

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២១ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



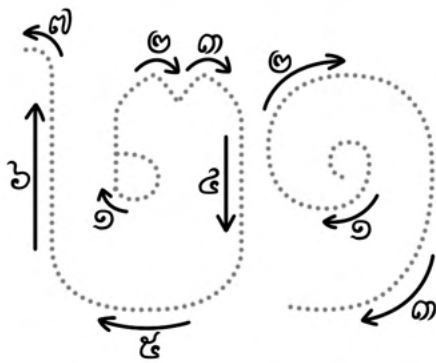
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

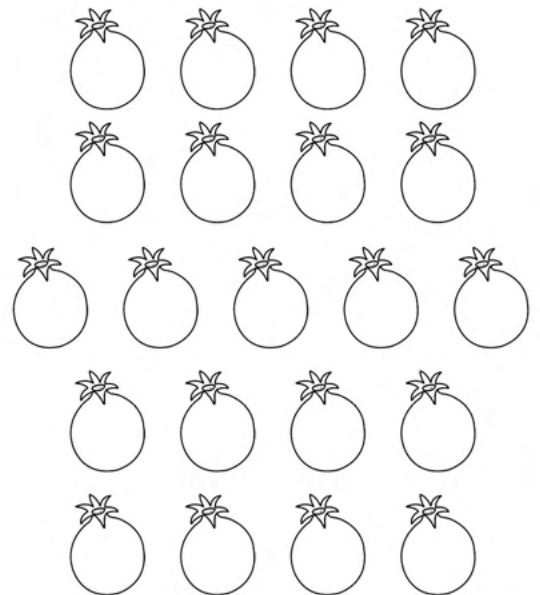
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

២១	២១	២១	២១	២១
២១	២១	២១	២១	២១

២១



លេខផ្អែម្នួយ



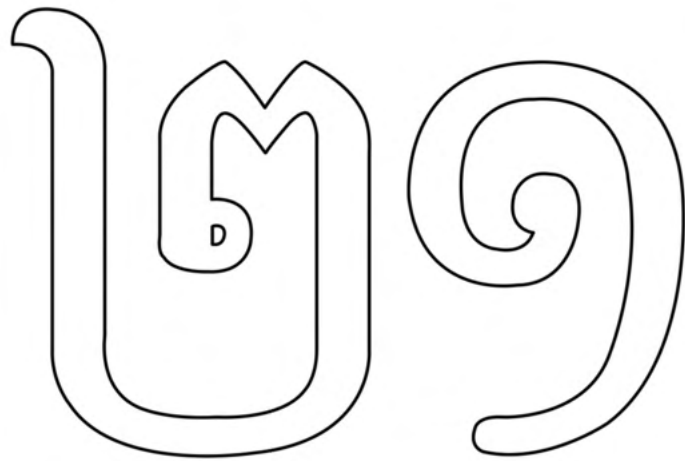
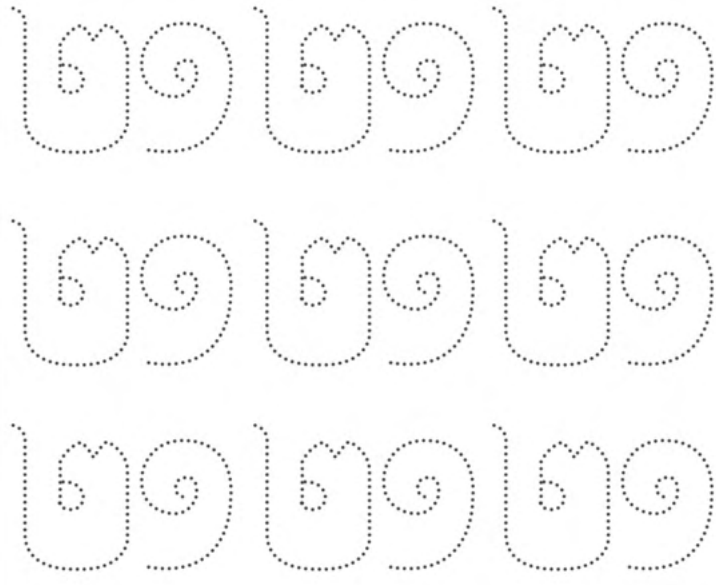
ចំណាងជើង: ស្ថាវលេខ និងចំនួន(២១)



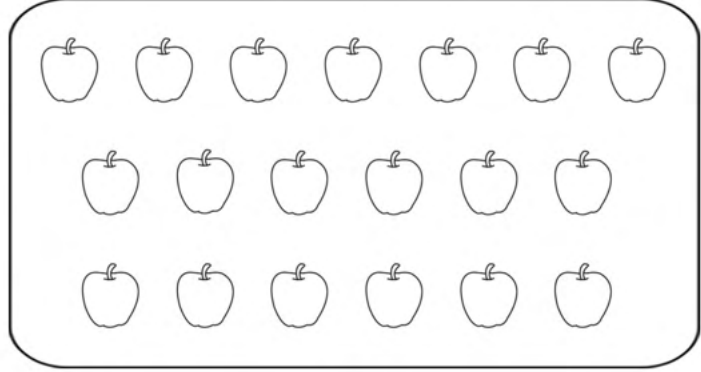
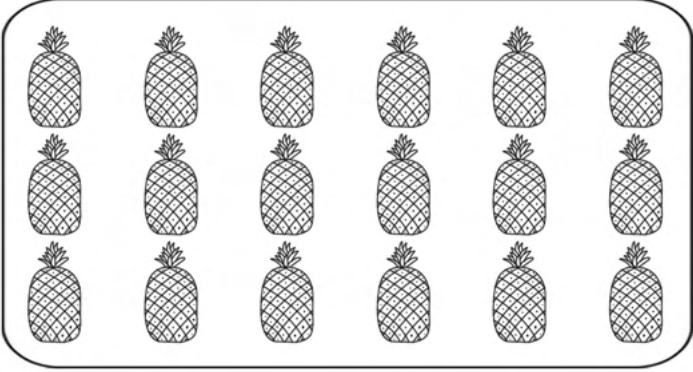
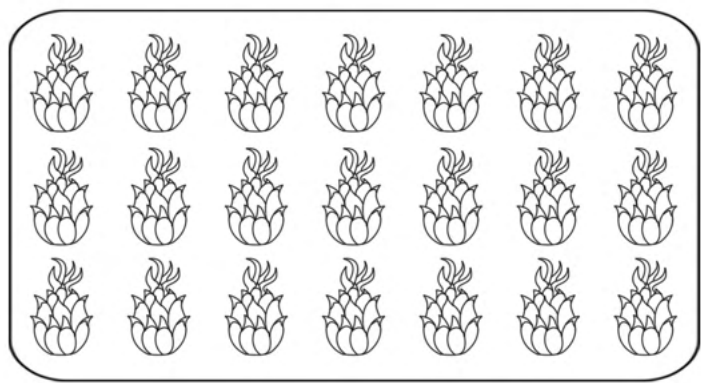
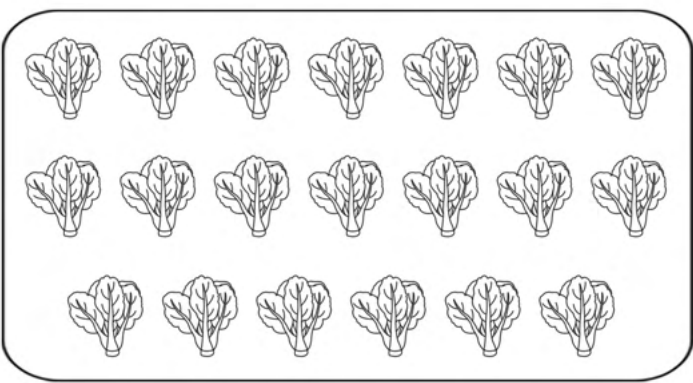
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃមួយ</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃមួយ</p>
	

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃមួយ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២១)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២១)

២១ ១៤ ២០ ២១

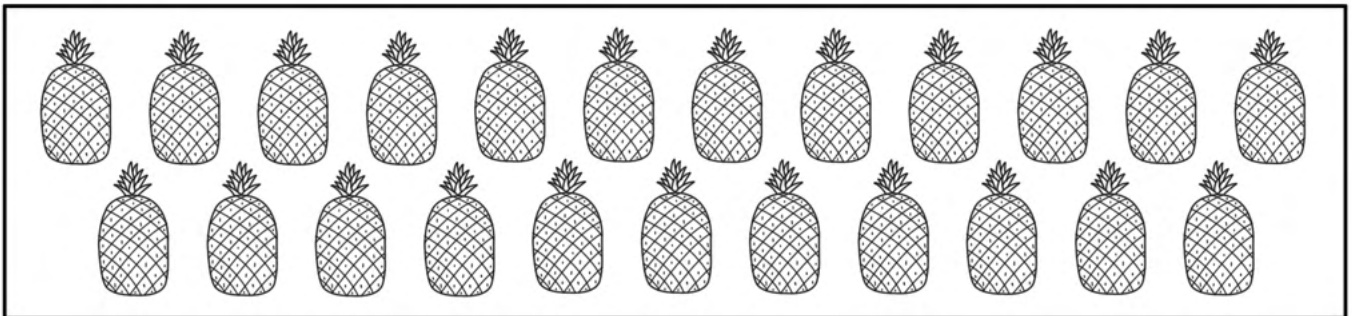
២០ ១២ **២១** ១៥ ២២

១៩ ២១ ២១ ២១

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២១)

២១ ២១ ២១ ២១ ២១ ២១

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២១) រួចដាក់ពណ៌



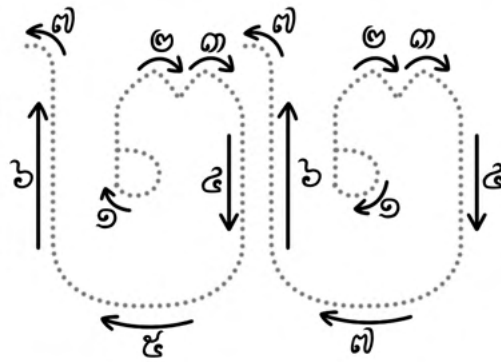
វិទ្យាស័ក្កសតាមស្នាមចុចលេខ ២២ និងដាត់ពណ័រូបភាព



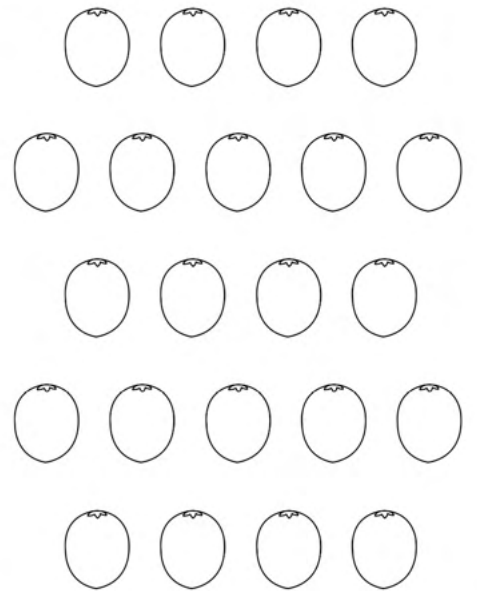
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



លេខផ្អែព័រ



ចំណាងជើង: ស្ថាវលេខ និងចំនួន(២២)



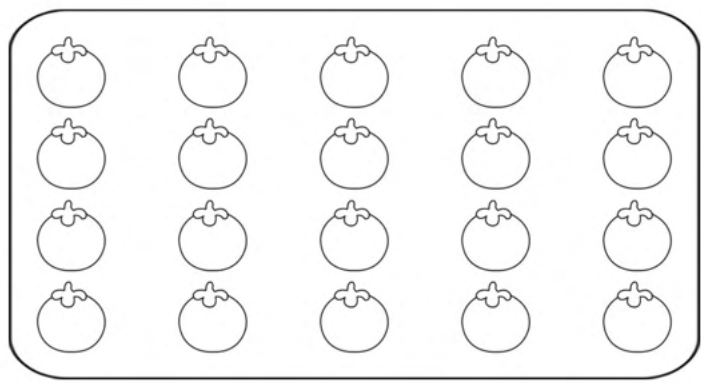
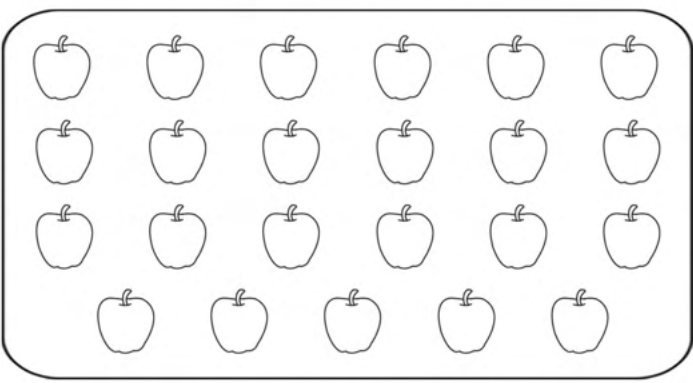
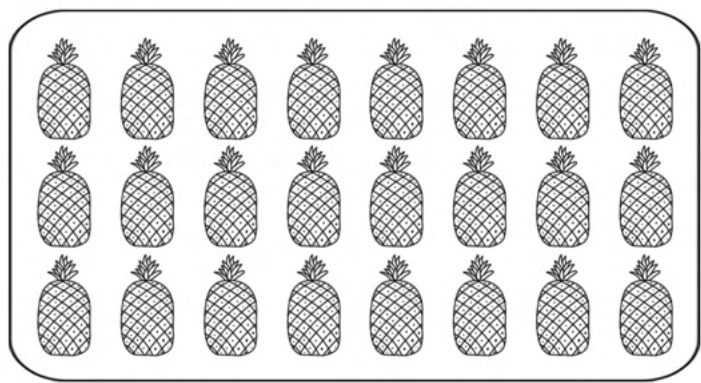
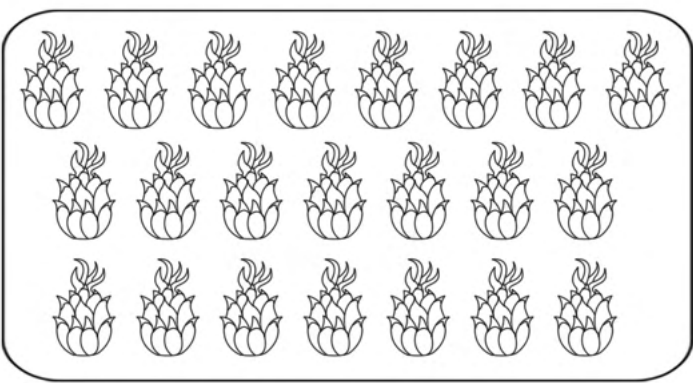
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃពីរ</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃពីរ</p>

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃពីរ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២២)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២២)

២១ ២២ ២០ ២២

២២ ២៥ **២២** ១៥ ២២

២២ ២៣ ១៩ ២០

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២២)

២២ ២២ ២២ ២២ ២២ ២២

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២២) រួចផាត់ពណ៌

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៣ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



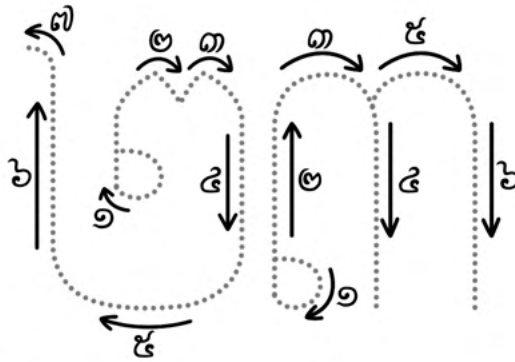
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

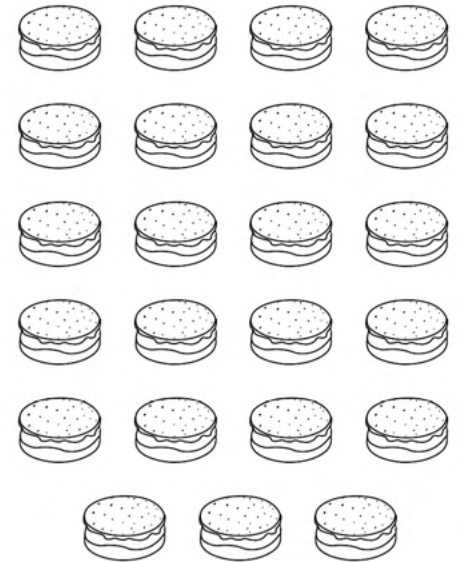
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

២៣	២៣	២៣	២៣	២៣
២៣	២៣	២៣	២៣	២៣

២៣



លេខ ម្ល៉េង



ចំណាងជើង: ស្ថាវលេខ និងចំនួន(២៣)



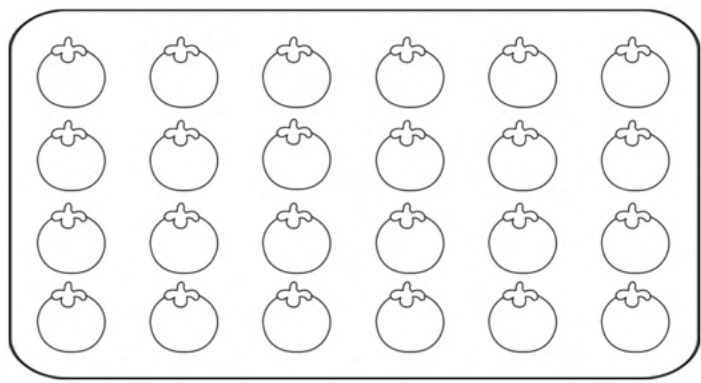
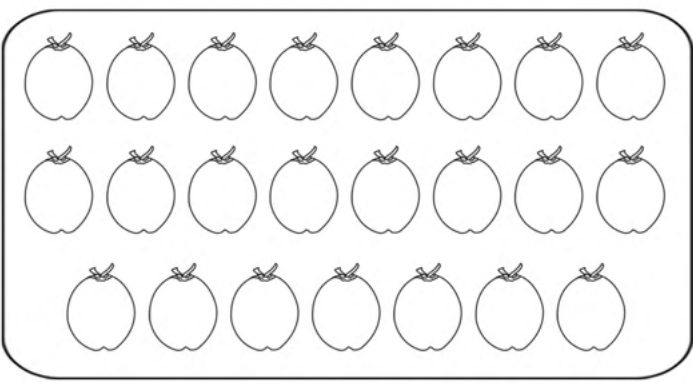
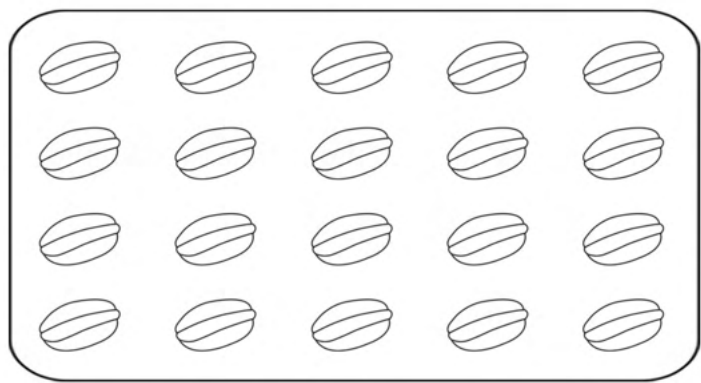
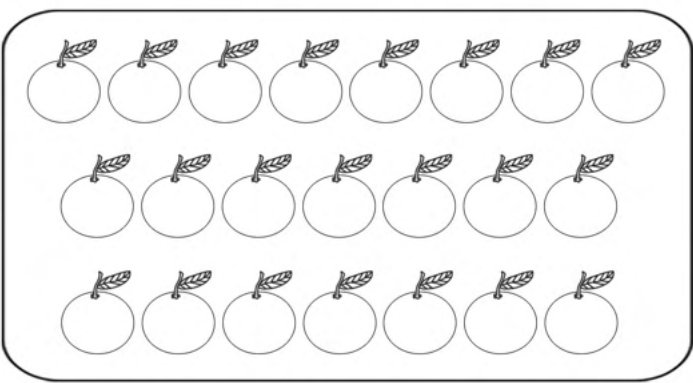
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះ កំក្រើត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃបី</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃបី</p>

