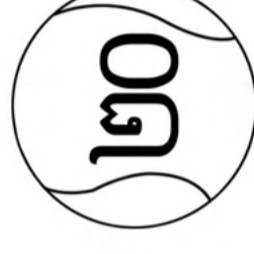
•

•

•

•

•



រ៉ែមកម៉ឺ QR Code

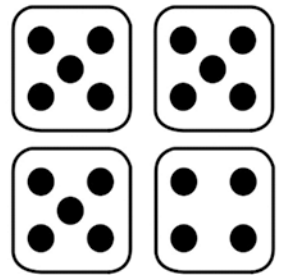
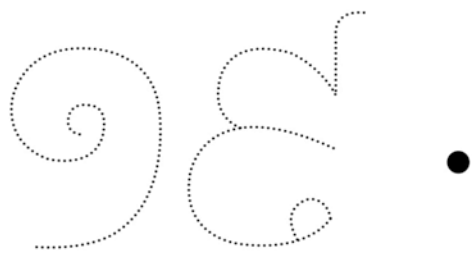
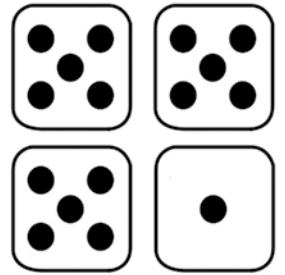
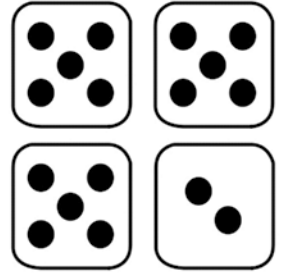
ល្បែងគូសភ្ជាប់លេខទៅនឹងចំនួន (គ្រាប់ឡូកឡាក់)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



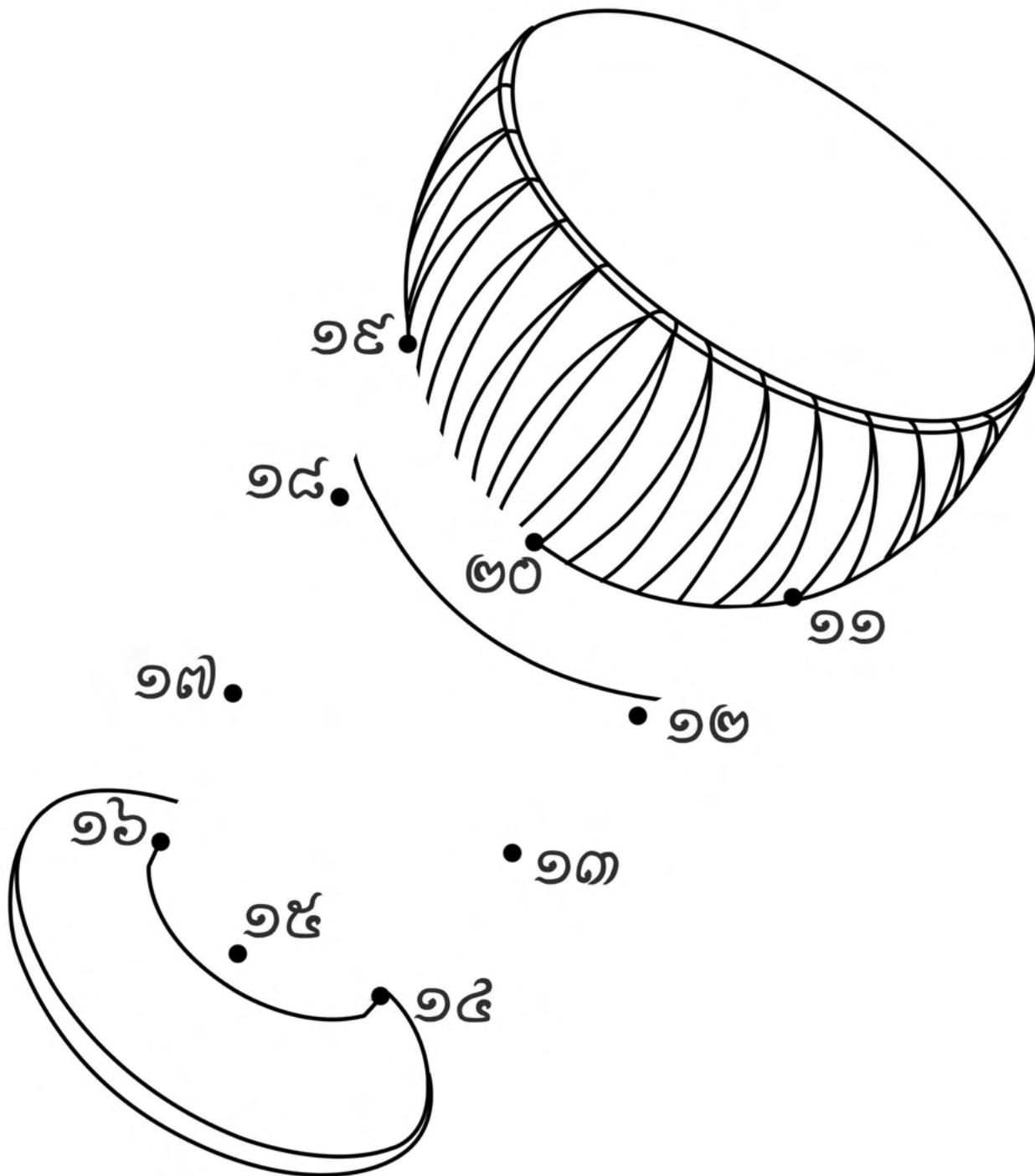
គូសភ្ជាប់តាមស្នាមចុចបង្កើតរូប ស្តុកដៃពីលេខ ១១ដល់២០



