

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (កែវ) និង
 ផ្លាស់ទីរូបភាព

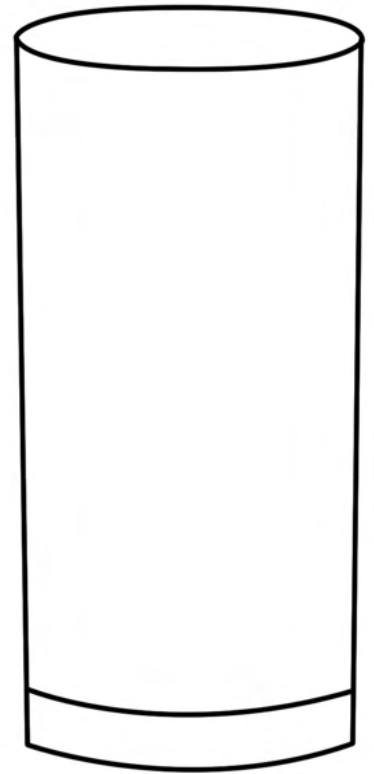


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

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



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ក)

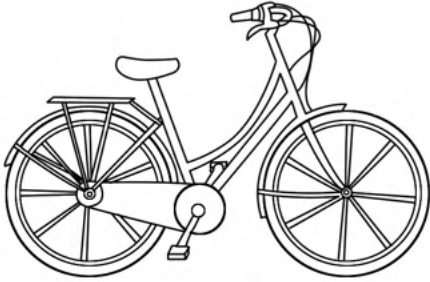
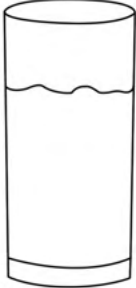

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ក)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|--|---|--|
|  កង់ |  កែវ |  កង្កែប |
|--|---|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ក)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

កំ .

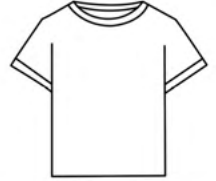
•

កាទឹក




•

អាវ



•

ប៉ូ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ខោ) និង
ផ្កាតំណើររូបភាព

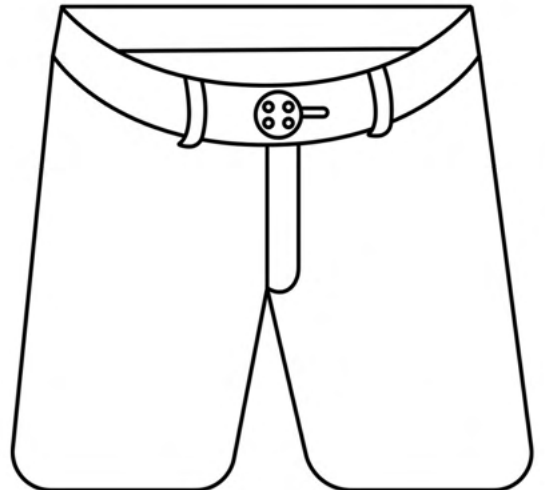


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|----|----|----|----|
| ខោ | ខោ | ខោ | ខោ |
| ខោ | ខោ | ខោ | ខោ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ខ)

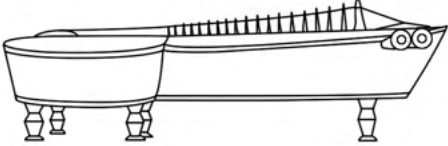
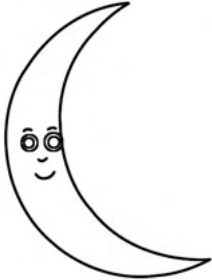
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ខ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|--|---|
|  តាខេ |  ខែ | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p>ថ្ងៃ ចន្ទ ទី ១០ ខែ មករា ឆ្នាំ ២០២១</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">លេខខ្មែរ</p> <p style="text-align: center;">១ ២ ៣ ៤ ៥</p> <p style="text-align: center;">៦ ៧ ៨ ៩ ១០</p> </div> ក្តារខៀន |
|---|--|---|


កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ខ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ខ .


•

ខោ



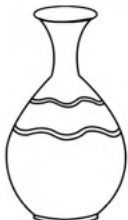
•

ដៃដ



•

ស្នា



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (គោ) និង
ផ្កាត័ពណ៍រូបភាព

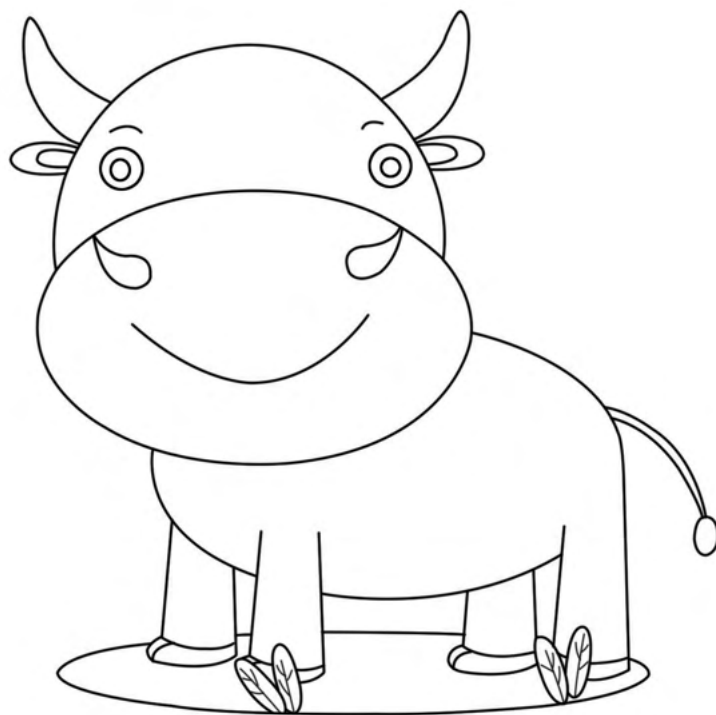
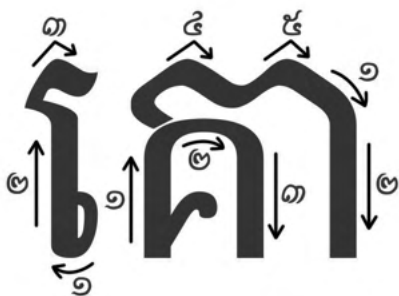


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|----|----|----|----|
| គោ | គោ | គោ | គោ |
| គោ | គោ | គោ | គោ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (គ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

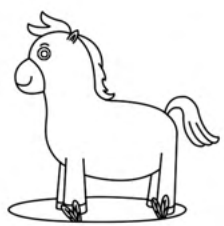
១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (គ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

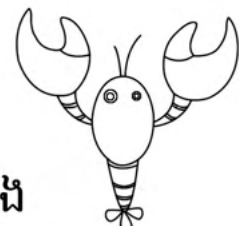
| | | |
|--|---|---|
|  <p>ស្លែក</p> |  <p>កង</p> |  <p>គ្រែ</p> |
|--|---|---|


កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (គ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ក .