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃបី និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៣)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . រឹងលេខ (២៣)

២៣ ២២ ២១ ២៣

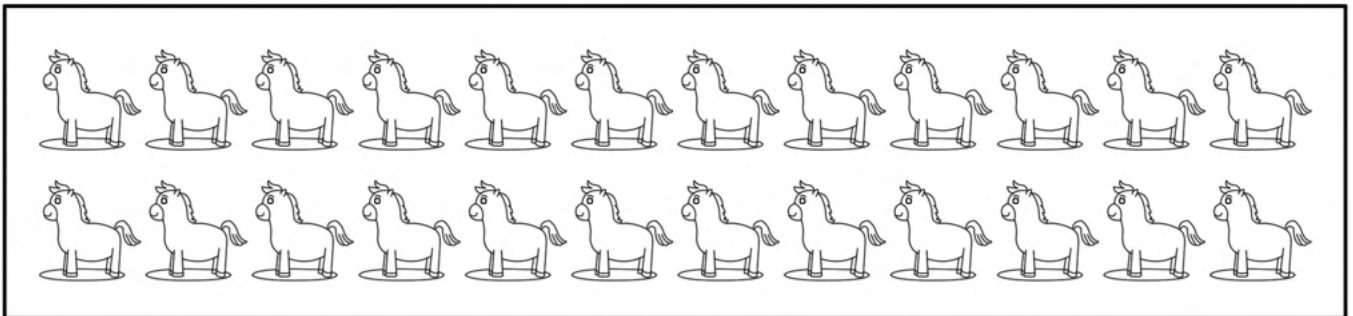
២៤ ២៣ **២៣** ២៣ ១២

២៥ ២៣ ២០ ២៣

២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៣)

២៣ ២៣ ២៣ ២៣ ២៣ ២៣

៣ . រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២៣) រួចដាក់ពណ៌



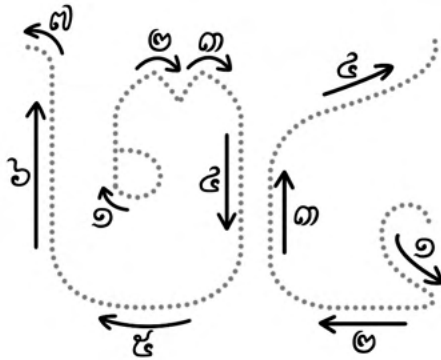
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៤ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



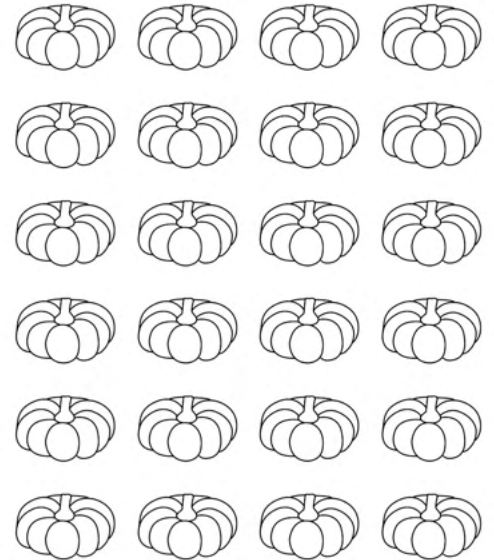
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



លេខផ្អែបួន



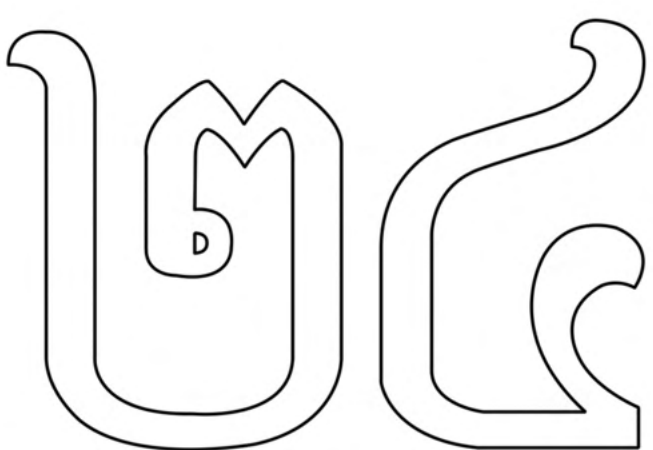
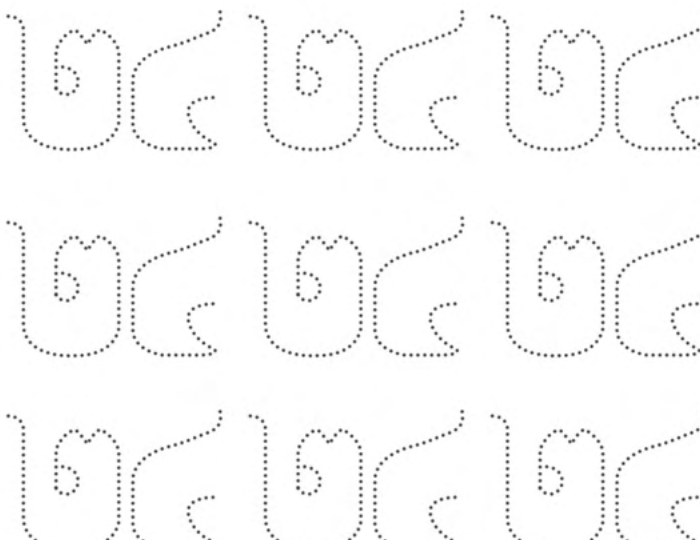
ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(២៤)



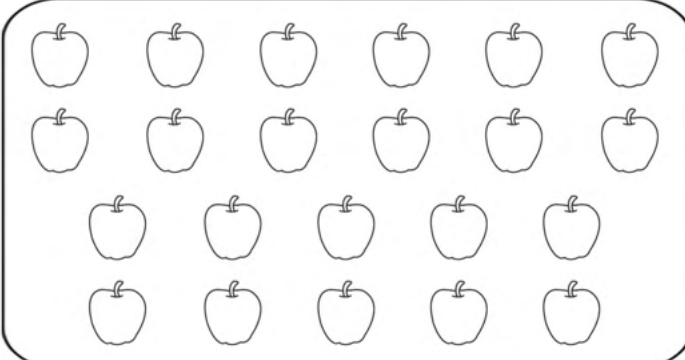
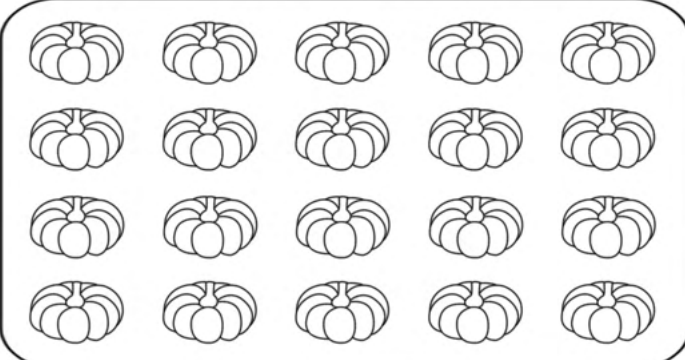
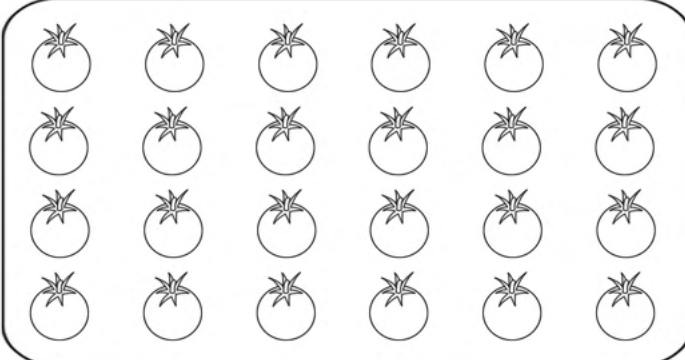
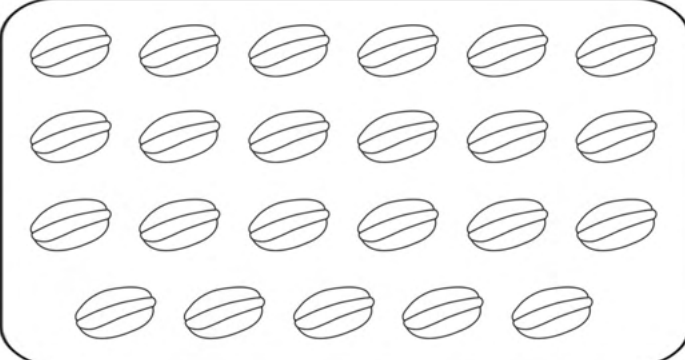
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃបួន	២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃបួន
	

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃបួន និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៤)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (២៤)

២៤ ២២ ២៤ ២៧

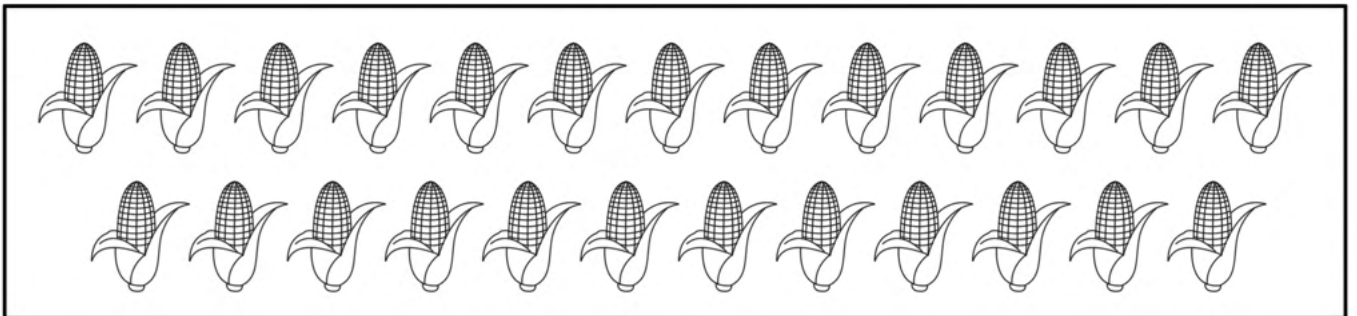
២០ ២៤ ២៤ ២៥ ១៤

២៦ ២៣ ២៤ ២៤

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៤)

២៤ ២៤ ២៤ ២៤ ២៤ ២៤

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២៤) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងគុសតាមស្នាមចុចលេខ ២៥ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



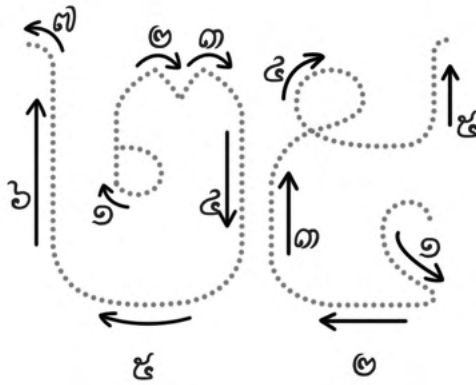
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

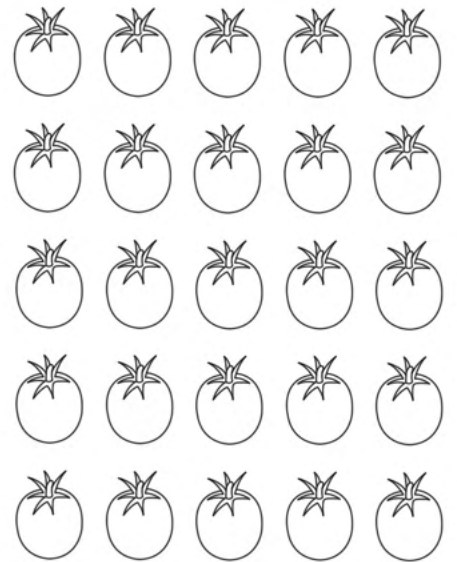
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

២៥	២៥	២៥	២៥	២៥
២៥	២៥	២៥	២៥	២៥

២៥



លេខផ្អែប្រាំ



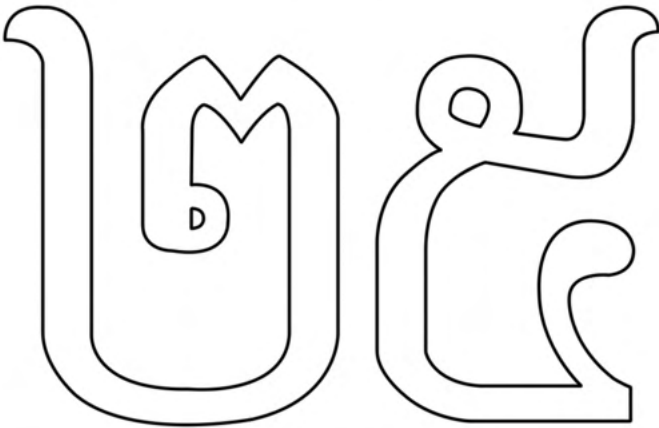
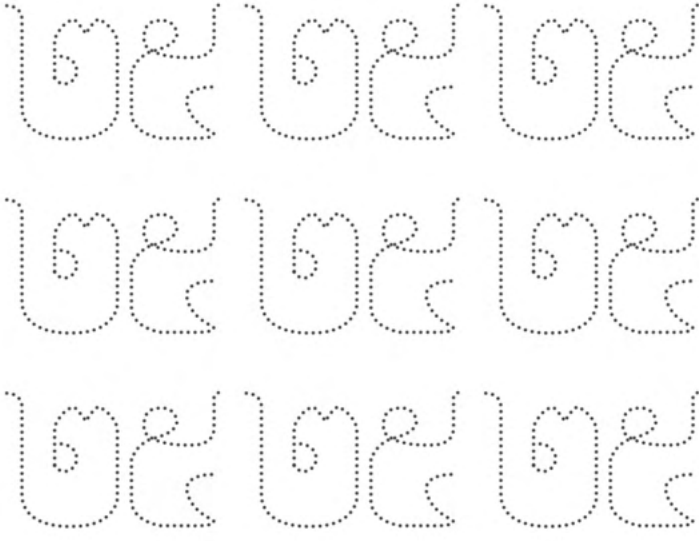
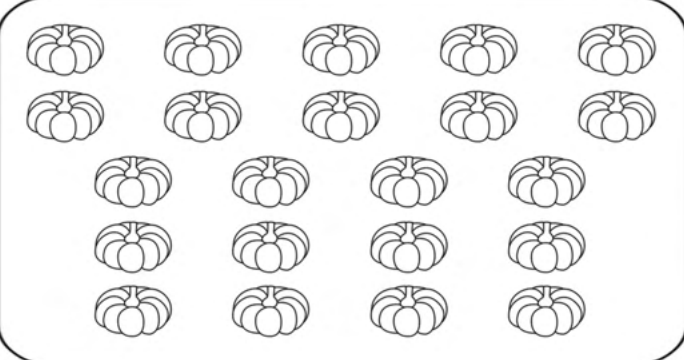
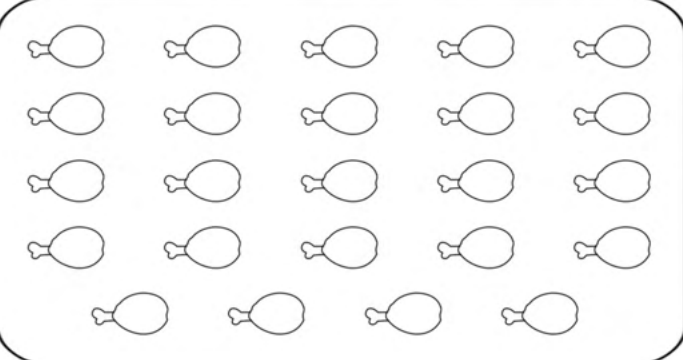
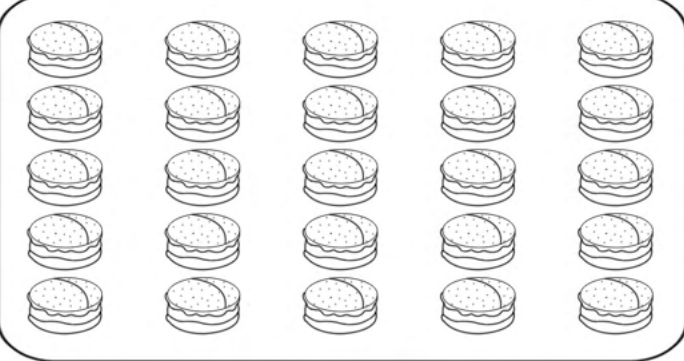
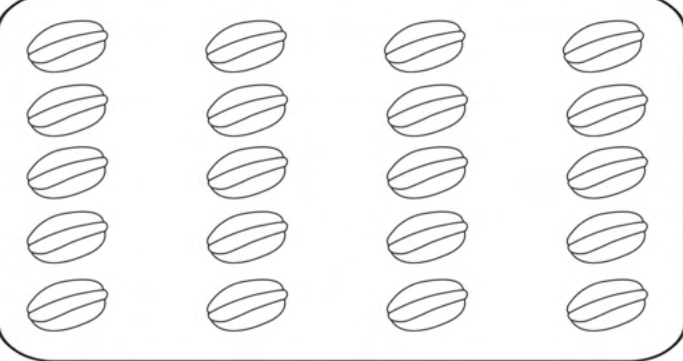
ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(២៥)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃប្រាំ	២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃប្រាំ
	
<p>៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃប្រាំ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:</p>	
	
	

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៥)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (២៥)

២២ ២៥ ២៥ ១២

២៧ ២៣ ២៥ ២៥ ១៤

២៦ ២៥ ២៥ ២០

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៥)

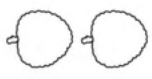
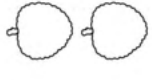












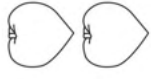























































២៥ ២៥ ២៥ ២៥ ២៥ ២៥

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២៥) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងគូសតារាមត្តាមតុលាមលេខនីមួយៗ បន្ទាប់មកសរសេរលេខក្នុងប្រអប់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ និងដាច់ពណ៌រូបភាព