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



គូសភ្ជាប់តាមស្នាមចុចបង្កើតរូប

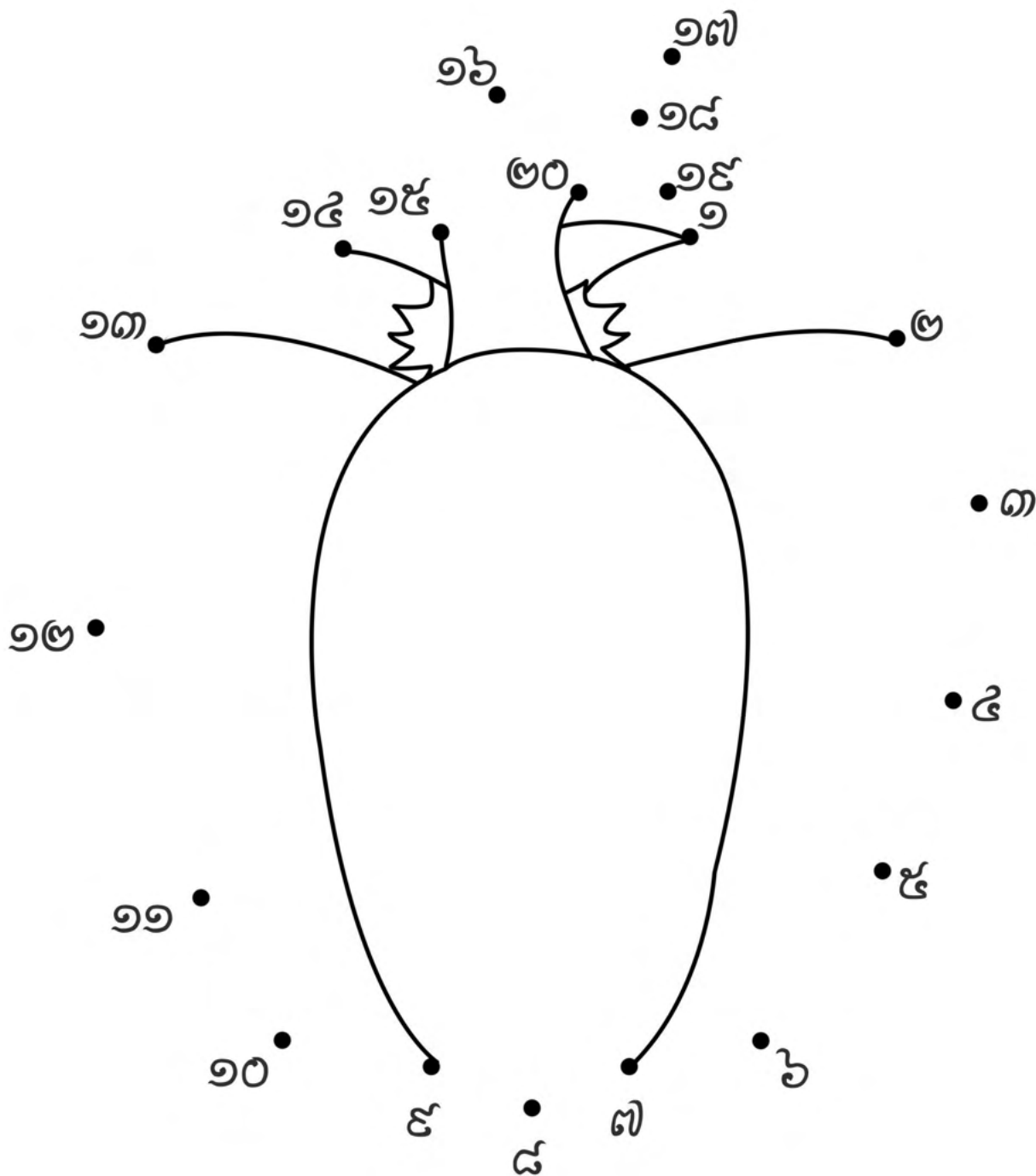
ម្សេសឆ្នោតកពីលេខ១ដល់២០



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



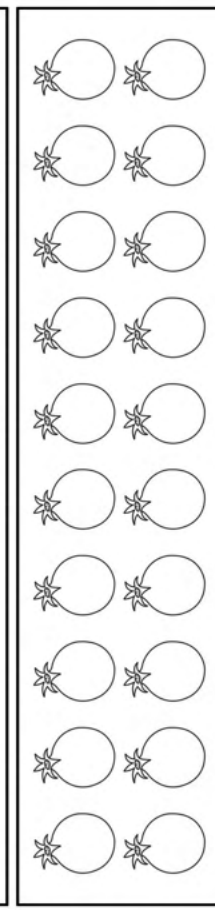
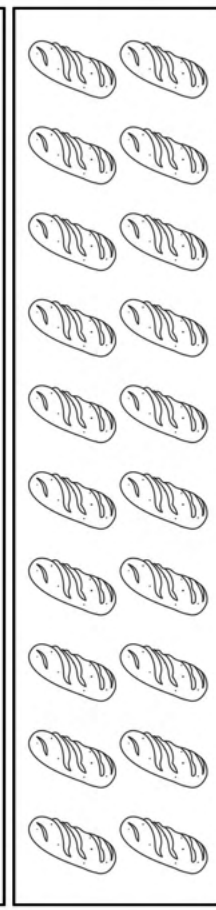