- 

សេះ
- 

បង្កង
- 

គោ

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ឃ្មុំ) និង
 ផ្លាស់តំណក់រូបភាព

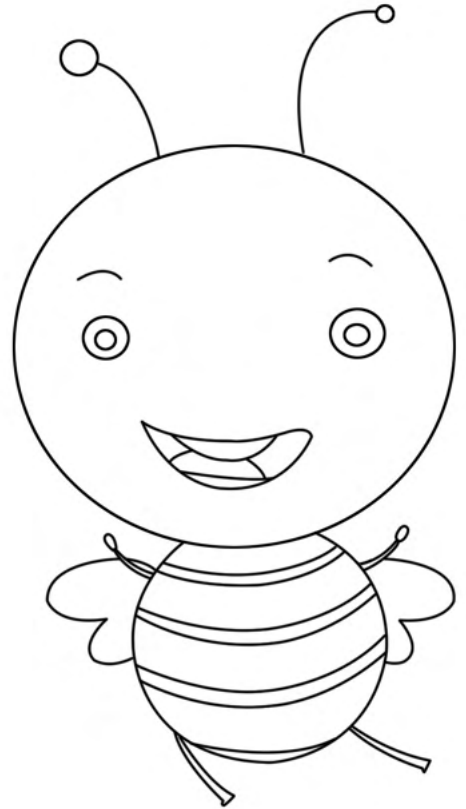
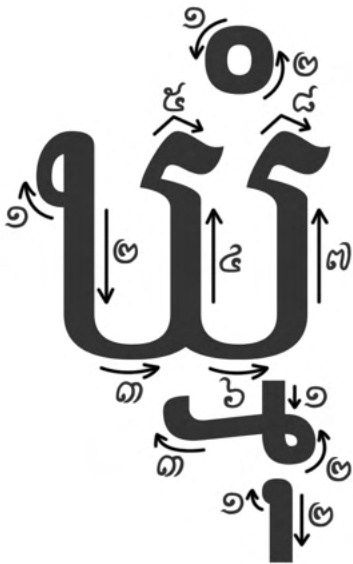


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| ឃ្មុំ | ឃ្មុំ | ឃ្មុំ | ឃ្មុំ |
| ឃ្មុំ | ឃ្មុំ | ឃ្មុំ | ឃ្មុំ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឃ)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ឃ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|---|---|
|  <p style="text-align: center;">ឃីម</p> |  <p style="text-align: center;">ឃ្មុំ</p> |  <p style="text-align: center;">ឃ្មុំ</p> |
|---|---|---|


កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឃ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ឃ .


•

ឃ្មុំ



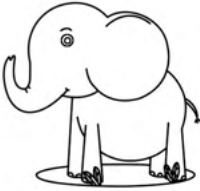
•

ចាប



•

ដំរី



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ងារី) និង
ផ្កាត័ពណ៍រូបភាព

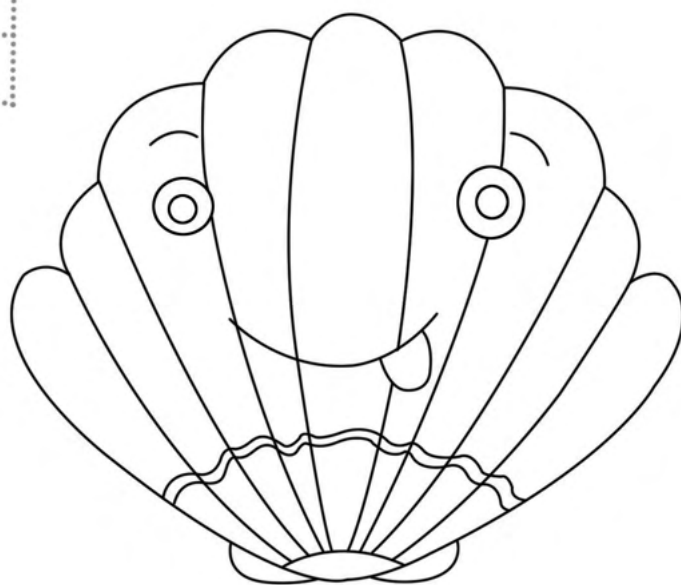
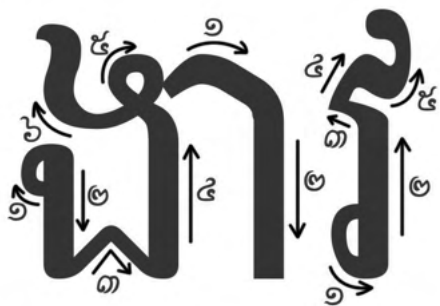


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|------|------|------|------|
| ងារី | ងារី | ងារី | ងារី |
| ងារី | ងារី | ងារី | ងារី |



ល្បែងគូររូប និងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូប និងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|--|---|---|
|  <p>ងូត</p> |  <p>ងងុយ</p> |  <p>ងងឹត</p> |
|--|---|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ង.

•



ងាវ

•



ភ្លៀង

•



កាវ៉ែម

ល្បែងគូសភ្នាក់ងារ បំភ្លឺដៃលម្អិតជីវិត

សាលាមត្តេយ្យ

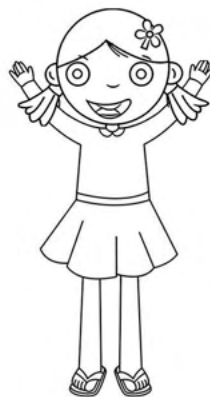
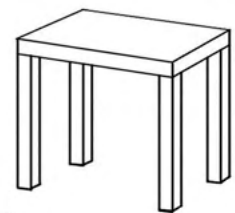
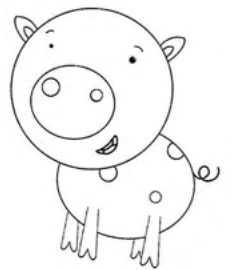
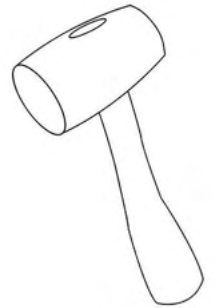
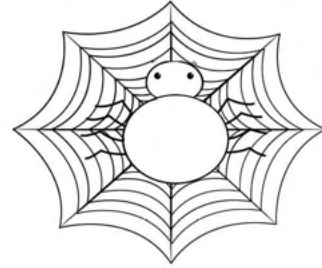
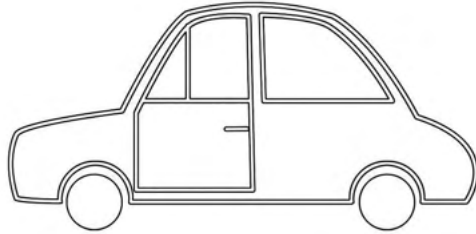
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំ រវាងរូបទាំងពីរ
និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