សាលាមតុលា ថ្នាក់កម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

២១ ២២ ២៣ ២៤ ២៥



សៀវភៅ QR Code

វិទ្យុសាស្ត្រចំនួនសម្ភារកីឡា

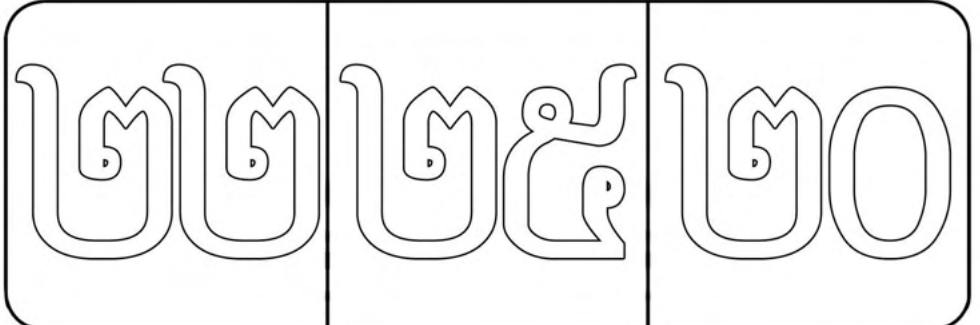
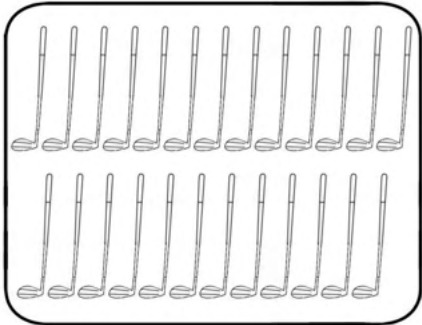
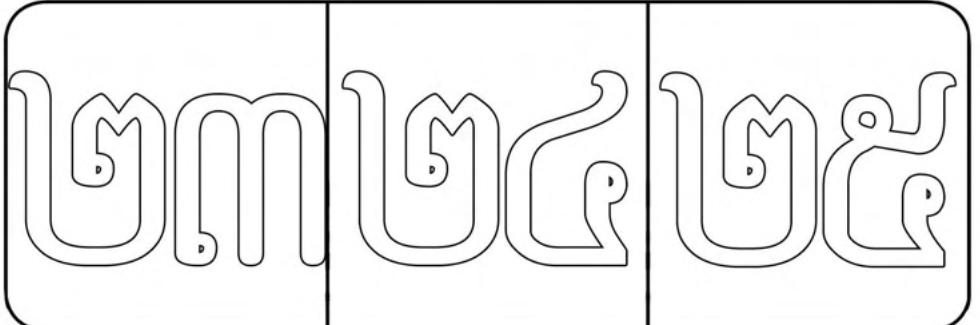
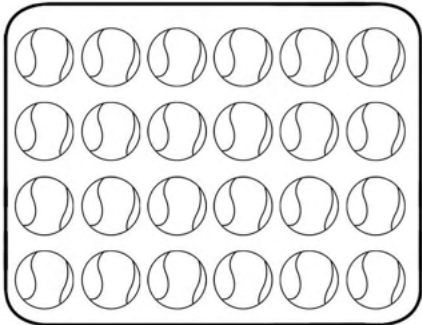
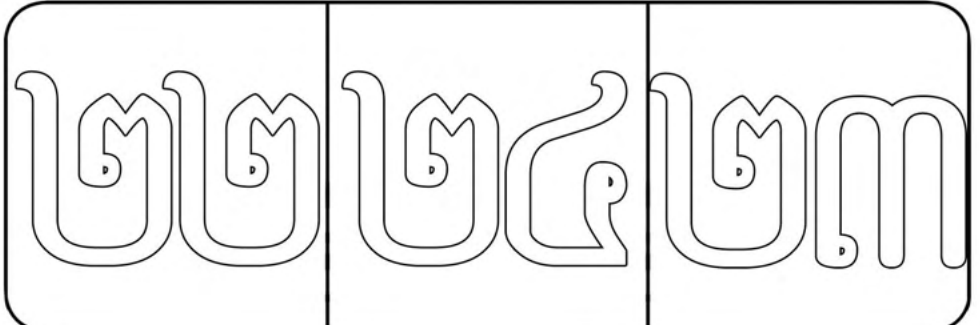
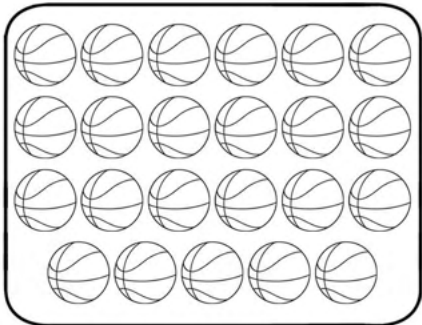
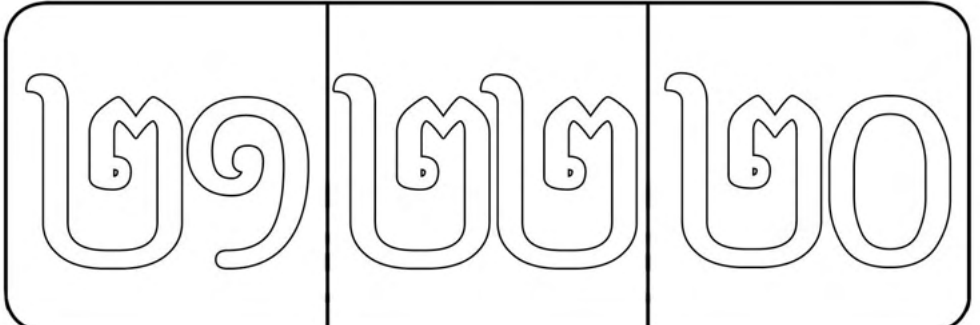
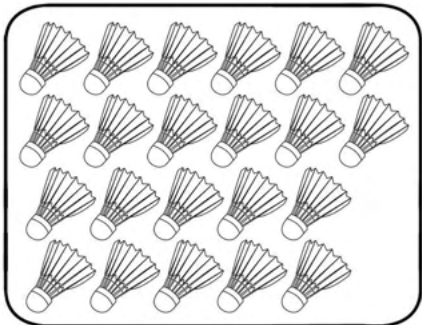
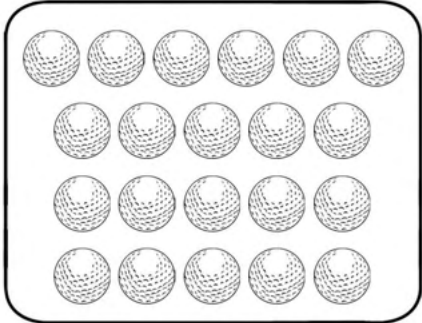
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

វិទ្យុសាស្ត្រចំនួនរូបភាពនិងជាតំណាលខ្លួននឹងចំនួនសម្ភារ



ល្បែងគូសភ្ជាប់លេខទៅនឹងចំនួន (គ្រាប់ឡូកឡាក់)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

ល្បែងដាត់ពណ៌សម្ភារកីឡាធំជាងគេ

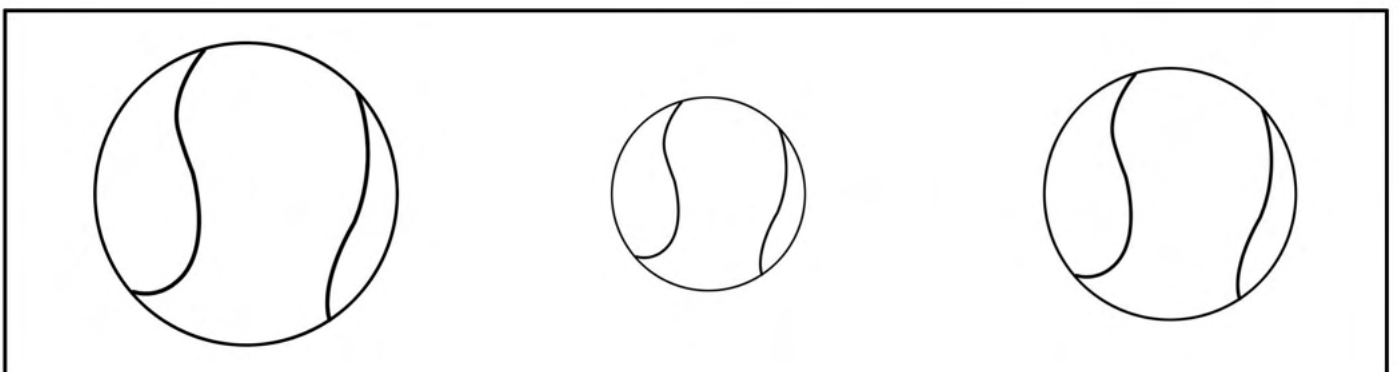
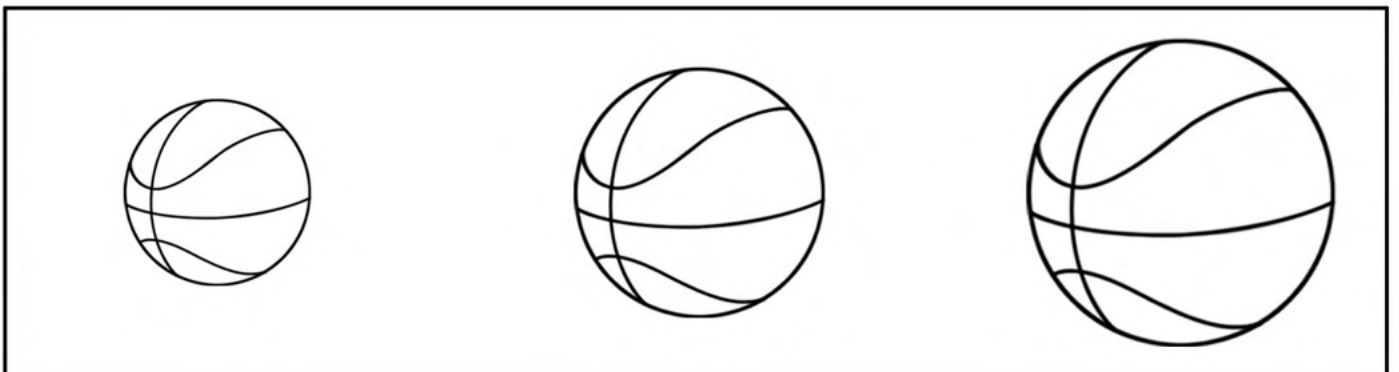
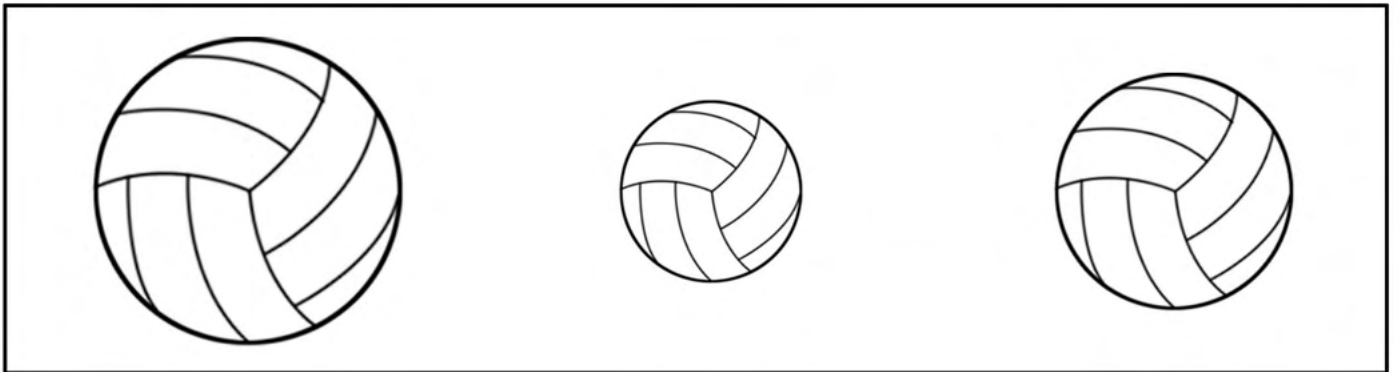
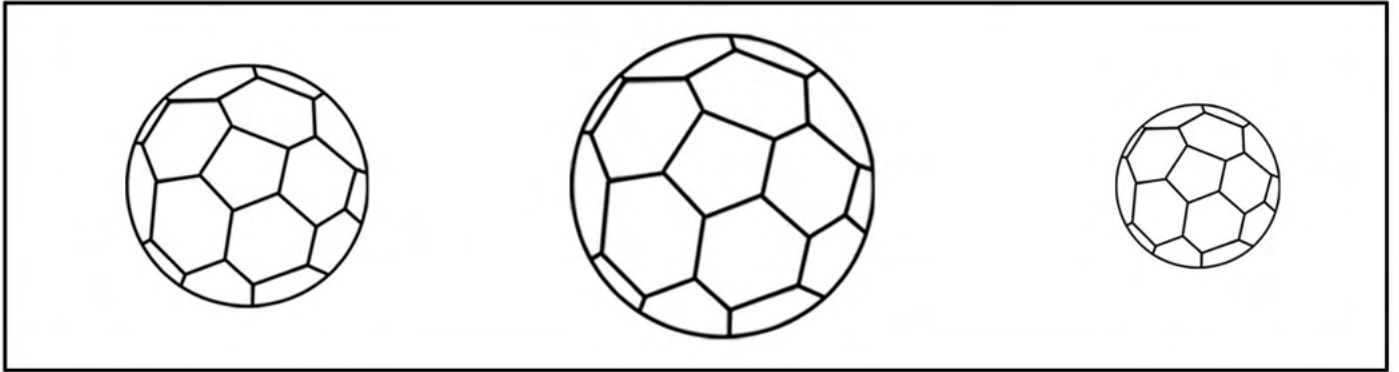
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ដាត់ពណ៌សម្ភារកីឡាដែលធំជាងគេក្នុងប្រអប់នីមួយៗ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៦ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



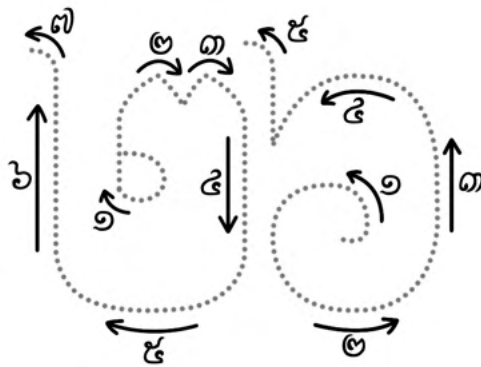
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

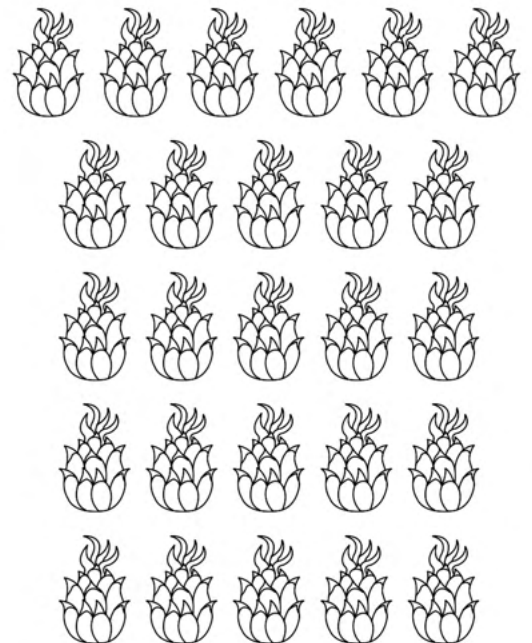
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

២៦	២៦	២៦	២៦	២៦
២៦	២៦	២៦	២៦	២៦

២៦



លេខផ្អែប្រាំមួយ



ចំណាងជើង: ស្ថាវលេខ និងចំនួន(២៦)

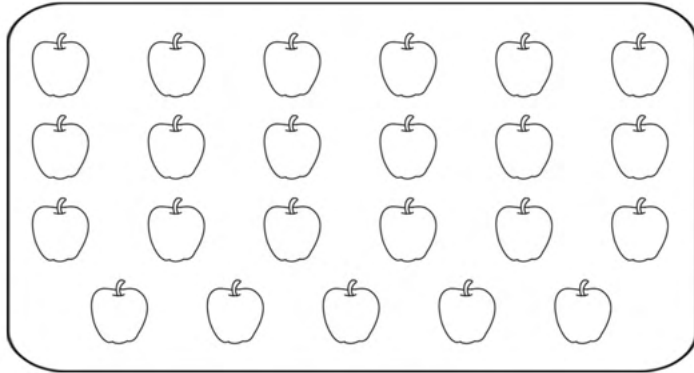
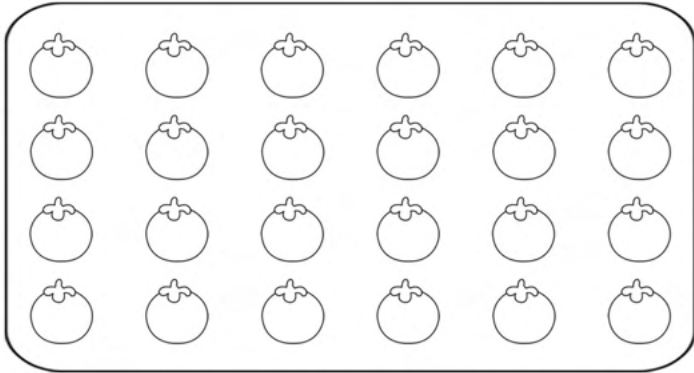
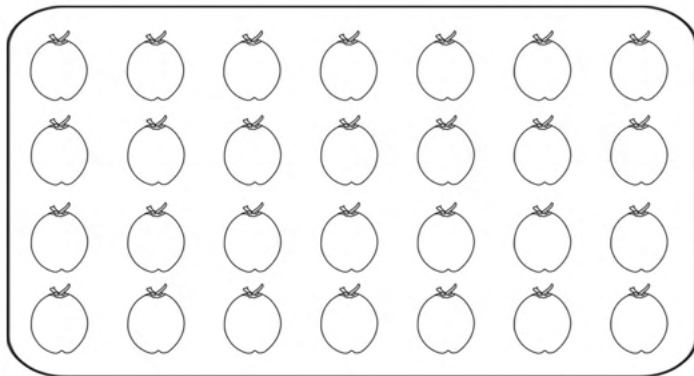
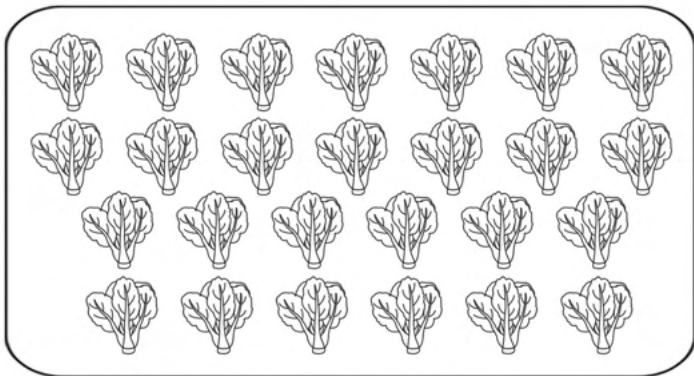


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំភ្លឺត
 ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

<p>១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃប្រាំមួយ</p>	<p>២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃប្រាំមួយ</p>

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃប្រាំមួយ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៦)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (២៦)

២៦ ២៥ ២៦ ១២

២៣ ២៦ **២៦** ២៩ ២០

២៦ ២៧ ២២ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៦)

២៦ ២៦ ២៦ ២៦ ២៦ ២៦

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២៦) រួចដាក់ពណ៌

ស្បែកគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៧ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



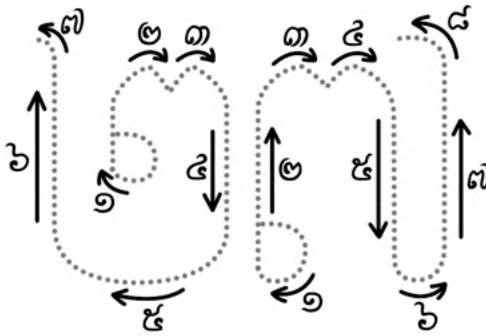
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

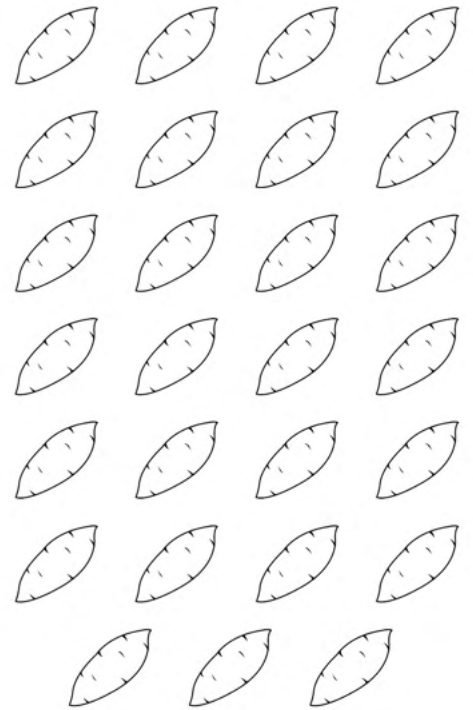
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

២៧	២៧	២៧	២៧	២៧
២៧	២៧	២៧	២៧	២៧

២៧



លេខផ្អែប្រាំពីរ



ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(២៧)