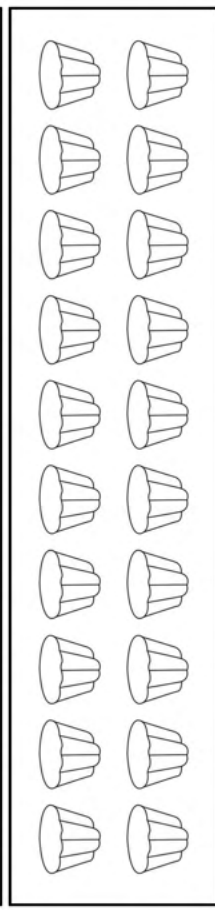
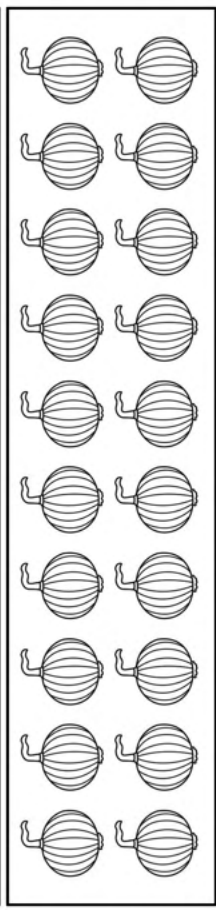
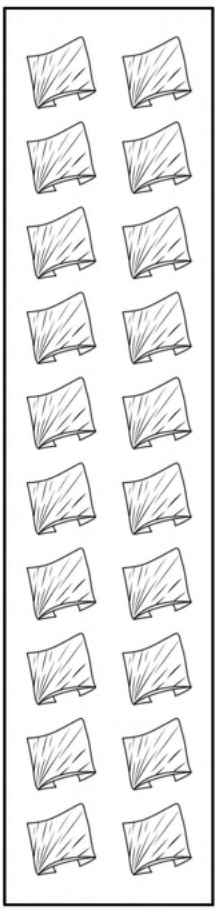
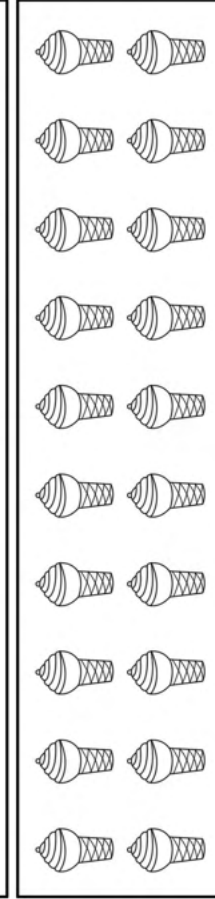
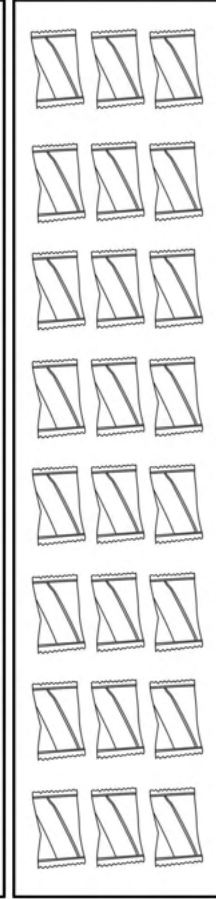
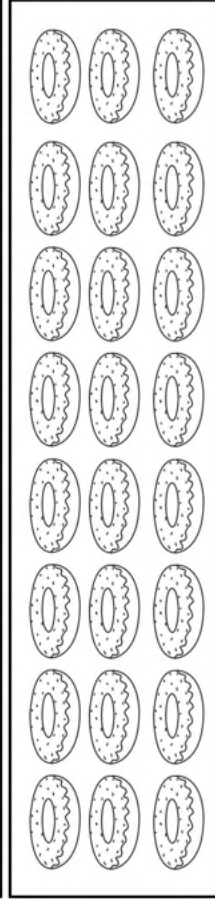
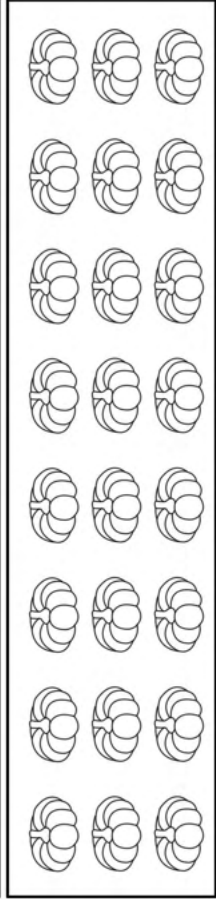
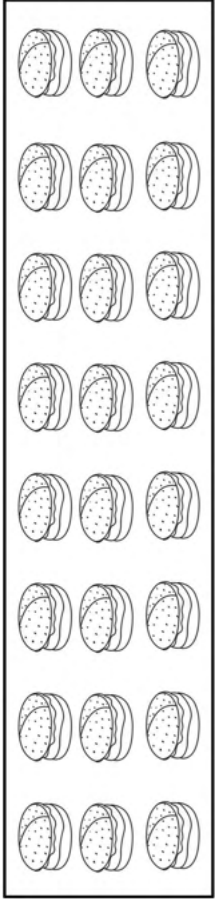
ល្បែងដាត់ពណ៌រូបភាពតាមចំនួន និងលេខខាងក្រោម

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code

១៥ ១៨ ១៣ ១៦ ១៤



១៧ ២០ ១១ ១៩ ១២

ល្បែងតារាស្រ្តីបសេខ និងរោងពណ៌



សៀវភៅ QR Code

សាលាបង្កើត យុវ ផ្នែកកម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ :