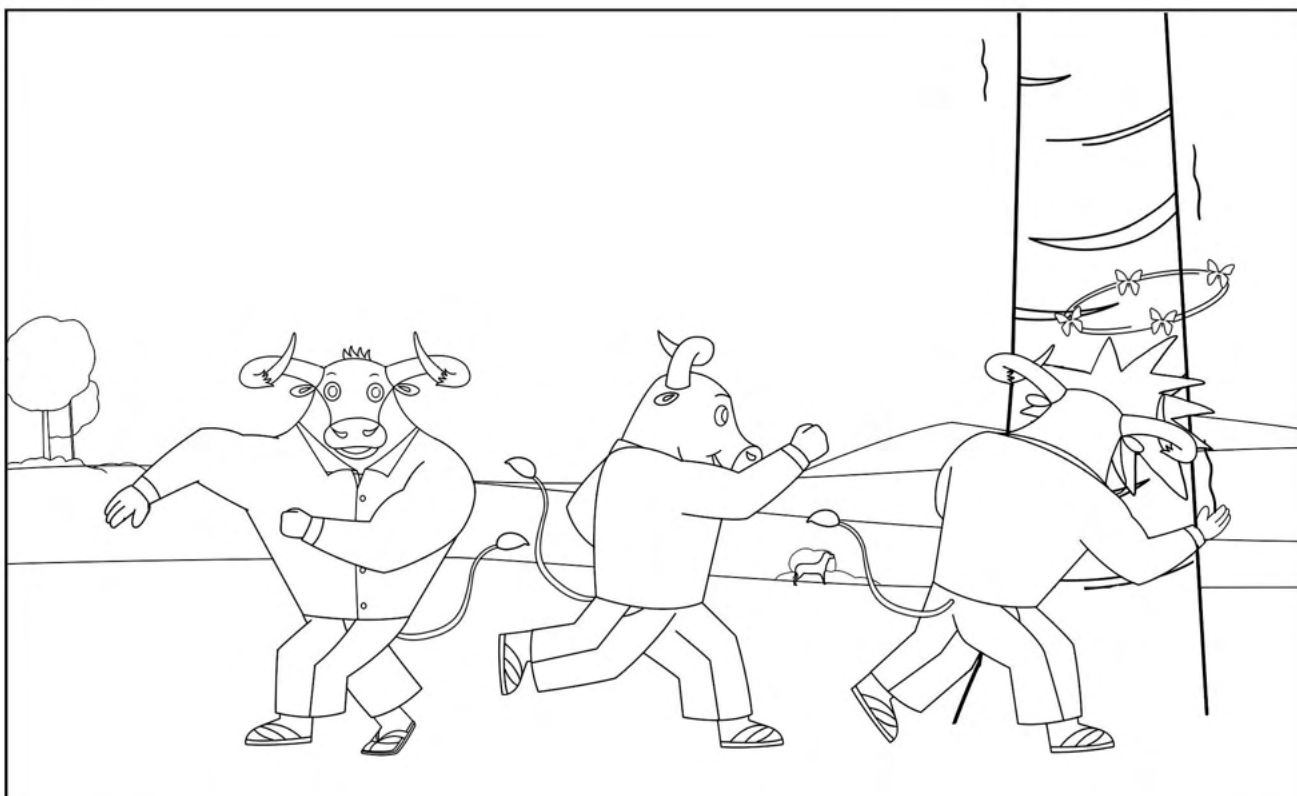
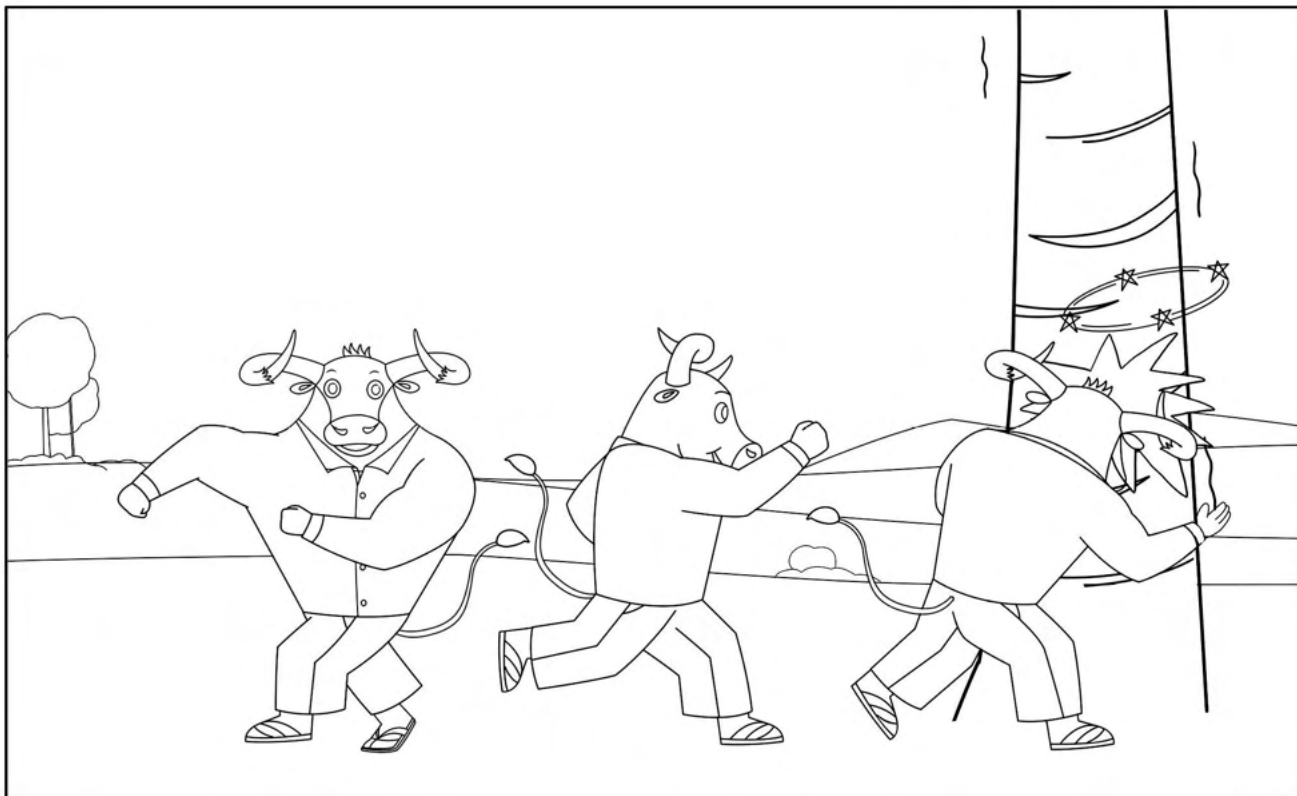
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ

កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ចេក) និង
 ជាត់ពណ៌រូបភាព

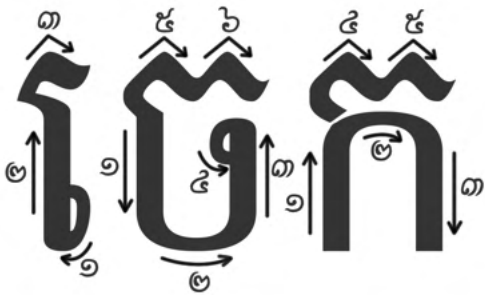


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| ចេក | ចេក | ចេក | ចេក |
| ចេក | ចេក | ចេក | ចេក |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)

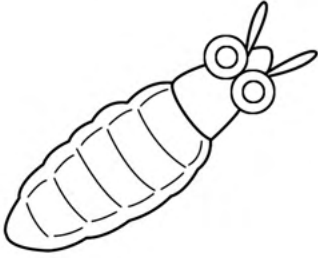

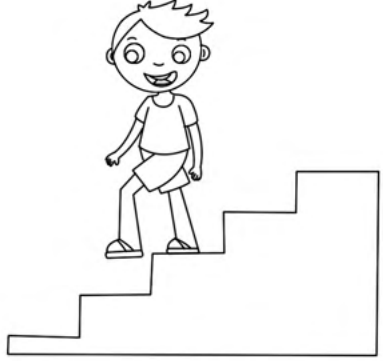
សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (២)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|--|---|--|
|  ថៃ |  ចេក |  ប៉ុះ |
|--|---|--|

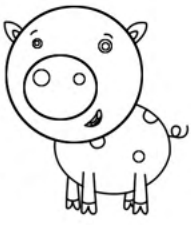
កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ថ .


•

ជ្រូក



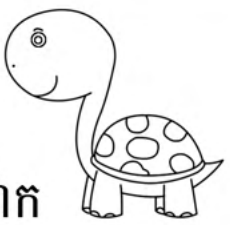
•

ចាន



•

អណ្តើក



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (នឹត្រ) និង
 ជាតំណភ្ជាប់បន្ត

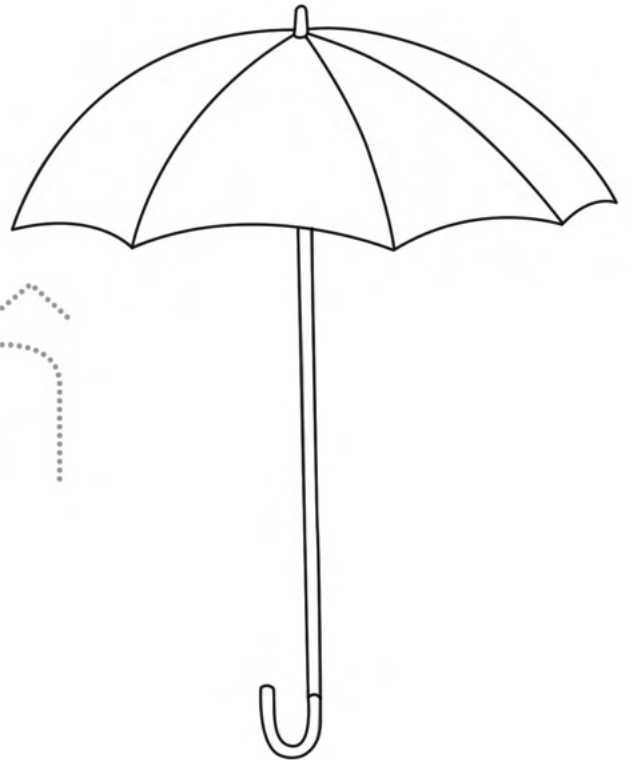
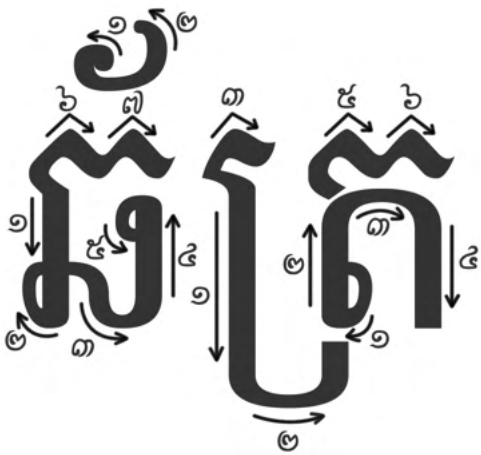


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| <p>នឹត្រ</p> | <p>នឹត្រ</p> | <p>នឹត្រ</p> | <p>នឹត្រ</p> |
| <p>នឹត្រ</p> | <p>នឹត្រ</p> | <p>នឹត្រ</p> | <p>នឹត្រ</p> |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (៣)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|--|--|
|  ឆេះ |  ឆឺ |  ឆត្រ |
|---|--|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន ត្រឹម ត្រូវ

ឆ .