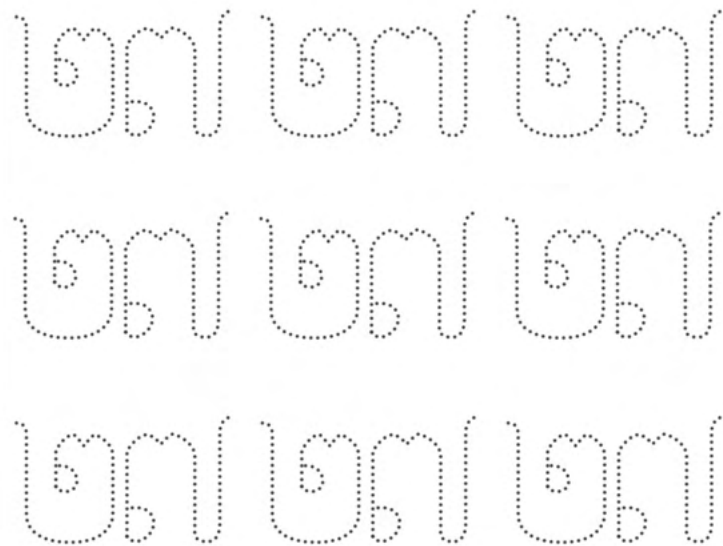
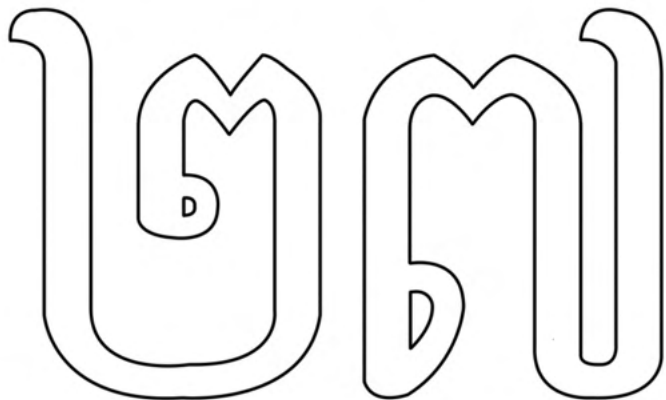
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

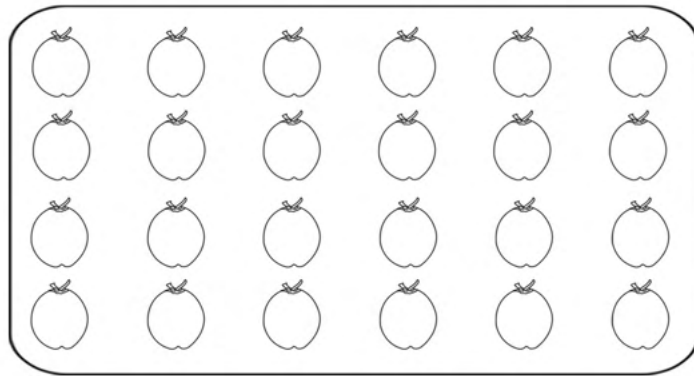
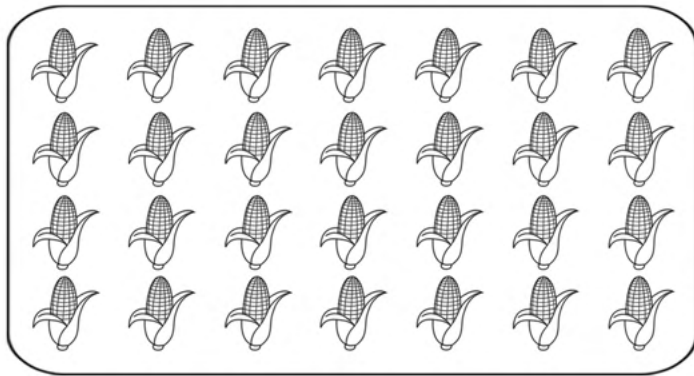
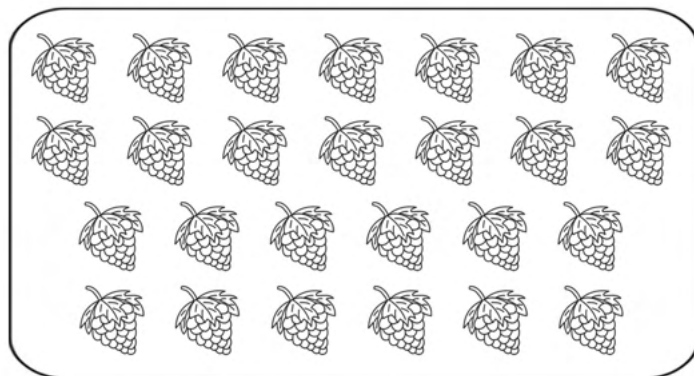
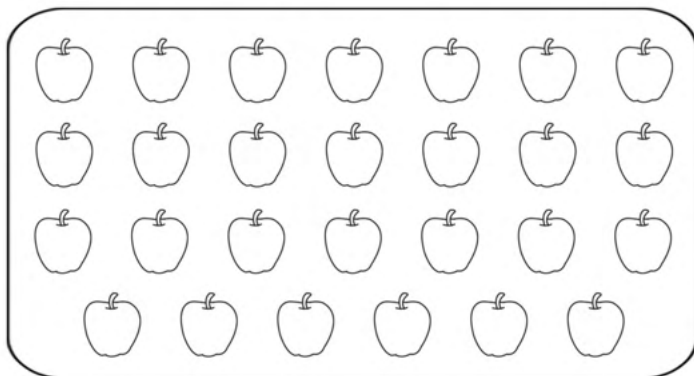
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃប្រាំពីរ

២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃប្រាំពីរ



៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃប្រាំពីរ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៧)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២៧)

២០ ២១ ២៦ ២៧
 ២៧ ២៧ **២៧** ២៩ ២២
 ២៥ ២៧ ២៧ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៧)

២៧ ២៧ ២៧ ២៧ ២៧ ២៧

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២៧) រួចផាត់ពណ៌

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៨ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



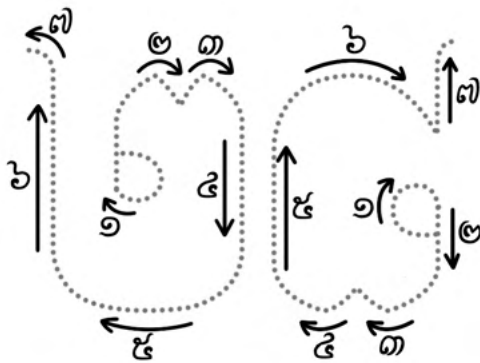
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

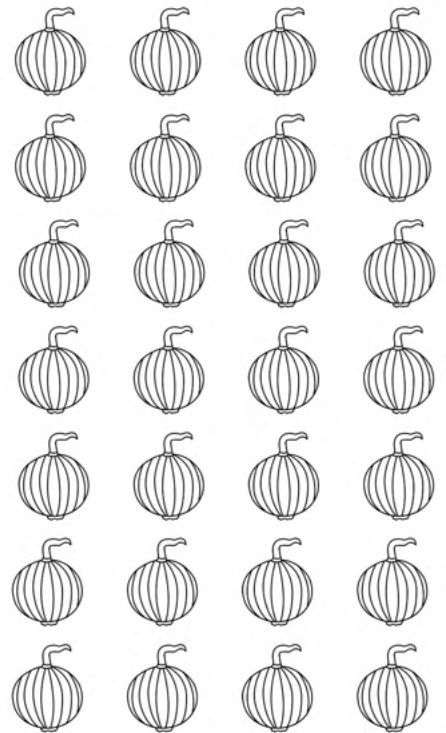
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

២៨	២៨	២៨	២៨	២៨
២៨	២៨	២៨	២៨	២៨

២៨



លេខផ្អែប្រាំបី



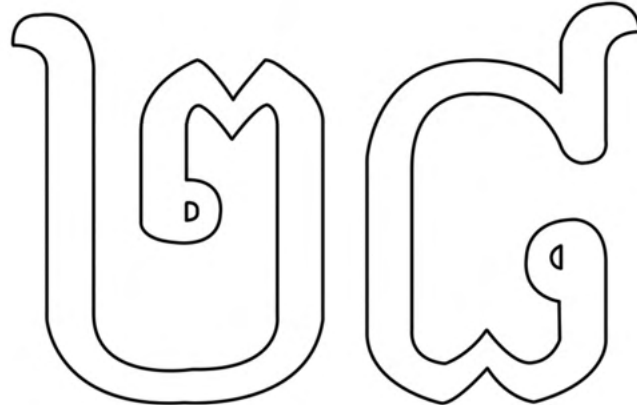
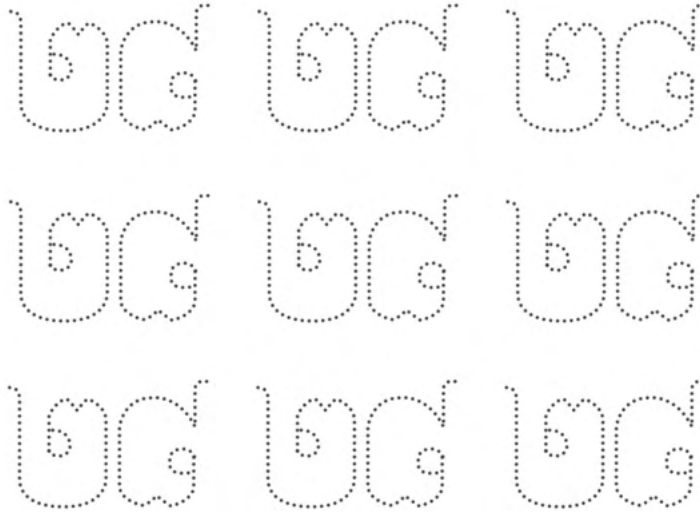
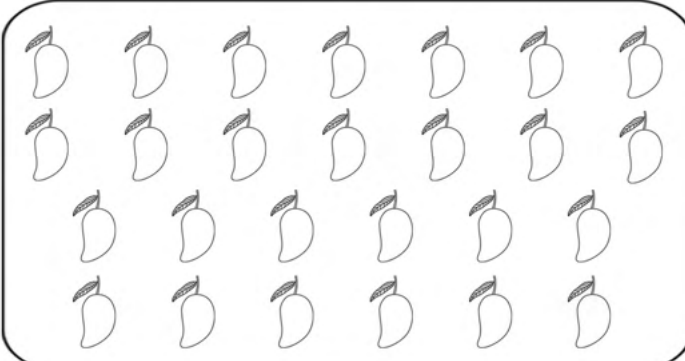
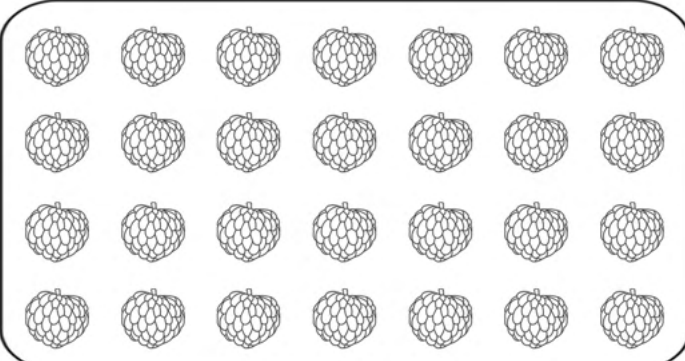
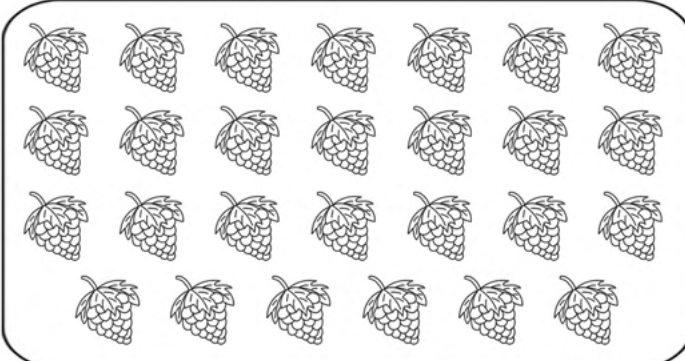
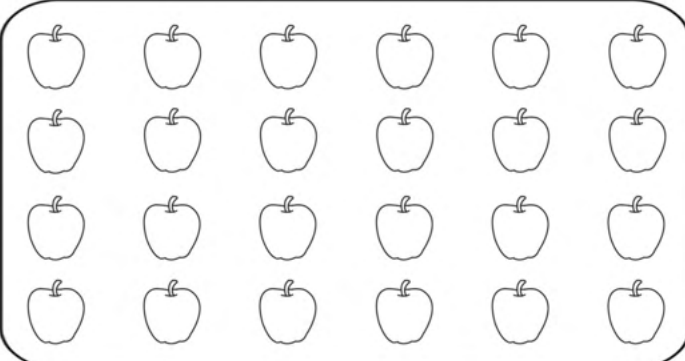
ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(២៨)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃប្រាំបី	២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃប្រាំបី
	
<p>៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃប្រាំបី និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:</p>	
	
	

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៨)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . រឹងលេខ (២៨)

២៨ ២០ ២៨ ២២
 ២៧ ២៨ ២៨ ២៩ ២៨
 ២៩ ២៧ ២៨ ២៦

២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៨)

២៨ ២៨ ២៨ ២៨ ២៨ ២៨

៣ . រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២៨) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៩ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



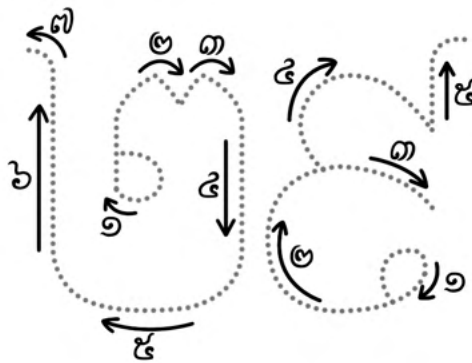
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

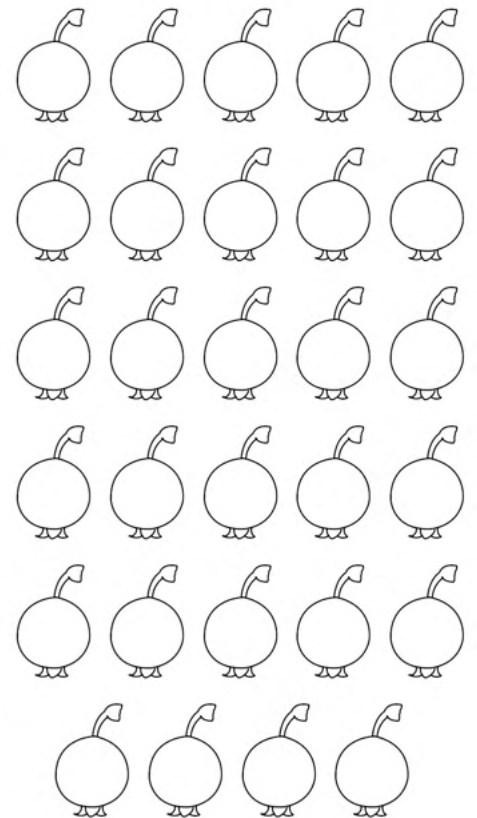
ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

២៩	២៩	២៩	២៩	២៩
២៩	២៩	២៩	២៩	២៩

២៩



លេខម្ភៃប្រាំបួន



ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(២៩)



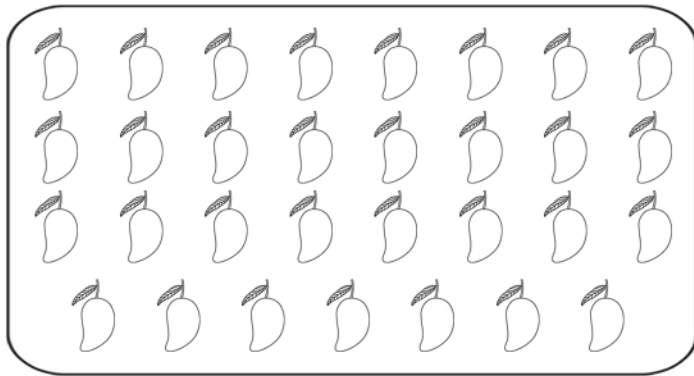
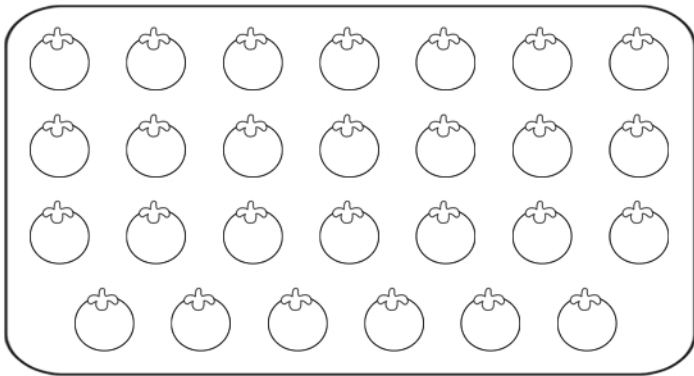
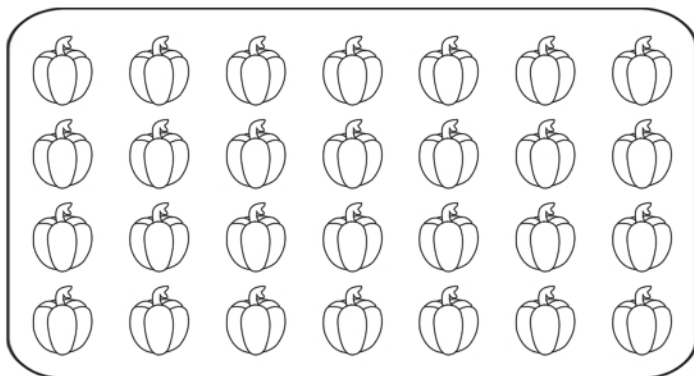
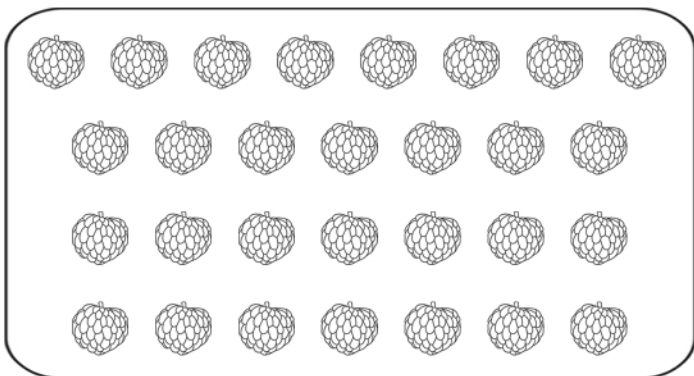
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . ដាត់ពណ៌លេខម្ភៃប្រាំបួន	២. គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខម្ភៃប្រាំបួន

៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនម្ភៃប្រាំបួន និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៩)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (២៩)

២៥ ២៩ ២៨ ២៩

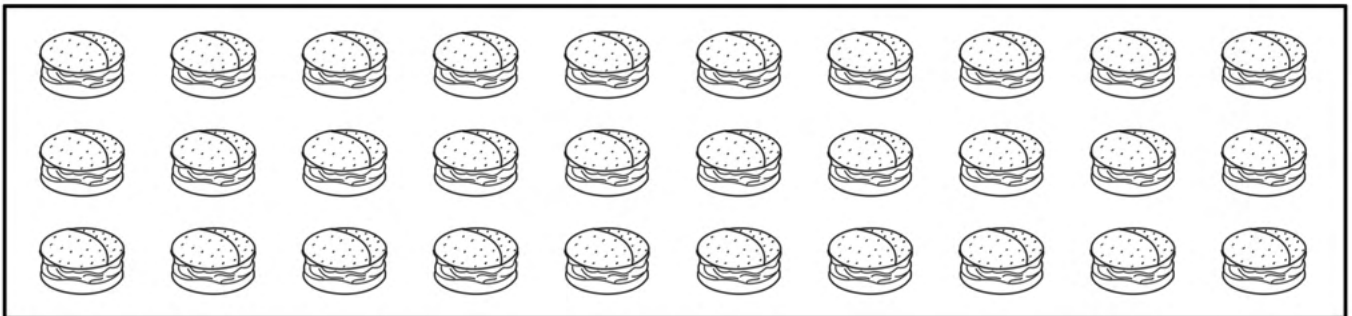
២៩ ២១ **២៩** ២៩ ៣០

២៩ ២៧ ២០ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៩)