•


ឌុកខ្មៅ

•


ពោត

•


ឆត្រ

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ជូង) និង
 ចាត់ពណ៌រូបភាព

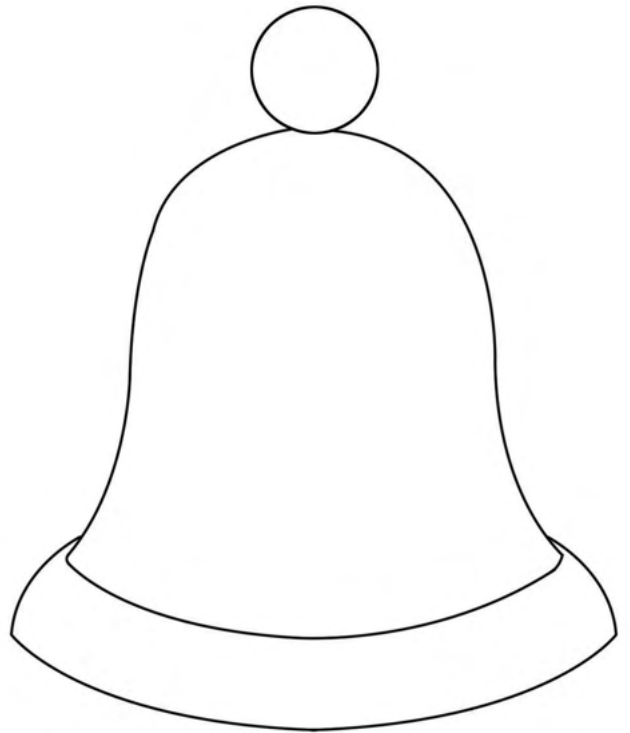


ស្កែន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

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



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាប់តួអក្សរ (ជ)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ជ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|---|---|
|  ជ្រូក |  ជើង |  ជួង |
|---|---|---|


កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្នាប់តួអក្សរ (ជ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ជ .

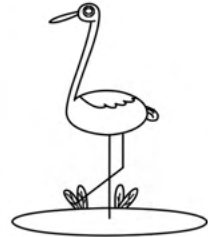
•

ដា



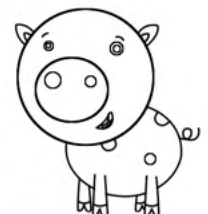
•

កុក



•

ជ្រូក



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ឈូក) និង
 ផ្កាត្រីពណ៌រូបភាព

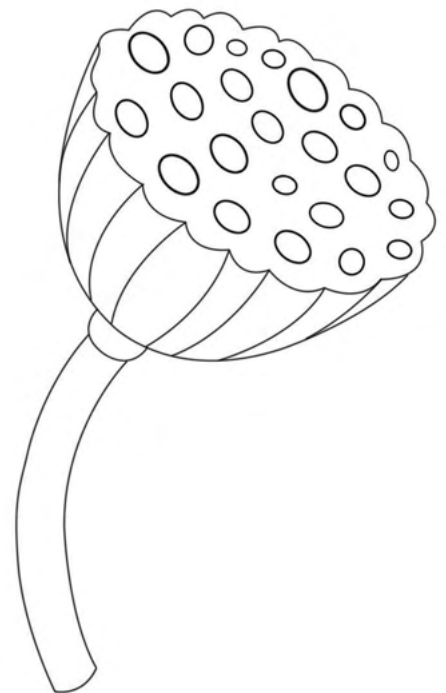
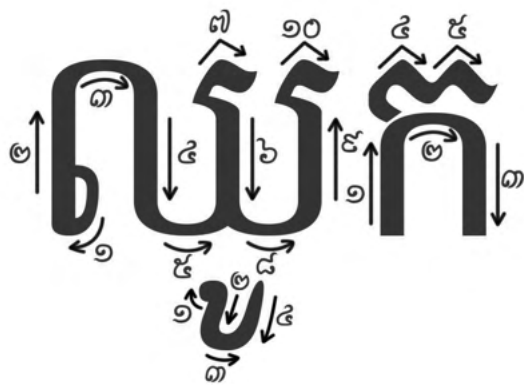


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| ឈូក | ឈូក | ឈូក | ឈូក |
| ឈូក | ឈូក | ឈូក | ឈូក |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាប់តួអក្សរ (ឈ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្ត្រេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ឈ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|--|---|--|
|  <p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">ឈូក</p> |  <p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">ឈឺ</p> |  <p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">ឈប់</p> |
|--|---|--|

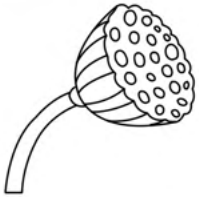
កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្នាប់តួអក្សរ (ឈ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន ត្រឹមត្រូវ

ឈ .


•

ឈូក



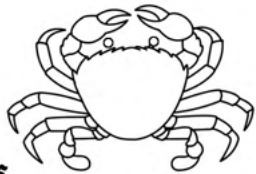
•

ឈាម



•

ក្តាម



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ញញួរ) និង
 ចាត់ពណ័រូបភាព

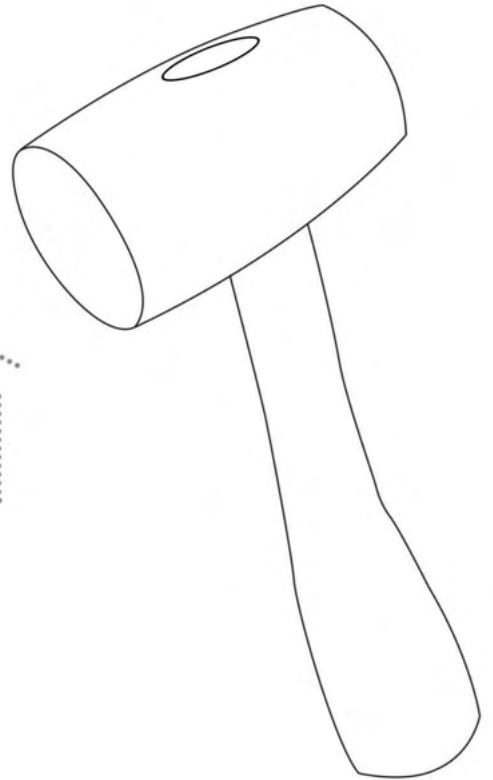


ស្ត្រីន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

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



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ញ)


សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

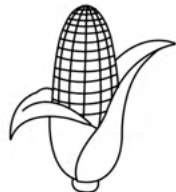

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ញ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|--|---|---|
|  <p style="text-align: center;">ផ្លែញ</p> |  <p style="text-align: center;">ញញួរ</p> |  <p style="text-align: center;">ញញឹម</p> |
|--|---|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ញ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ញ .

-  ពោត
-  ញញឹម
-  យក្ស

ល្បែងដាត់ពណ៌ចេកពងមាន់ ផ្ការំដួល និងដើមត្នោត



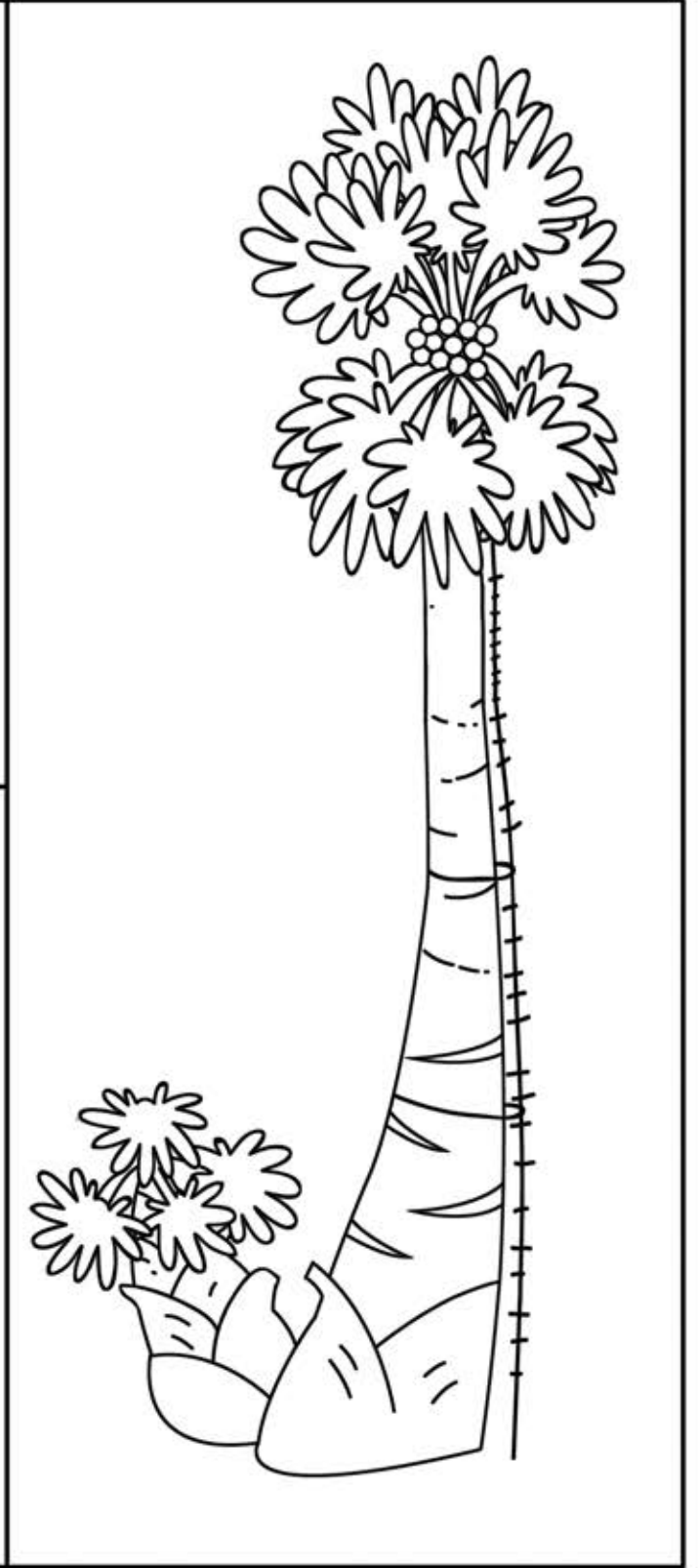
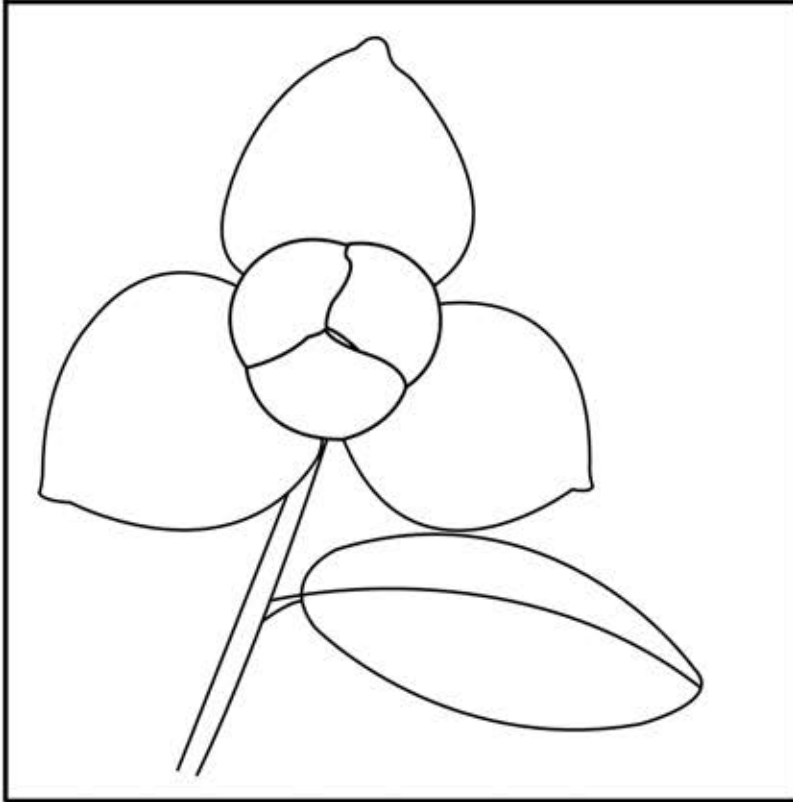
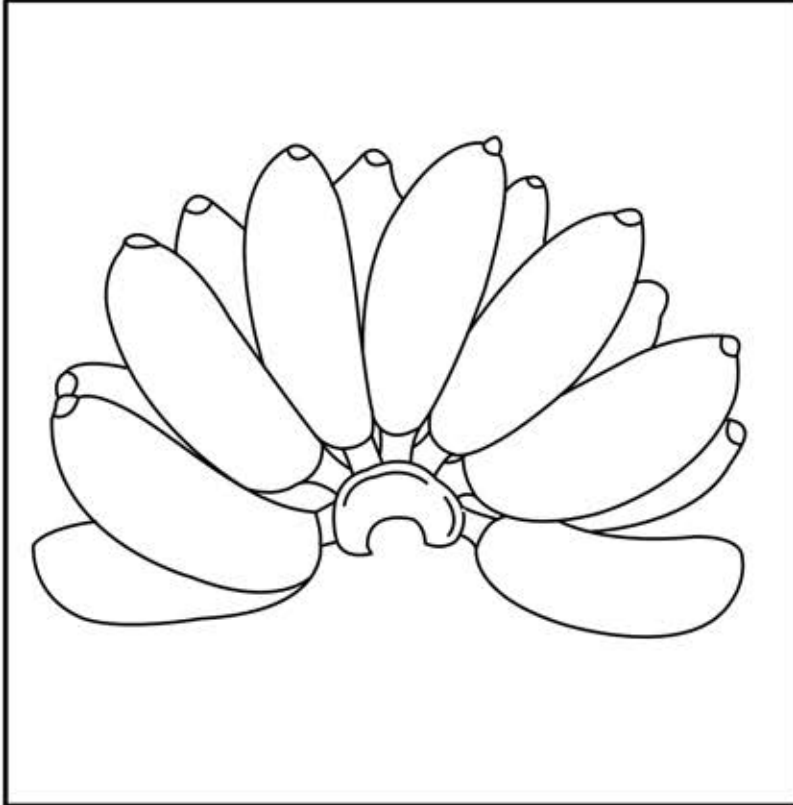
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងផ្គុំផ្លែឆ្នាំង