២៩ ២៩ ២៩ ២៩ ២៩ ២៩

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២៩) រួចផាត់ពណ៌



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៣០ និងដាត់ពណ៌រូបភាព

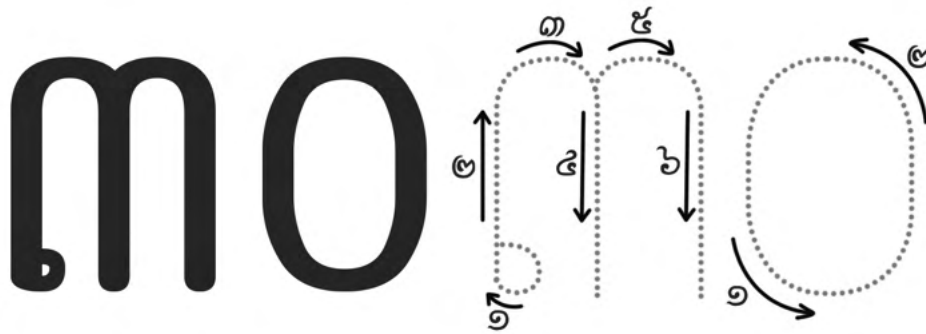


ស្កេន QR Code

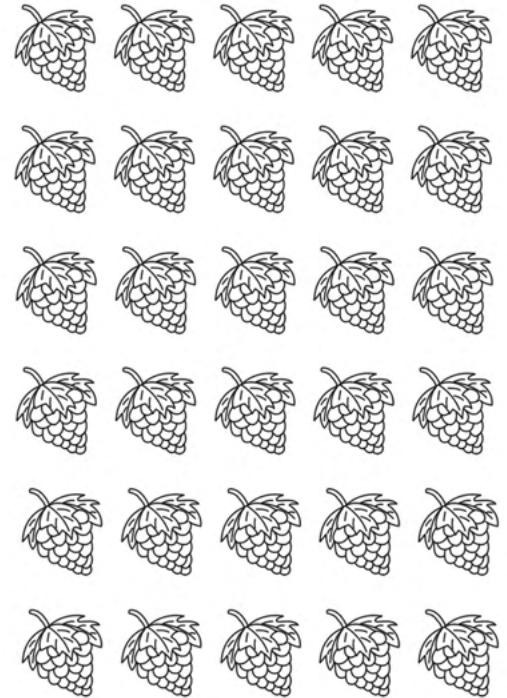
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

៣០	៣០	៣០	៣០	៣០
៣០	៣០	៣០	៣០	៣០



លេខសាមសិប



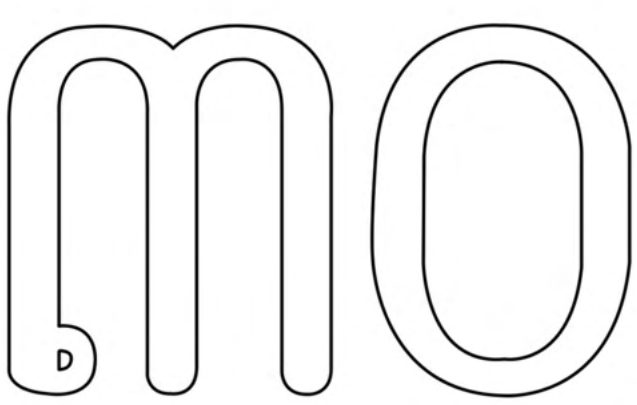
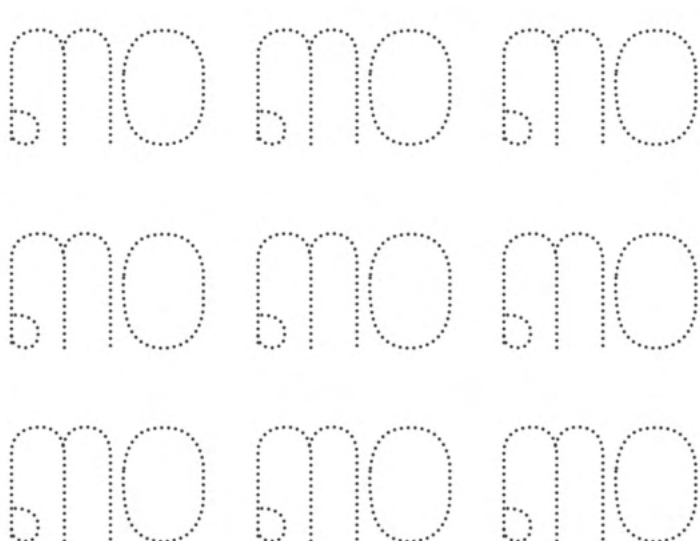
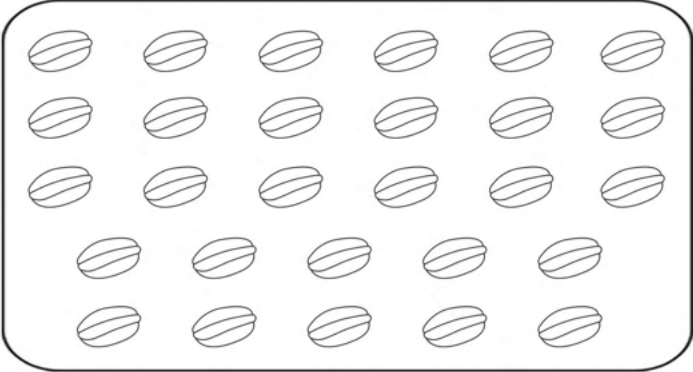
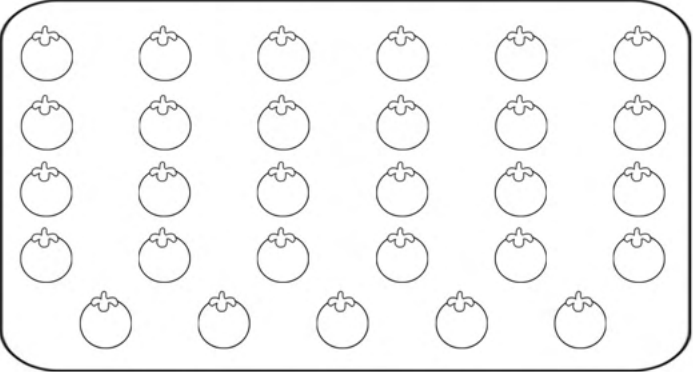
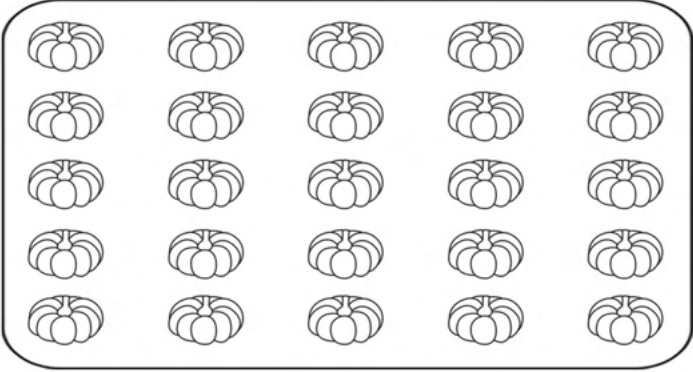
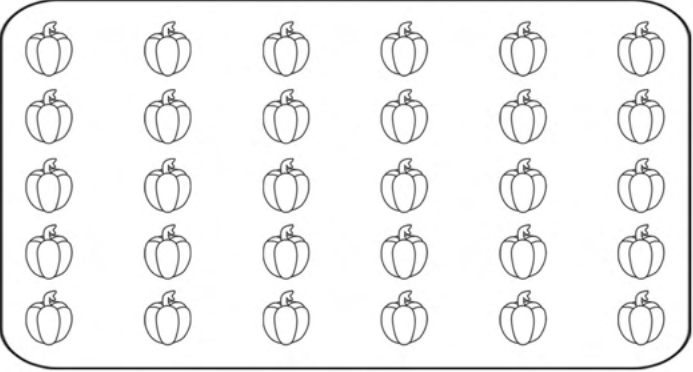
ចំណាងជើង: ស្ថាប័នលេខ និងចំនួន(៣០)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . ដាក់ពណ៌លេខសាមសិប	២ . គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខសាមសិប
	
៣ . ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនសាមសិប និងដាក់ពណ៌រូបភាពនោះ	
	
	

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៣០)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (៣០)

៣០ ២៣ ៣០ ១៣

៣០ ២១ ៣០ ៣១ ៣០

២៧ ២៩ ៣០ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៣០)

៣០ ៣០ ៣០ ៣០ ៣០ ៣០

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (៣០) រួចដាក់ពណ៌

30 empty circles for counting and coloring.

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៣១ និងផ្លាស់តំណក់រូបភាព

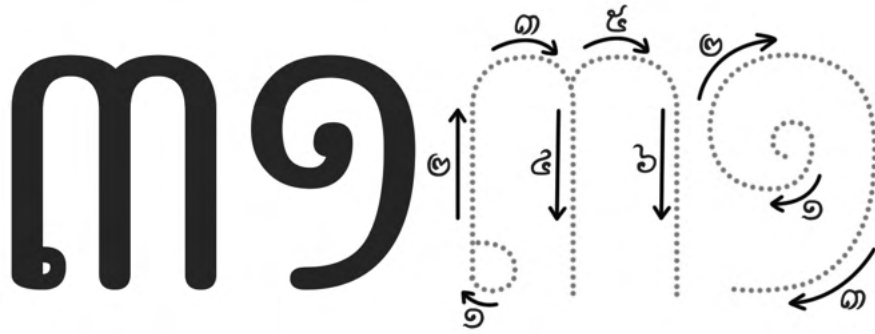


ស្កេន QR Code

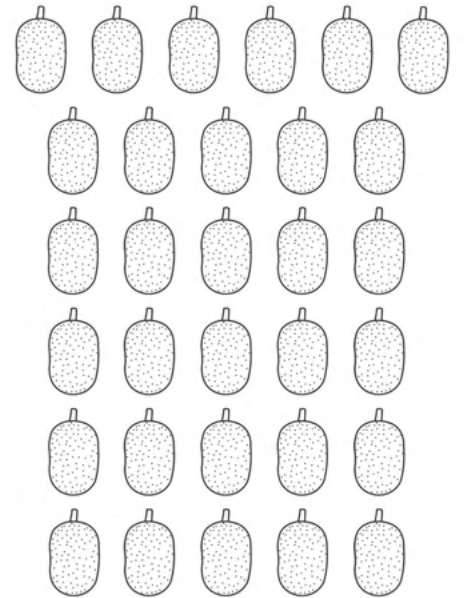
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

៣១	៣១	៣១	៣១	៣១
៣១	៣១	៣១	៣១	៣១



លេខសាមសិបមួយ



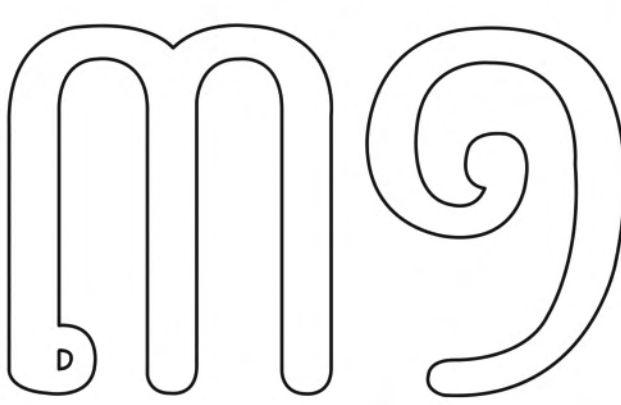
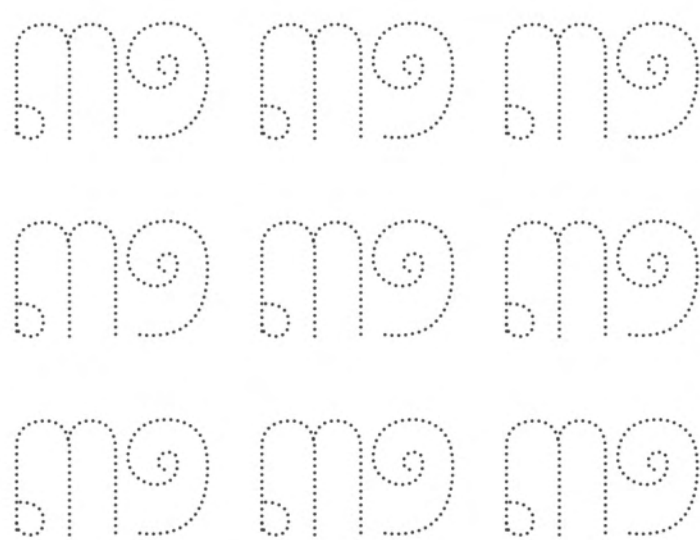
ចំណាងជើង: ស្ថាវលេខ និងចំនួន(៣១)



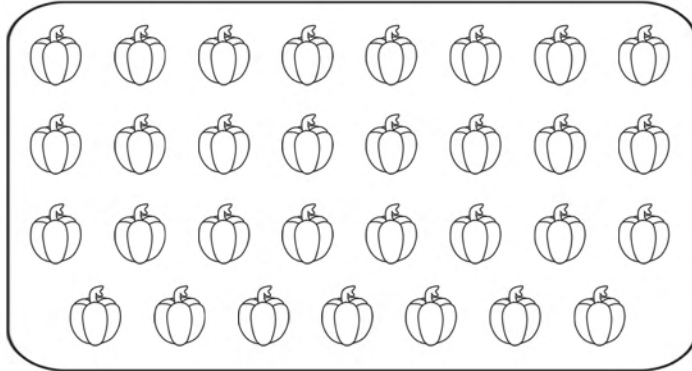
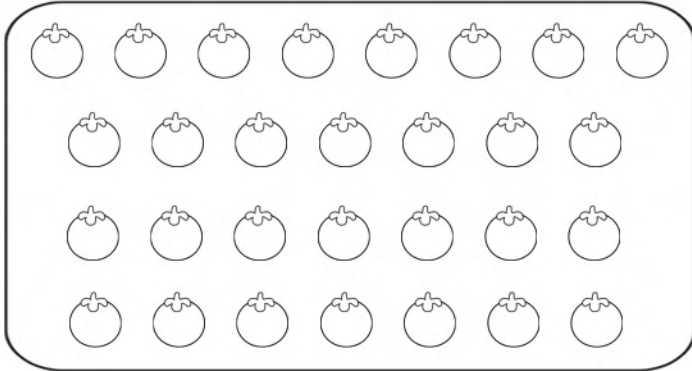
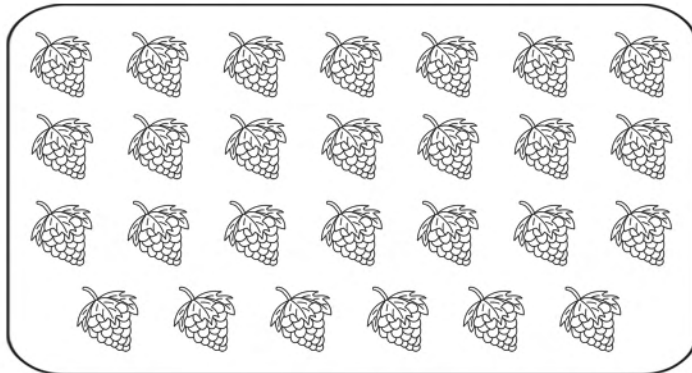
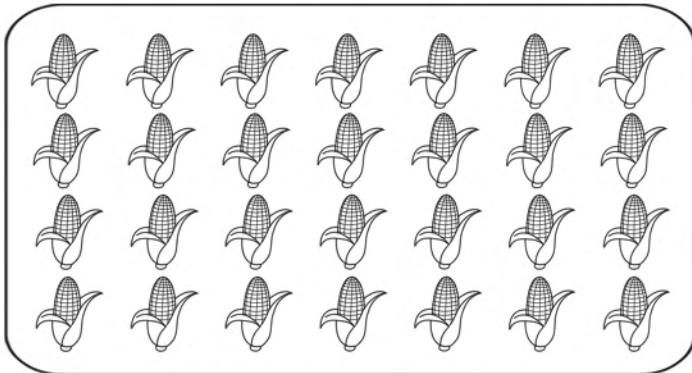
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ .ដាត់ពណ៌លេខសាមសិបមួយ	២ .គូសតាមស្នាមចុចតាមលេខសាមសិបមួយ
	

៣ .ស្វែងរករូបភាពដែលមានចំនួនសាមសិបមួយ និងដាត់ពណ៌រូបភាពនោះ:



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៣១)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . រឹងលេខ (៣១)

២៦ ៣១ ៣០ ៣១

៣១ ២១ ៣១ ៣១ ២៨

២៣ ៣១ ២២ ១៣

២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៣១)

៣១ ៣១ ៣១ ៣១ ៣១ ៣១

៣ . រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (៣១) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងរាប់ចំនួនសម្ភារកីឡា