សាលាមត្តេយ្យ

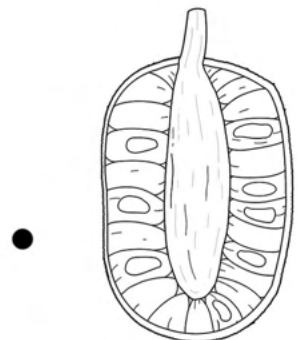
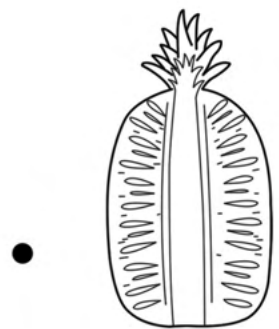
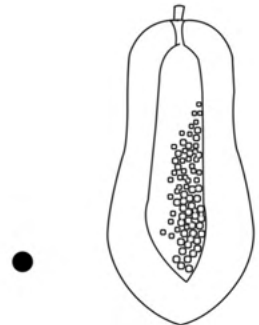
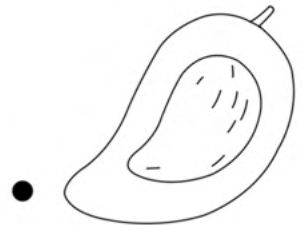
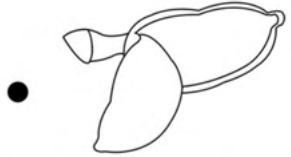
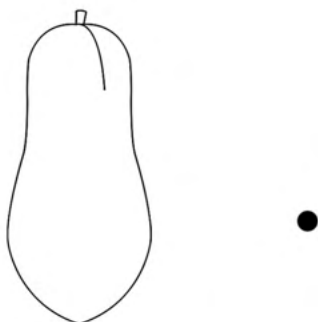
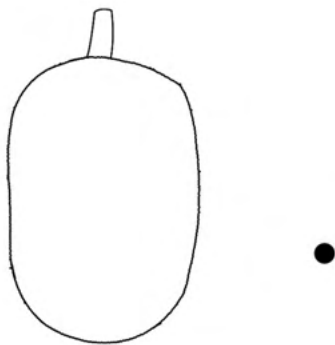
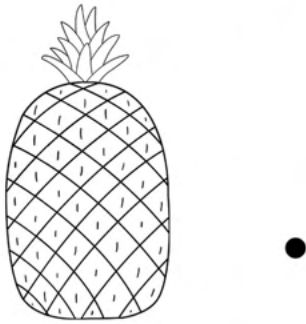
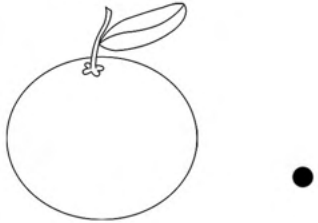
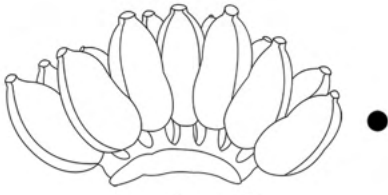
ឈ្មោះ :

ថ្នាក់កម្រិត

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ដំរី) និង
 ផ្កាតំណភ្ជាប់បន្ត

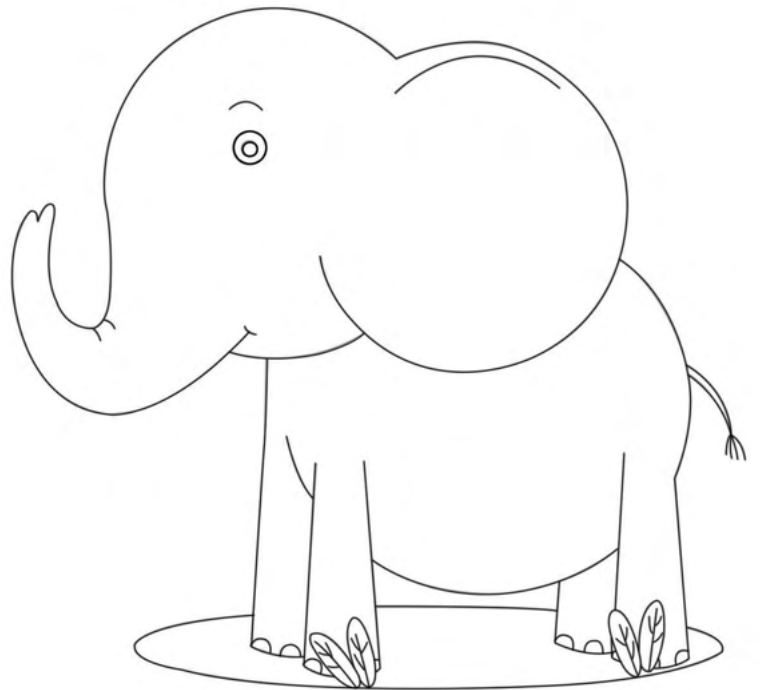


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|------|------|------|------|
| ដំរី | ដំរី | ដំរី | ដំរី |
| ដំរី | ដំរី | ដំរី | ដំរី |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ង)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|---|--|
|  ងើរ |  ដូង |  ដំរី |
|---|---|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ង .


•

ម្នាស់



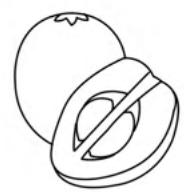
•

ងំ



•

ល្មុត



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ហានីយ) និង
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

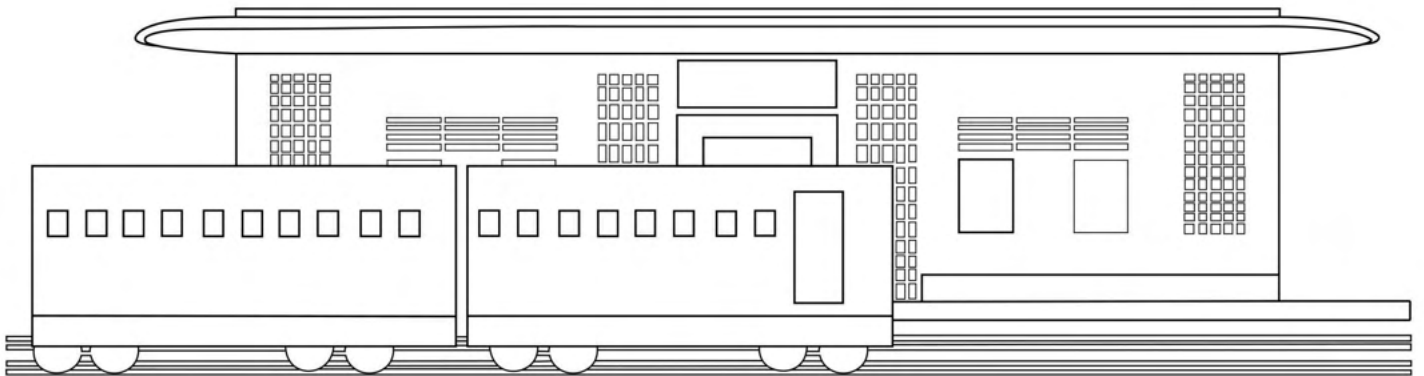


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| ហានីយ | ហានីយ | ហានីយ | ហានីយ |
| ហានីយ | ហានីយ | ហានីយ | ហានីយ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (២)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

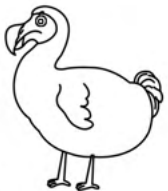
១. គូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (២) ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|---|--|
|  <p style="text-align: center; font-size: 2em;">ហានីយ</p> |  <p style="text-align: center; font-size: 2em;">សាលាបឋមសិក្សា</p> |  <p style="text-align: center; font-size: 2em;">សង្គ្រោះបឋម</p> |
|---|---|--|

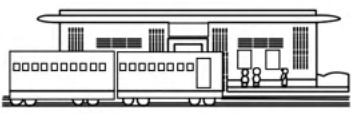
កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្នាក់ងារ (២) ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ប .



ណាមរា



ហានីយ



ឌុកខ្មៅ

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ខុកខឿ) និង
 ផ្កាត័ពណ៍រូបភាព

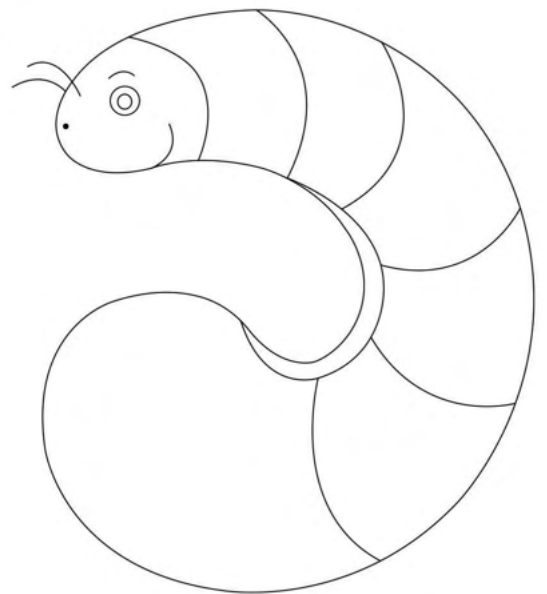


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| ខុកខឿ | ខុកខឿ | ខុកខឿ | ខុកខឿ |
| ខុកខឿ | ខុកខឿ | ខុកខឿ | ខុកខឿ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (២)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|--|---|---|
|  <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឌុប</p> |  <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឌុកជឿ</p> |  <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឌិន</p> |
|--|---|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ឌ .