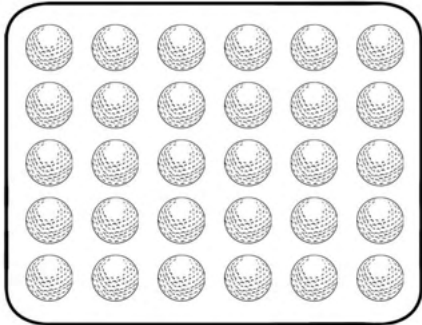
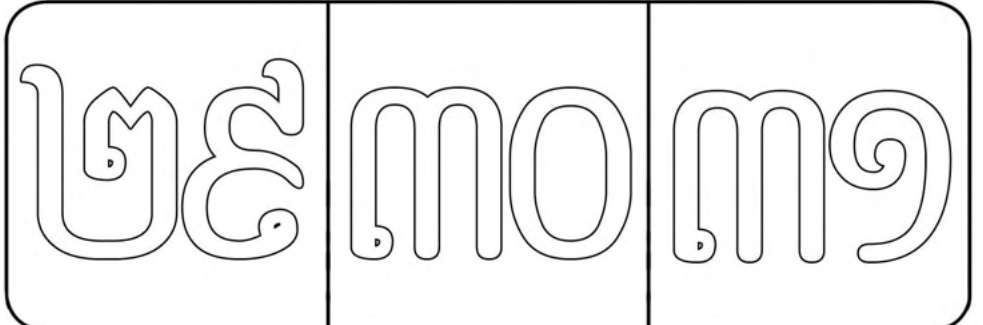
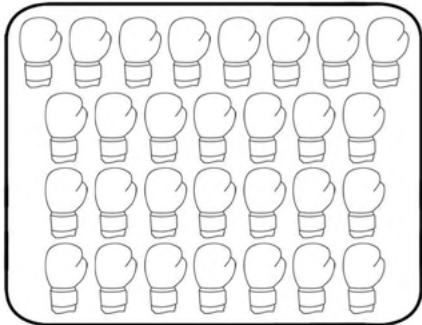
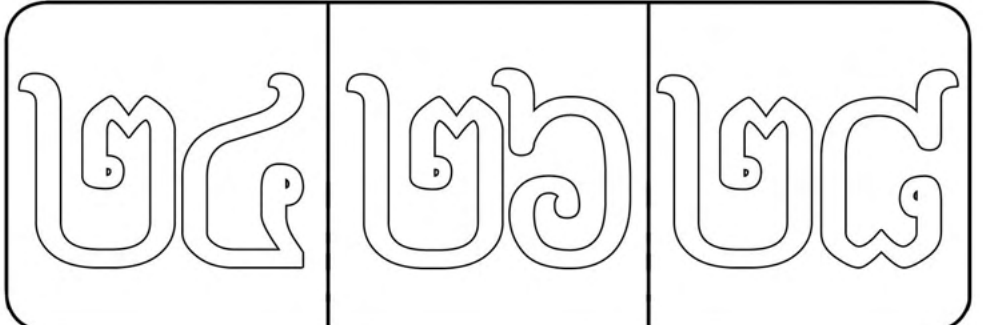
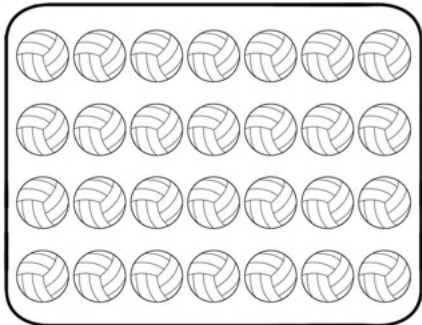
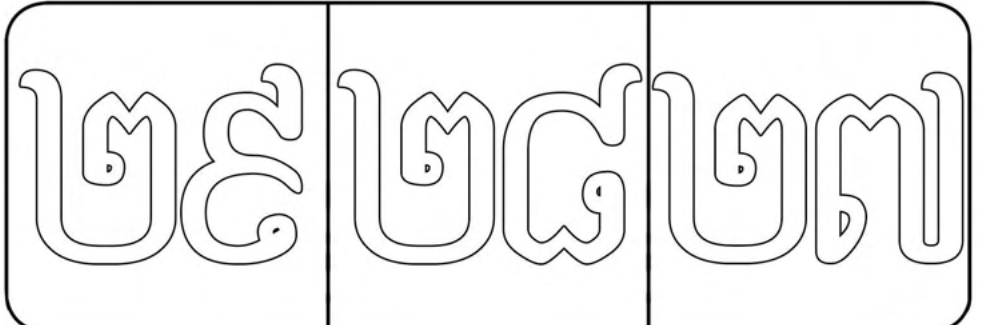
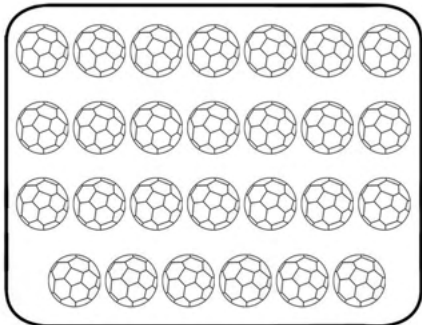
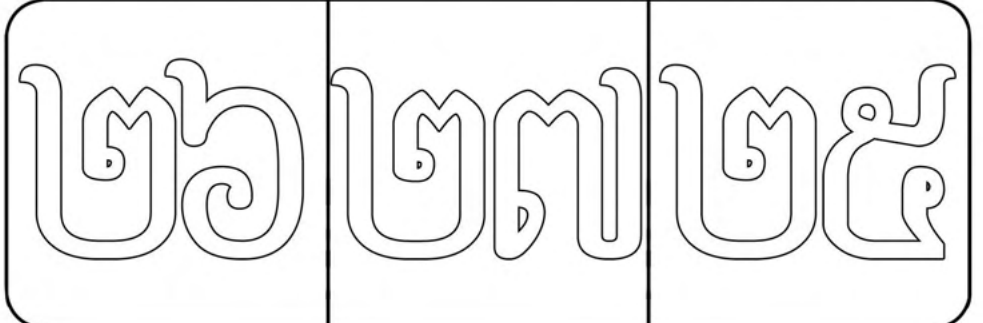
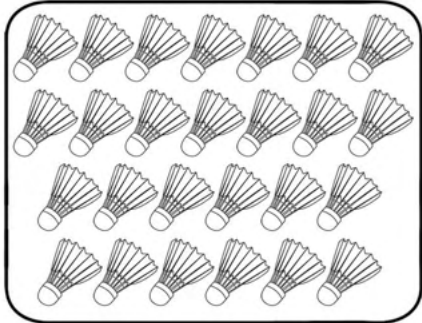
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



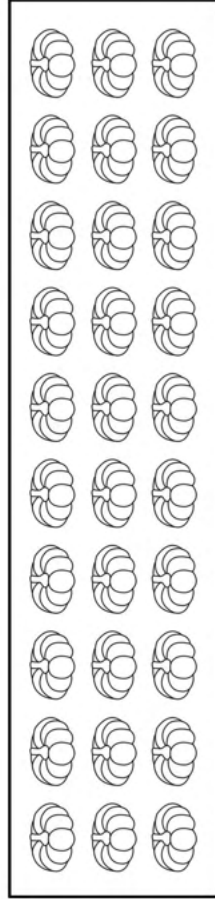
ល្បែងរាប់ចំនួនរូបភាពនិងជាតំណាលខ្លួននឹងចំនួនសម្ភារ

ស្កេន QR Code

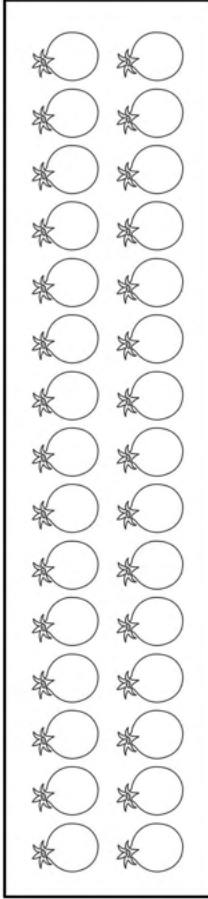


វិទ្យុជាតិពហុបណ្តាញ និងលេខាងក្រោម

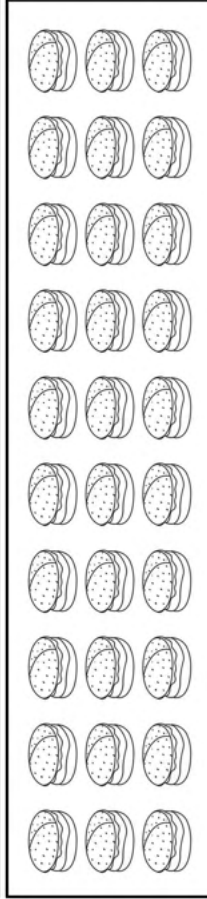
សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



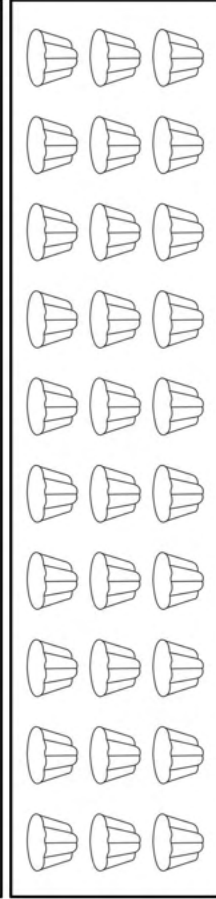
២៣



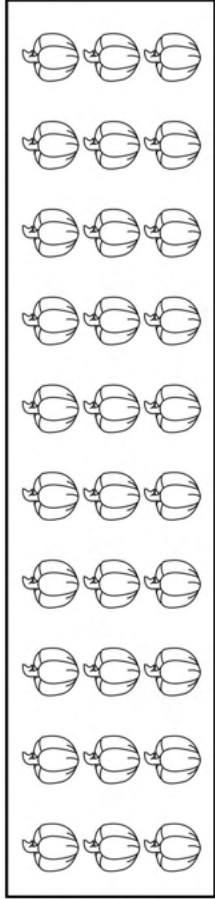
២០



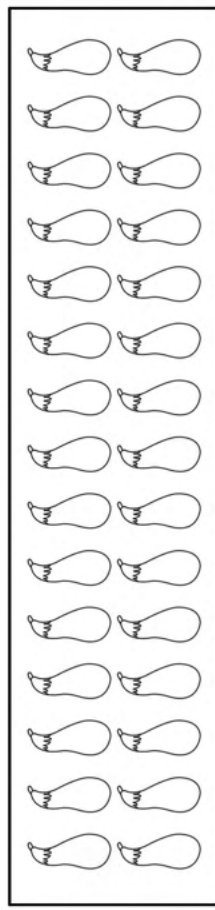
៣០



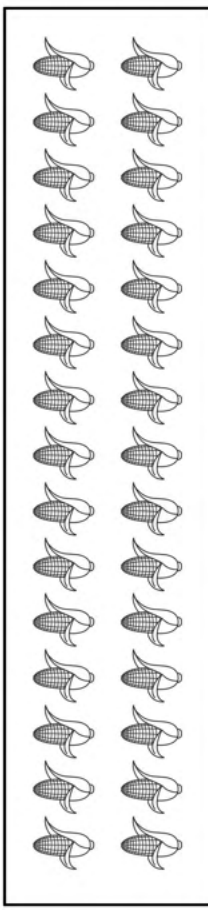
៣០



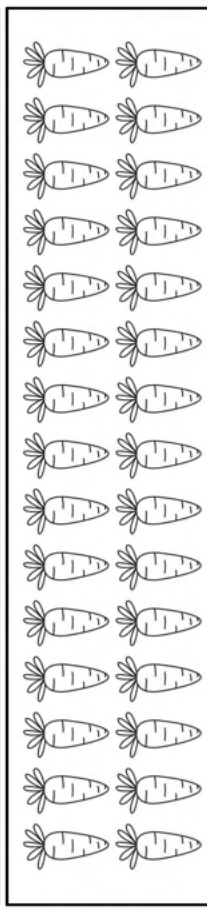
៣០



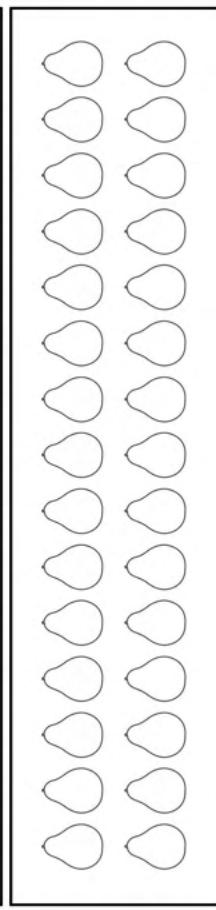
២០



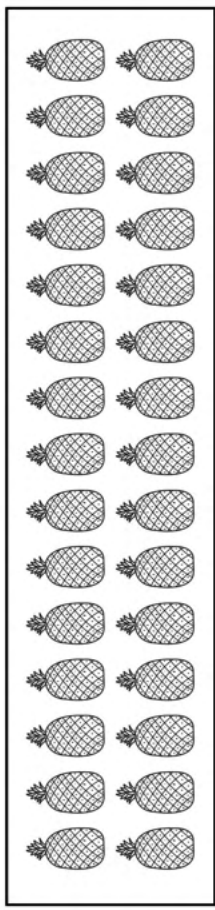
២០



២០



២០



២០















































































































































វិទ្យុសកម្មសម្រាប់បុគ្គលិកស្នាក់នៅសាលាសិស្សបឋមសិក្សា និងសិស្សបឋមសិក្សាស្រី



សៀវភៅ QR Code

សាលាបុគ្គលិក ផ្នែកសិក្សា
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ :

ស្រី ស្រី ស្រី ស្រី ស្រី ស្រី ស្រី ស្រី ស្រី ស្រី

--	--	--	--	--



វិទ្យុសាស្ត្រចំនួនសម្ភារកីឡា

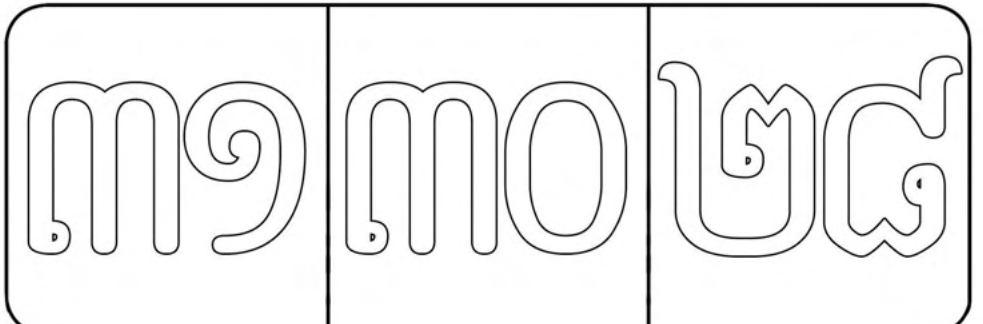
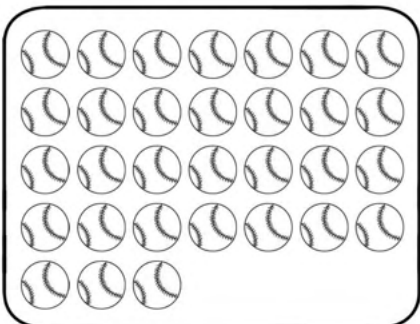
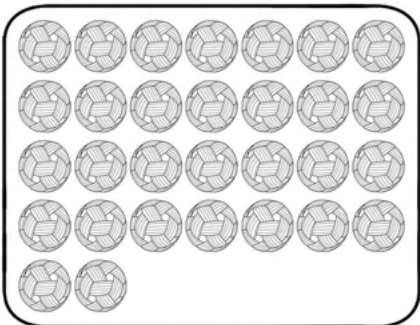
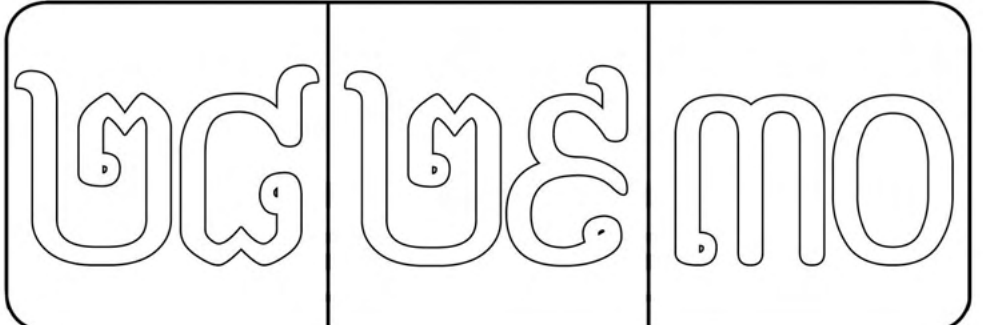
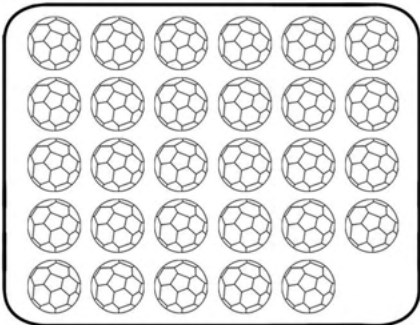
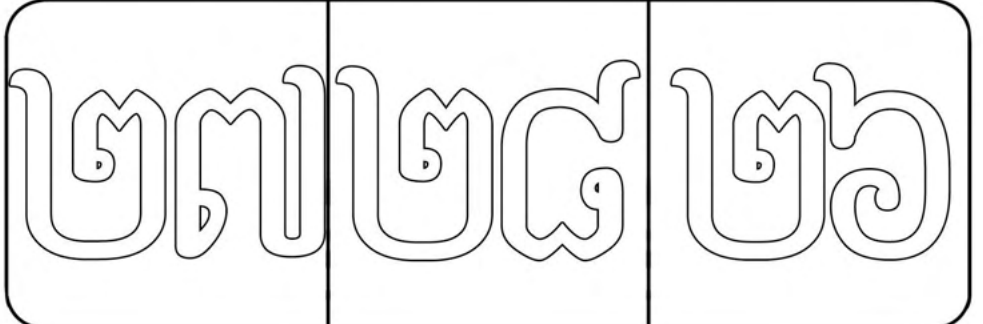
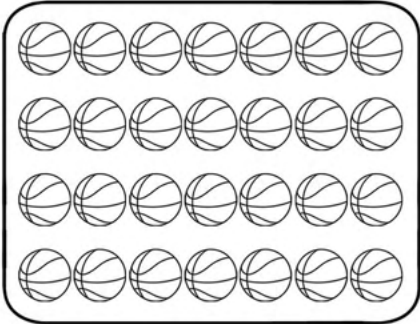
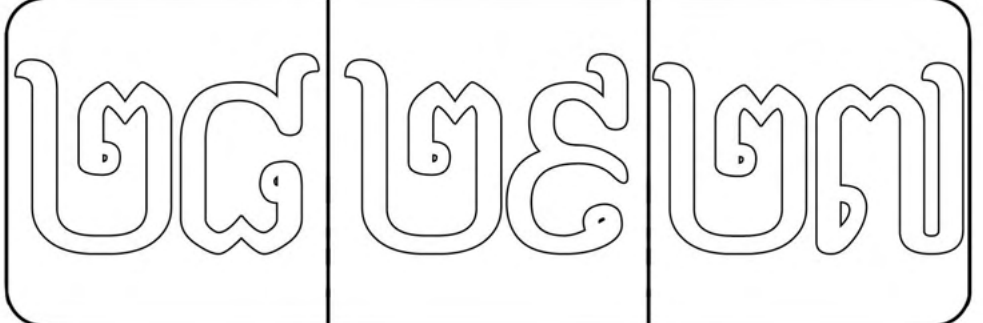
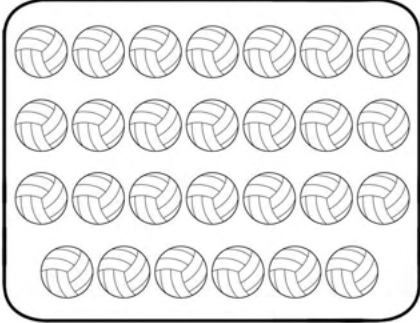
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