•




ងាវ

•



អាវ

•



ឌុកជឿ

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ណាមរា) និង
 ចាំតំណភ្ជាប់បន្ត



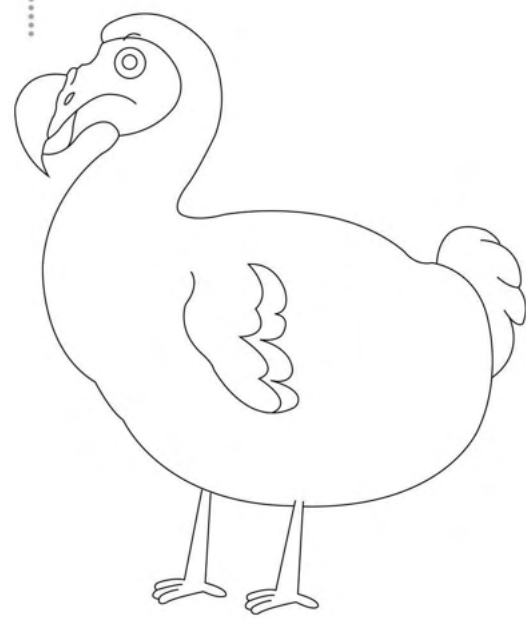
ស្កែន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| ណាមរា | ណាមរា | ណាមរា | ណាមរា |
| ណាមរា | ណាមរា | ណាមរា | ណាមរា |

ណាមរា ណាមរា



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (លេ)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (លេ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

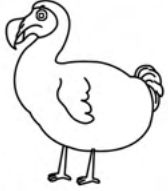
| | | |
|--|--|--|
|  <p>ណាលិន</p> |  <p>ណាល</p> |  <p>ណាមរា</p> |
|--|--|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (លេ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

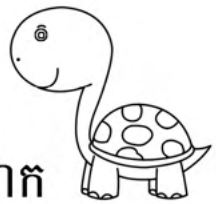
លេ.

•



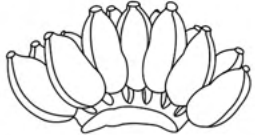
ណាមរា

•



អណ្តើក

•



ចែក

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ណែម) និង
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

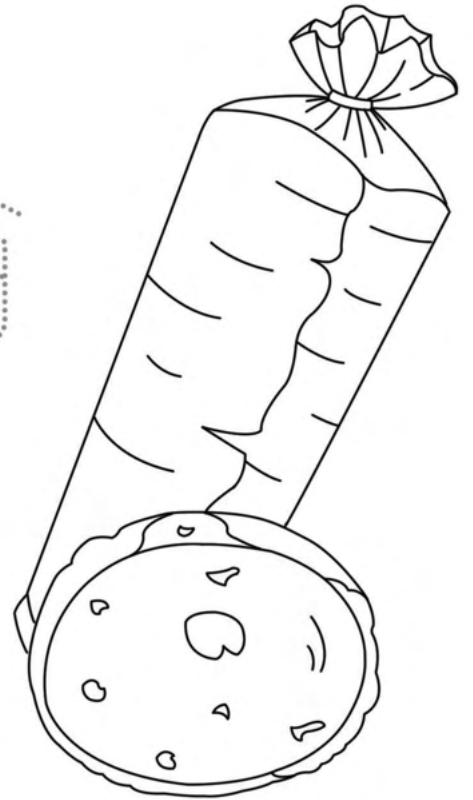


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| ណែម | ណែម | ណែម | ណែម |
| ណែម | ណែម | ណែម | ណែម |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ណ)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ណ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|--|--|
|  ណែម |  អណ្តើក |  កណ្តុរ |
|---|--|--|

កិច្ចការផ្ទះ


២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ណ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ណ.

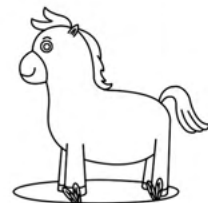
•

ណែម 

•

ល្ពៅ 

•

សេះ 

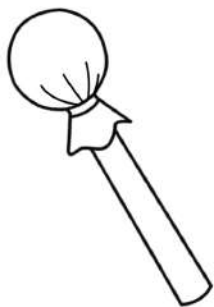
ល្បែងគុសភ្ជាប់ឧបករណ៍ភ្លេងទៅនឹងសម្ភារភ្លេង

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

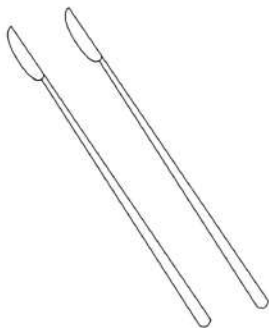
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