វិទ្យុសាស្ត្រចំនួនរូបភាពនិងជាតំណាលខ្លួននឹងចំនួនសម្ភារ

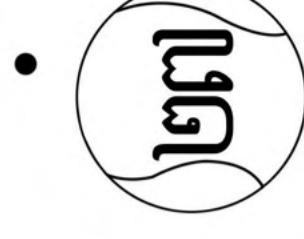
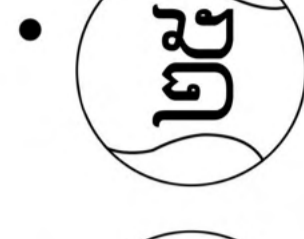
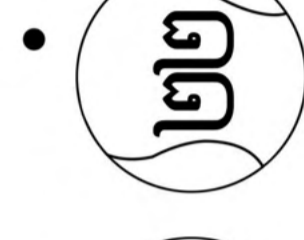
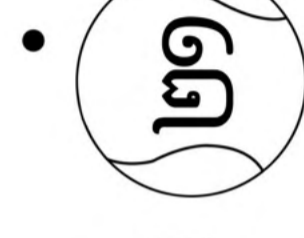
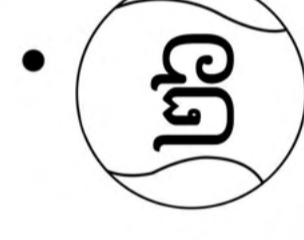
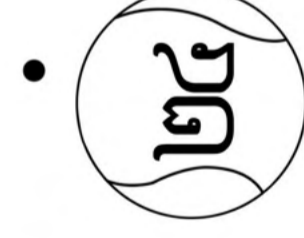
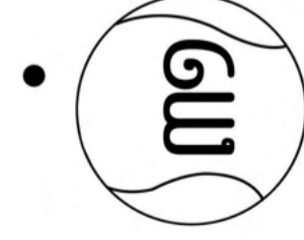
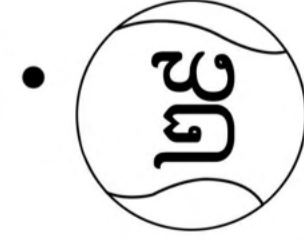
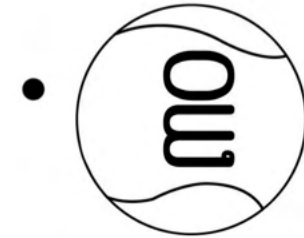
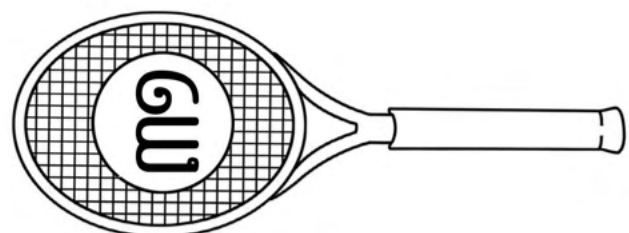
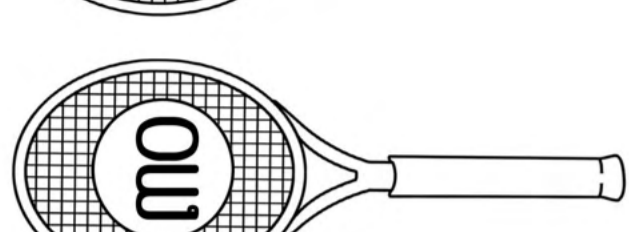
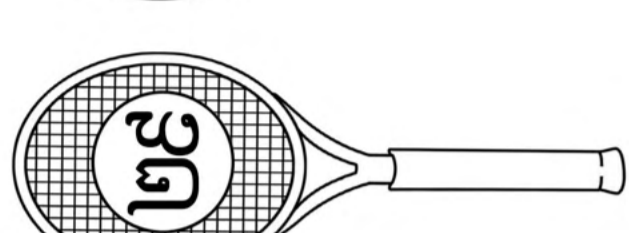
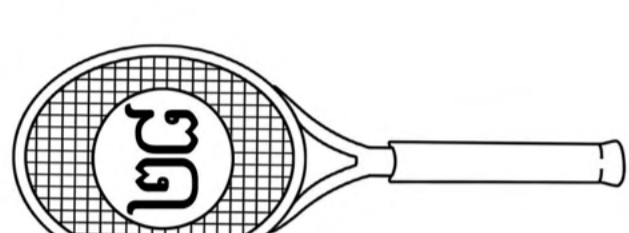
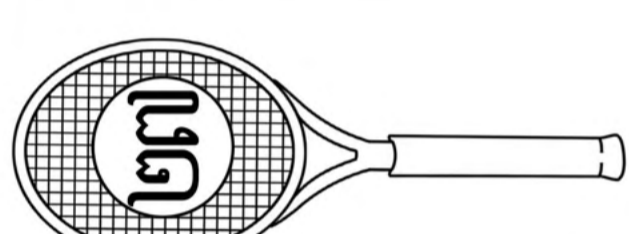
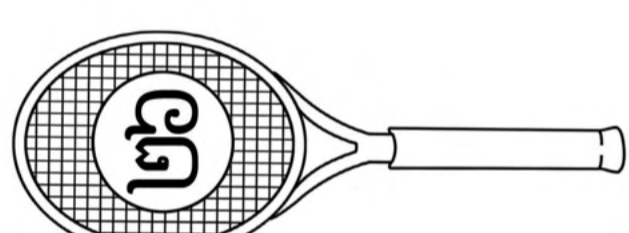
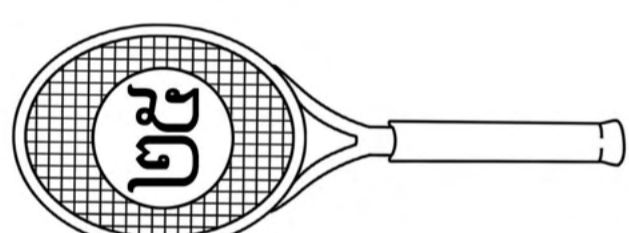
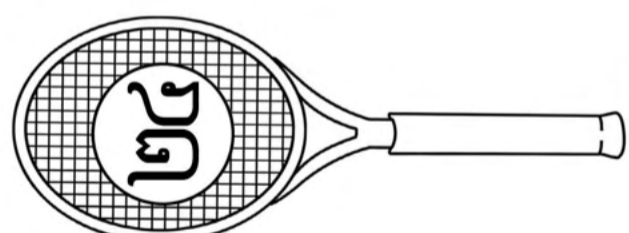
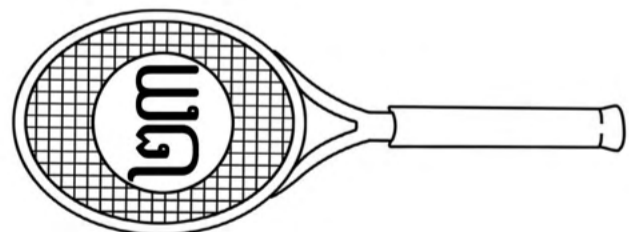
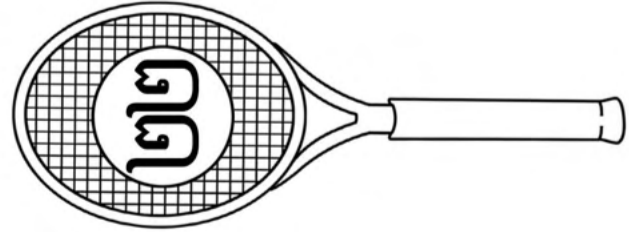
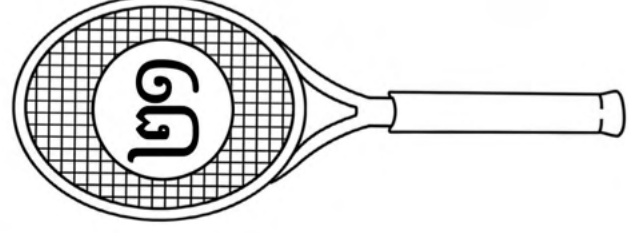


ល្បែងគុសភ្ជាប់រ៉កកែតទៅនឹងប្រាស់

សាលាបុត្តយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

ល្បែងគុសភ្ជាប់លេខរ៉កកែតទៅនឹងលេខប្រាស់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ



ល្បែងគូសគ្នាបំបែកលេខទៅនឹងចំនួន (គ្រាប់ឡូកឡាវ)



ស្ត្រី QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

២៦



២៧



២៨



២៩



៣០



៣១



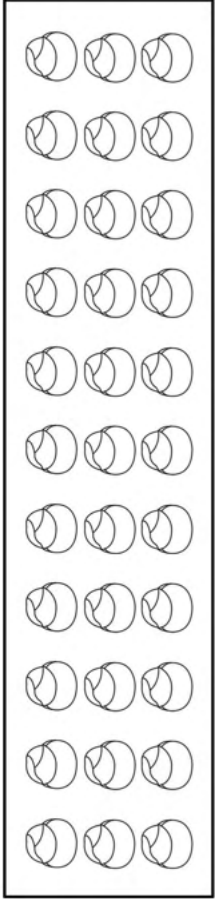
វិទ្យុសាស្ត្រសិក្សាសាស្ត្រ និងសេវាសង្គម

សាលាបុត្រយ្យ ផ្នែកកម្រិត
 ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

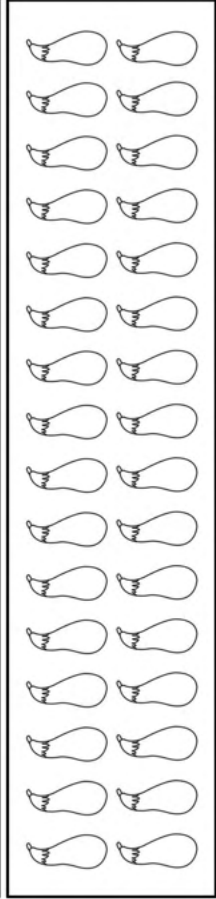


វិទ្យុសាស្ត្រ QR Code

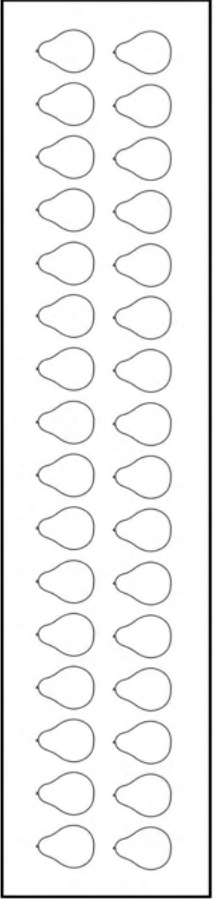
២២



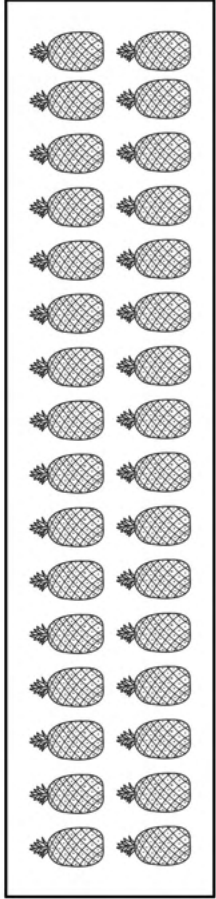
២៤



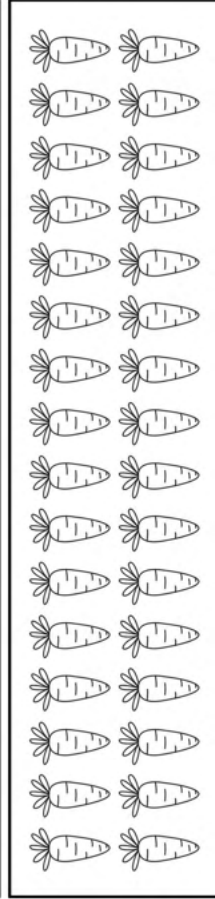
៣០



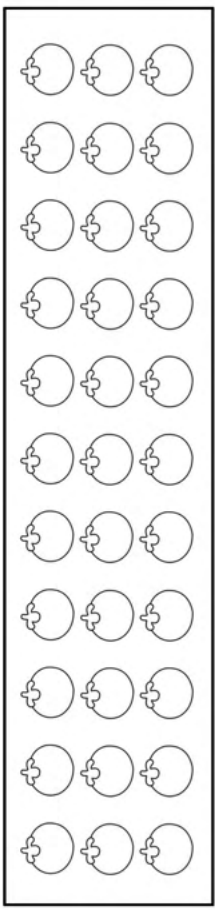
៣១



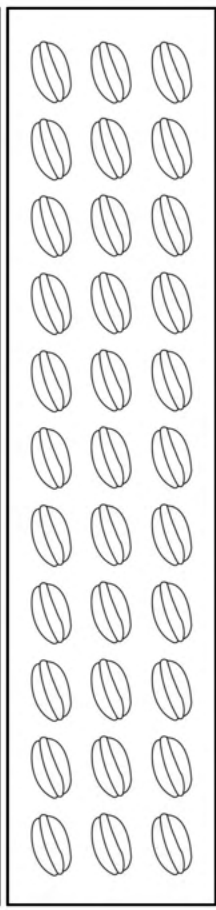
២៧



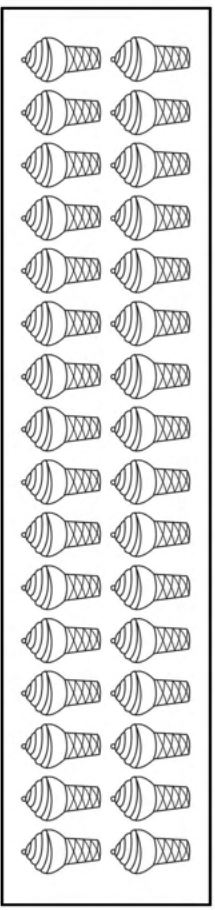
២៣



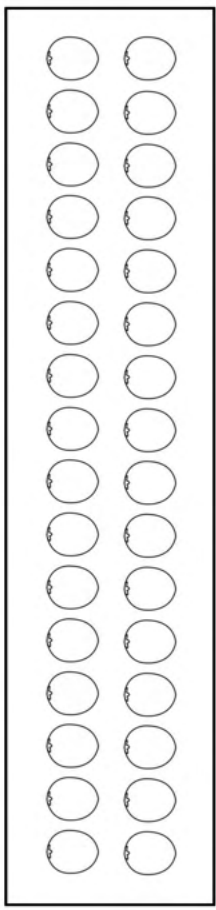
២៥



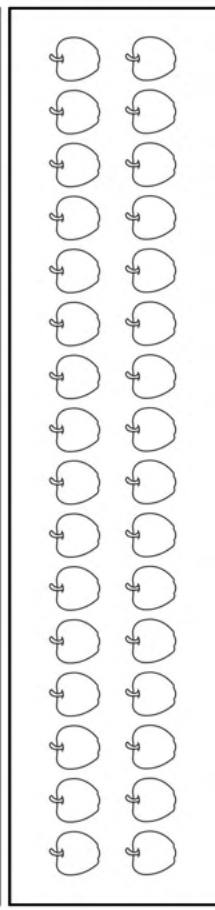
២៦



២៦



២៧



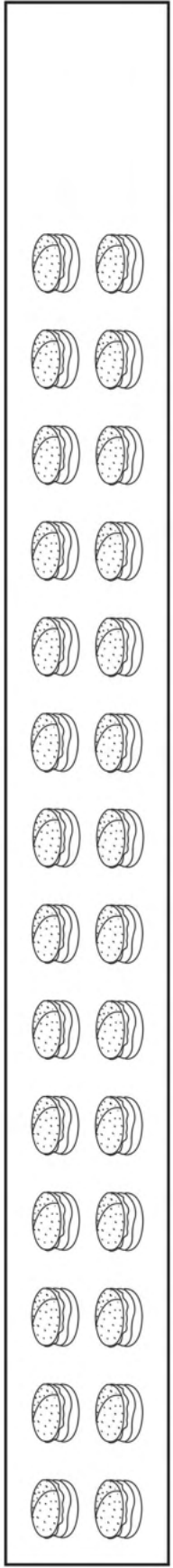
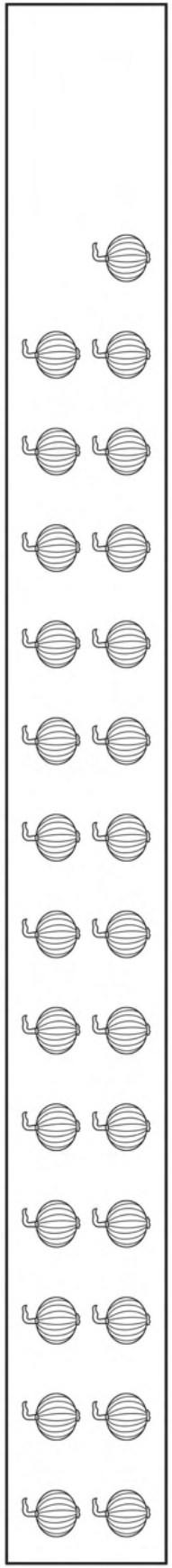
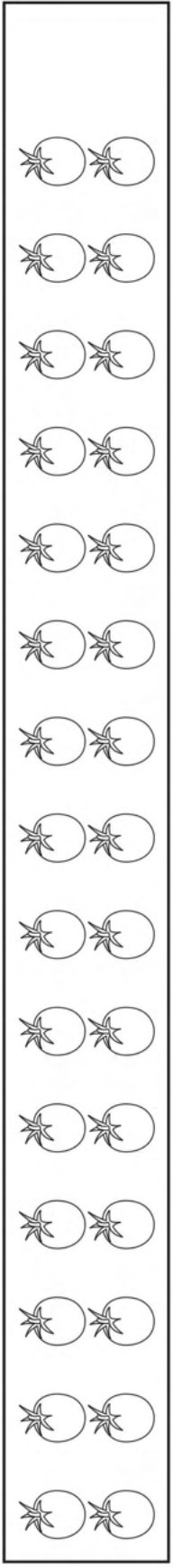
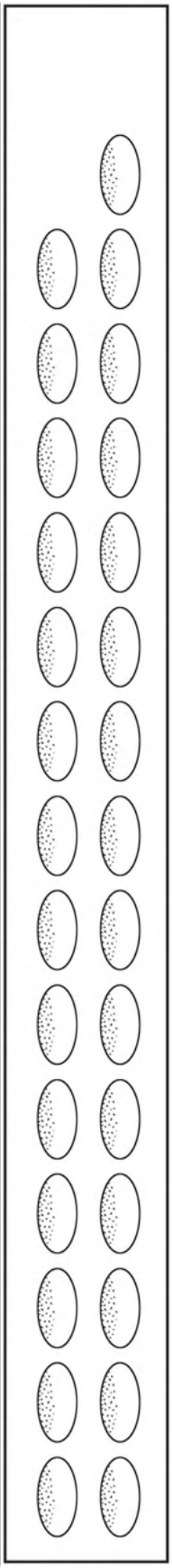
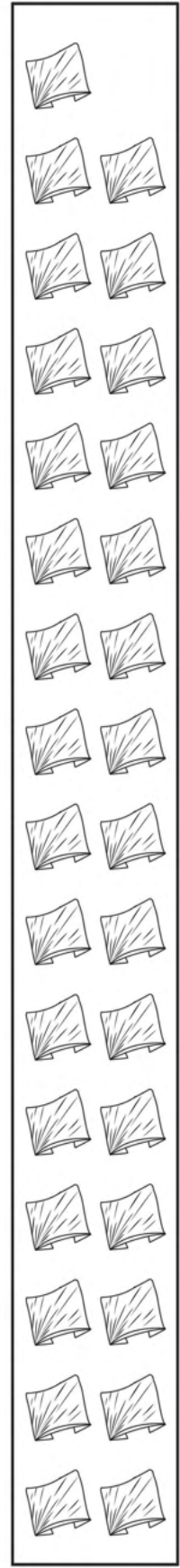
វិធីសាស្ត្រស្រាវជ្រាវសម្រាប់បង្កើនចំណេះដឹង និងជំនាញរបស់កុមារ



សៀវភៅ QR Code

សាលាបង្កើតឡើងដោយ: គ្រូបង្រៀន
 ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ:

ស្រាវ ជ្រាវ ស្រាវ ជ្រាវ

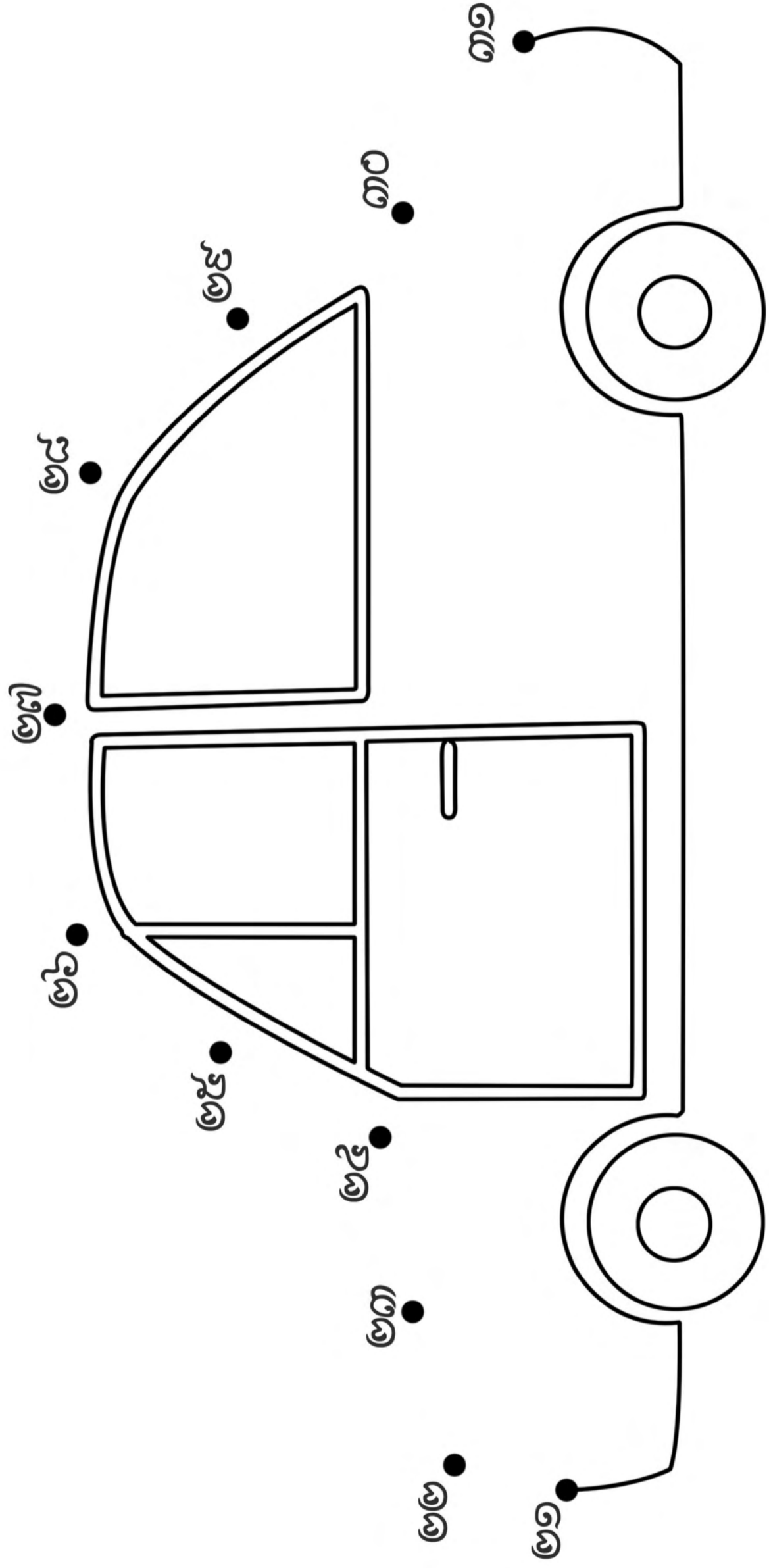


គូសរូបរ៉ាប៊ែរម៉ូតូមតុបម៉ៅបង្កើតរូបឡានពីលេខ ២១ដល់៣១

នាមសិស្ស ៖ ថ្នាក់កម្រិត ៖
ឈ្មោះ ៖ កាលបរិច្ឆេទ ៖



សៀវភៅ QR Code



ល្បែងគុសគ្នា ប៉លេខបង្កើតរូបភាពផ្ទៃដូង

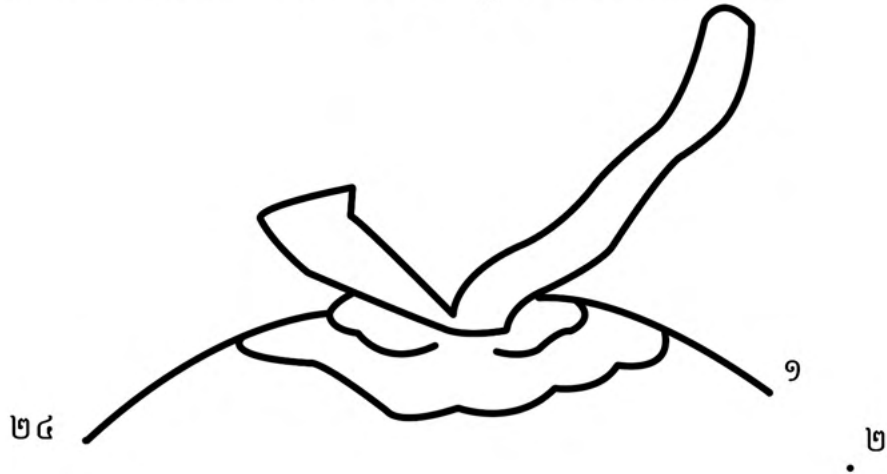
១ ដល់ ២៤



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



២៣ .

៣ .

២២ .

៤ .

២១ .

៥ .

២០ .

៦ .

១៩ .

៧ .

១៨ .

៨ .

១៧ .

៩ .

១៦ .

១០

១៥ .

១៤ .

១៣ .

១២ .

១១ .

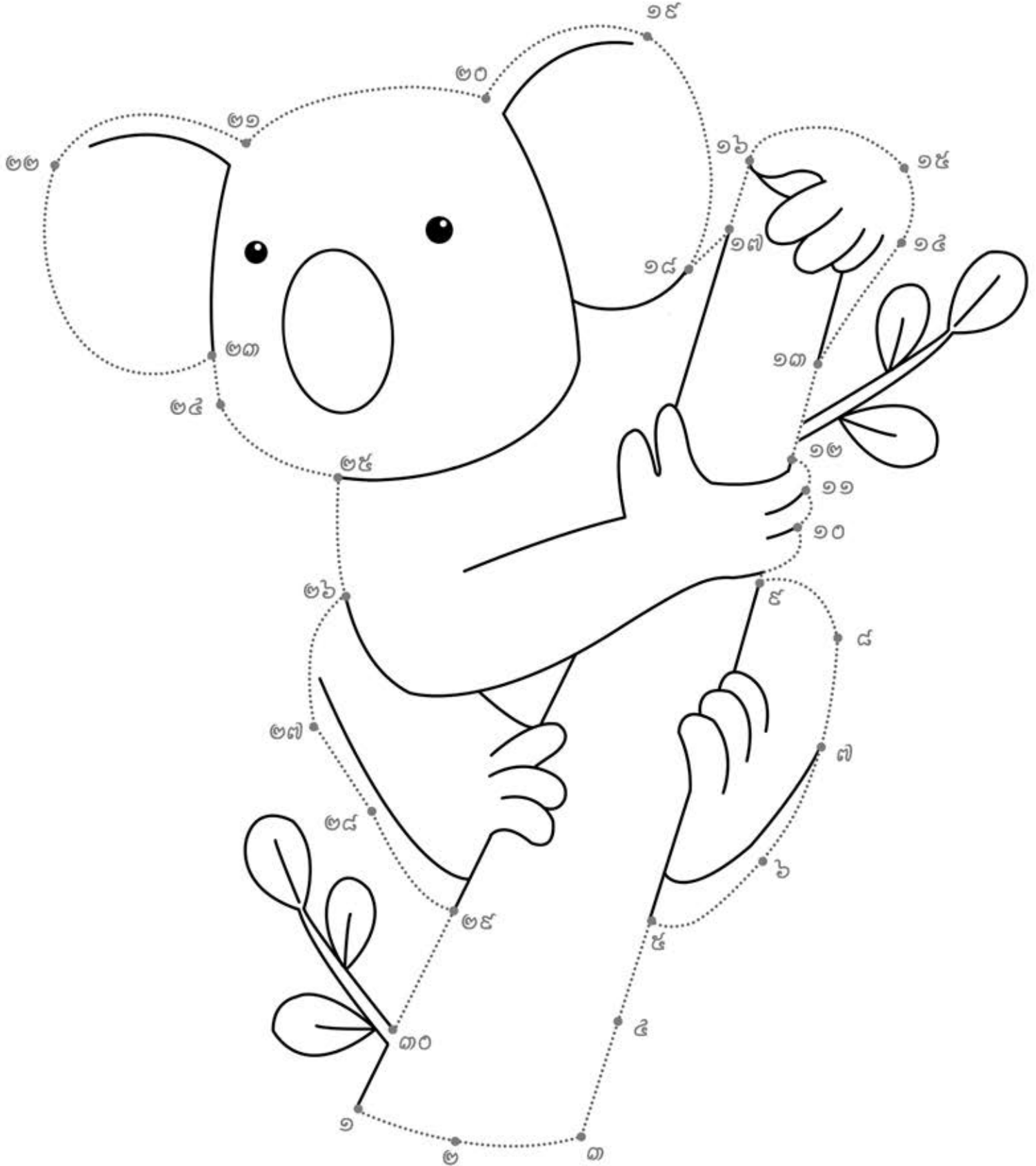
គុសភ្នា បំពាក់មន្ត្រី មច្ចុចបង្កើត រូបសត្វខ្នុរអាណាពីលេខ ១ ដល់ ៣០



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងគូសភ្នា បំបាត់

សាលាមត្តេយ្យ.....

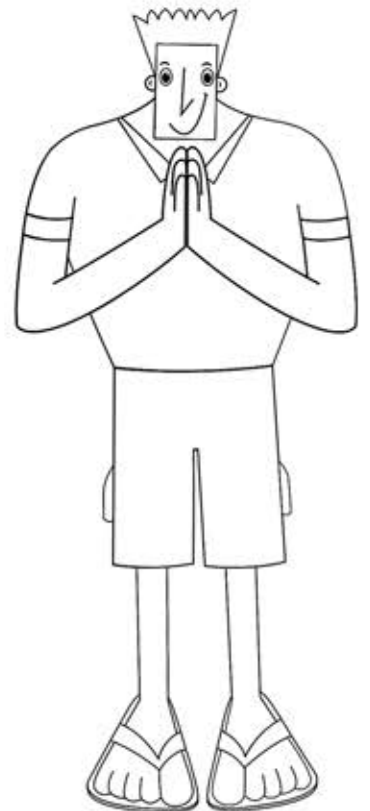
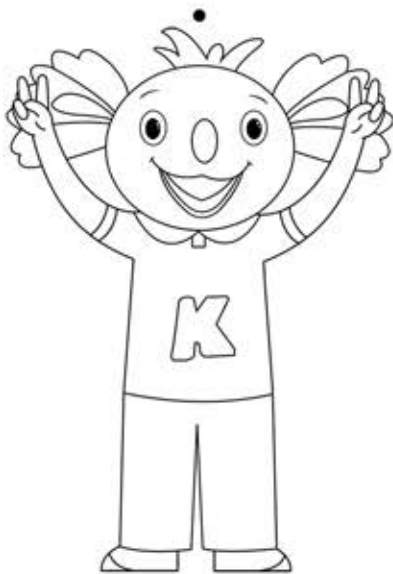
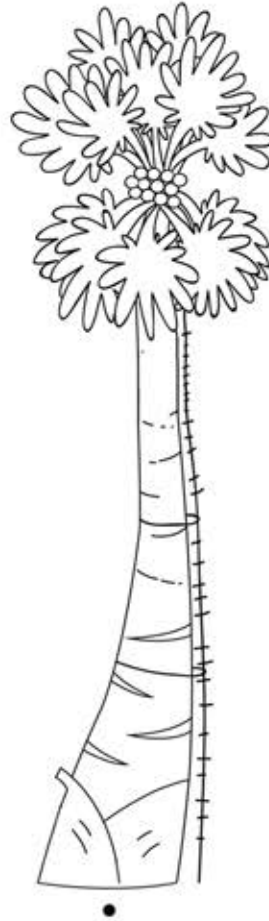
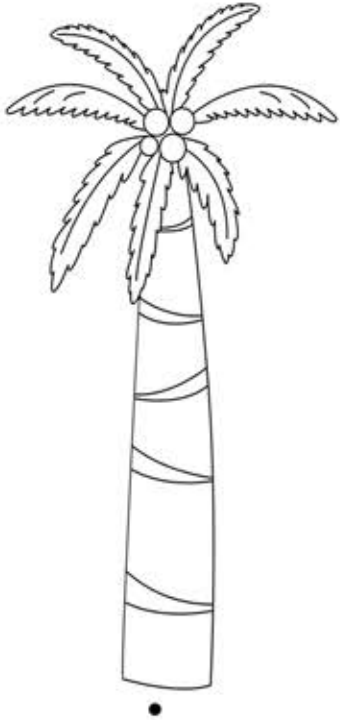
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ :

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខសម្ភារកីឡា



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

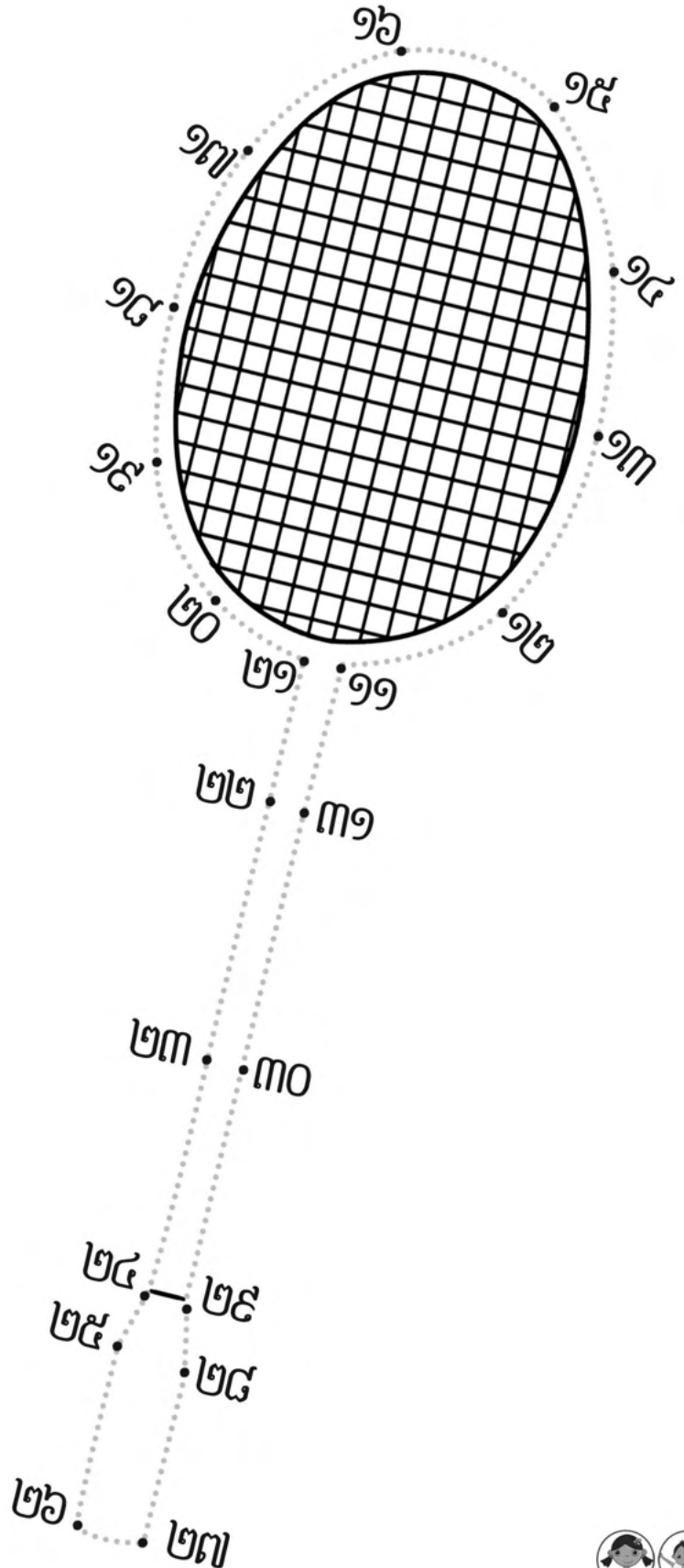
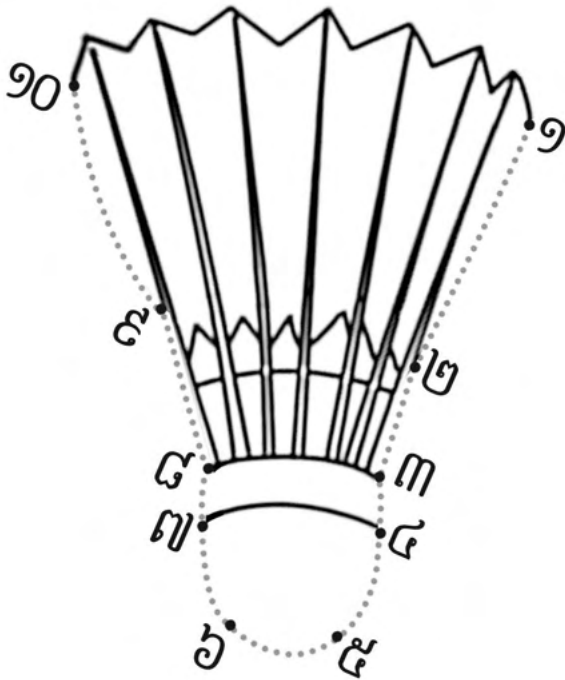
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ

គូសភ្ជាប់លេខតាមស្នាមចុច
គ្រាប់វាយសីពីលេខ១ដល់១០

គូសភ្ជាប់លេខតាមស្នាមចុច
រ៉ាំរ៉ៃតពីលេខ១១ដល់៣១



គូសភ្ជាប់តាមស្នាមចុចបង្កើតរូប

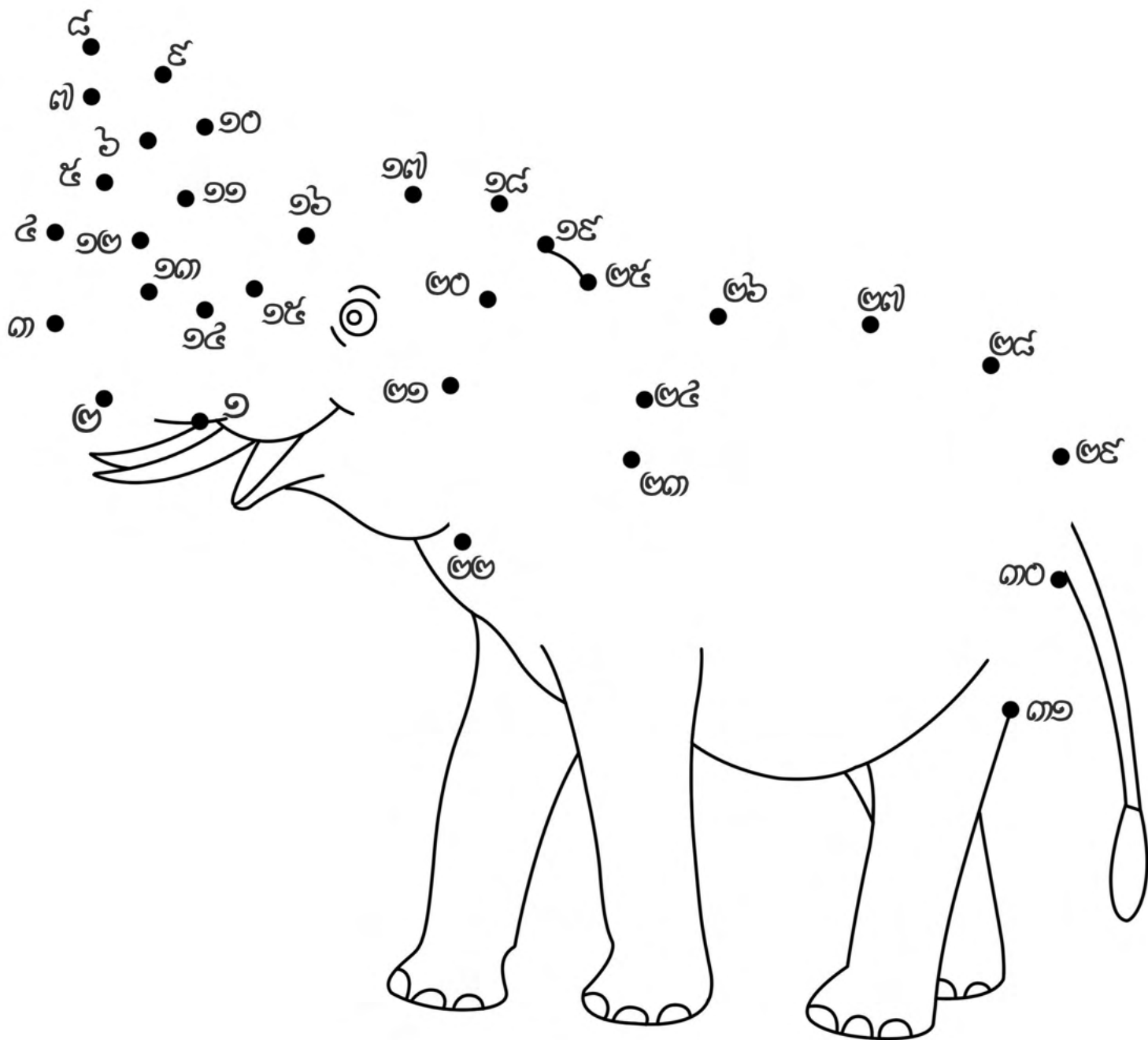
សត្វដំរីពីលេខ១ដល់៣១



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



វិទ្យុសតារស្រ្តីបរលេខ និងផាតពណ៌

សាលាមត្តុយុ ផ្នែកកម្រិត
 ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



សៀវភៅ QR Code