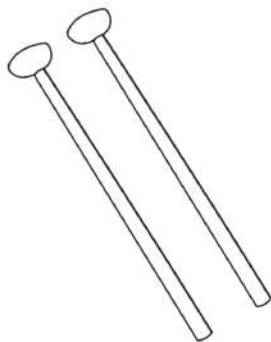
សៀវភៅ QR Code



•



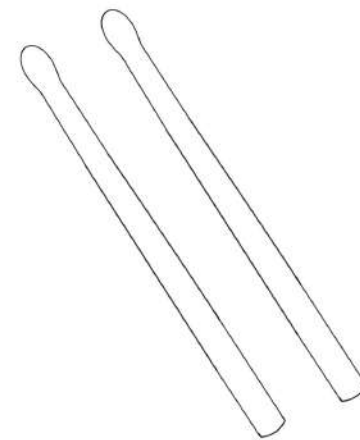
•



•

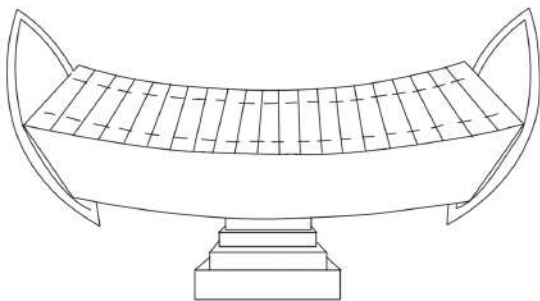


•

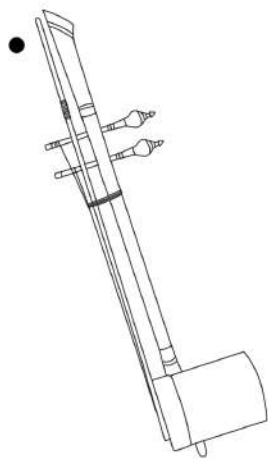


•

•

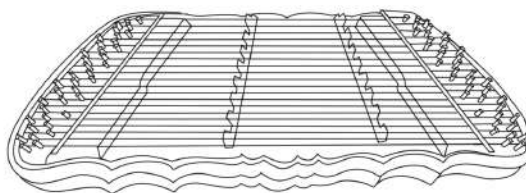


នោតឯក



ទ្រសោ

•



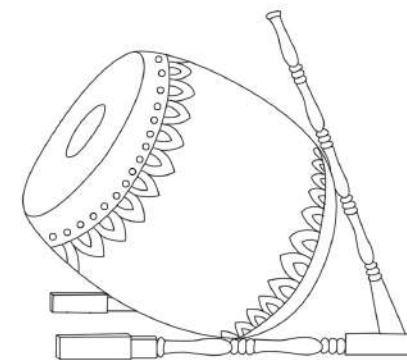
យឹម

•



គង

•



ស្តរធំ

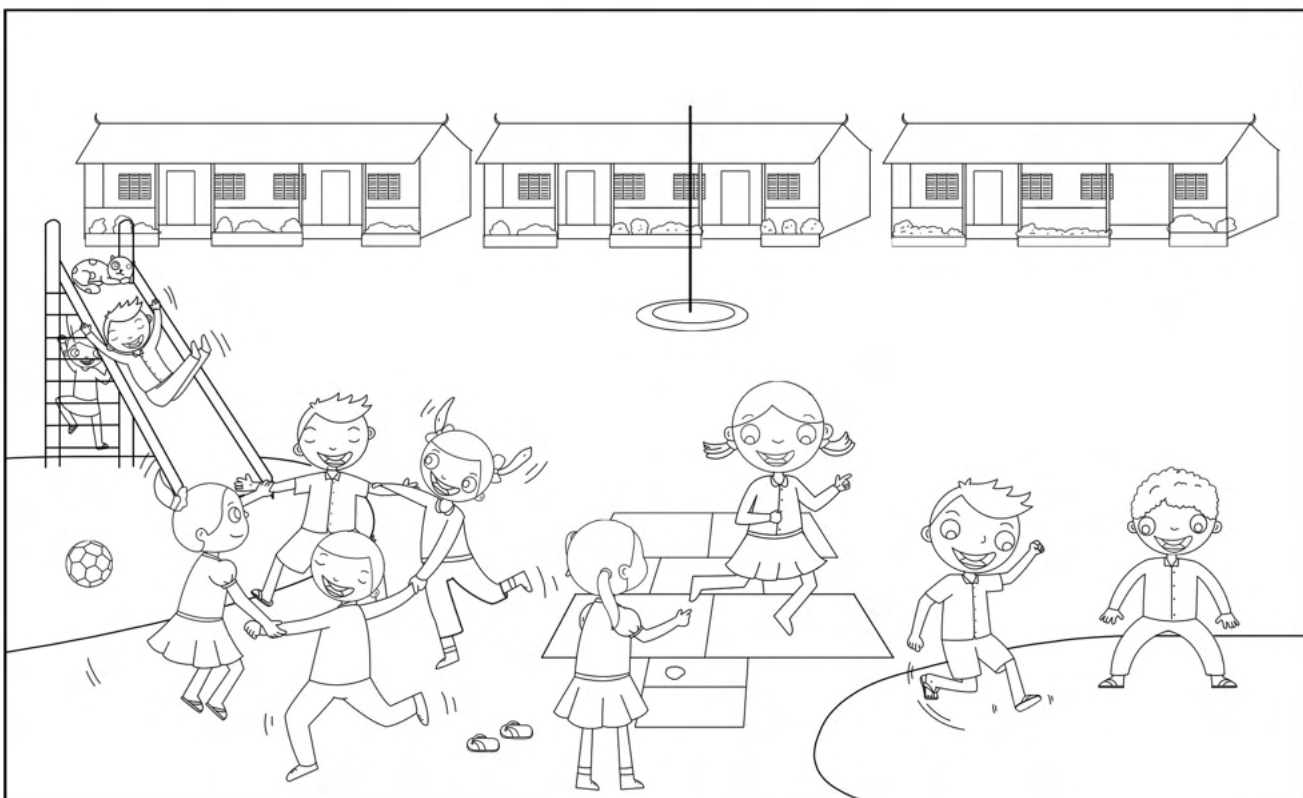
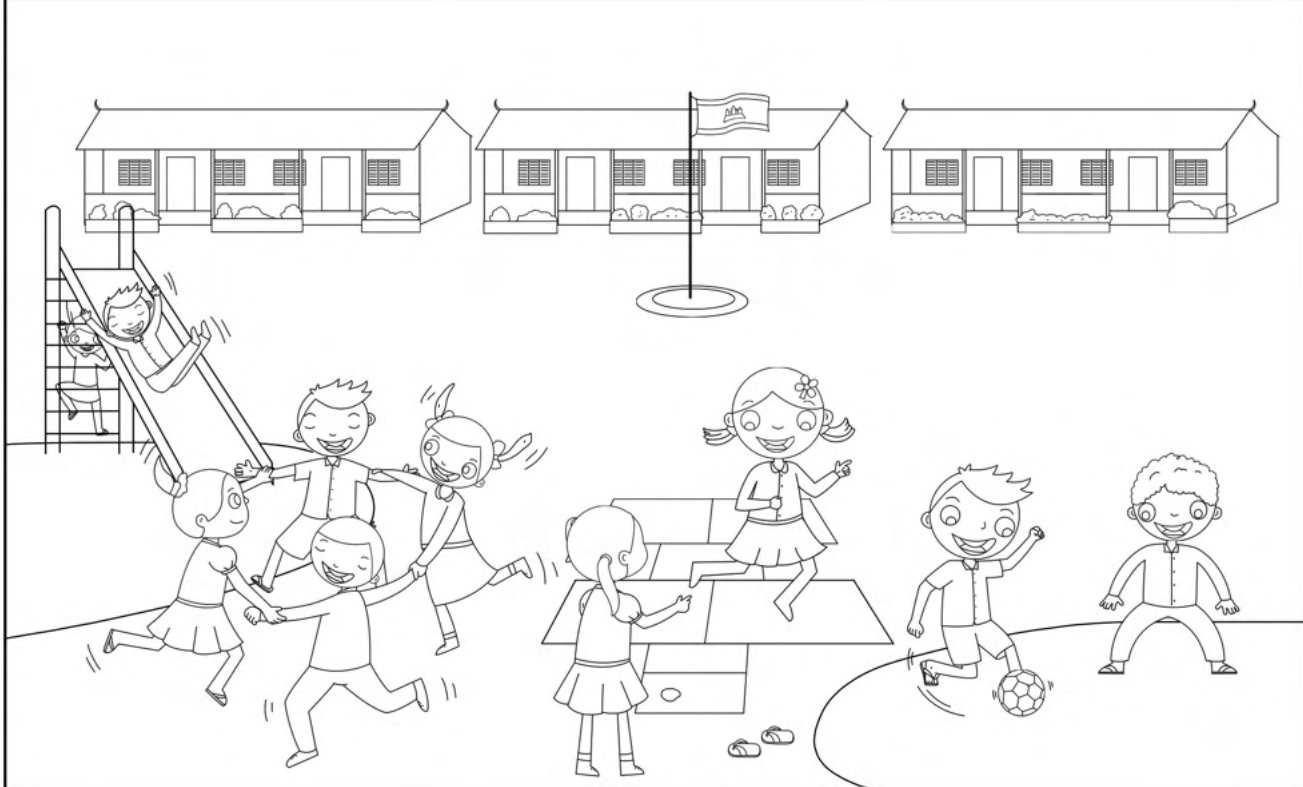
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនដប់
រវាងរូបទាំងពីរ និងគូររង្វង់លើរូបភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ត្រី) និង
ផ្កាតំណាងរូបភាព

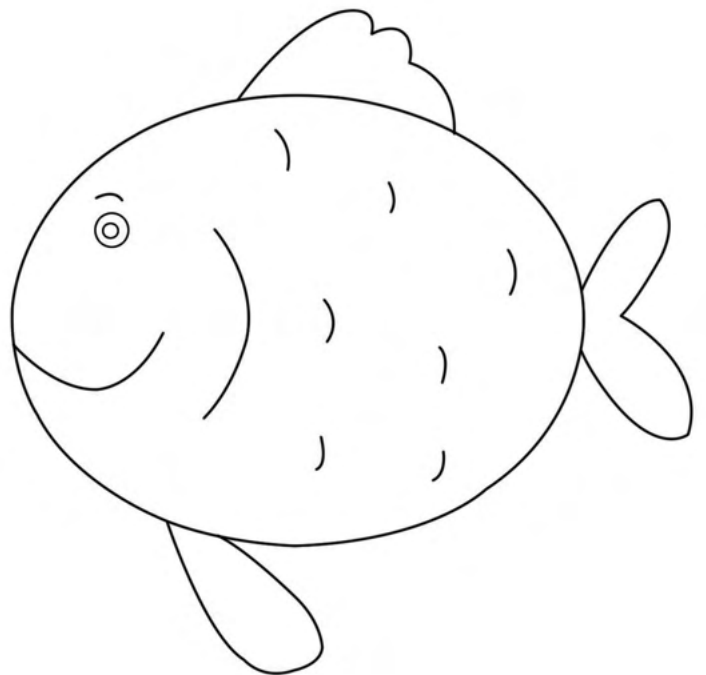
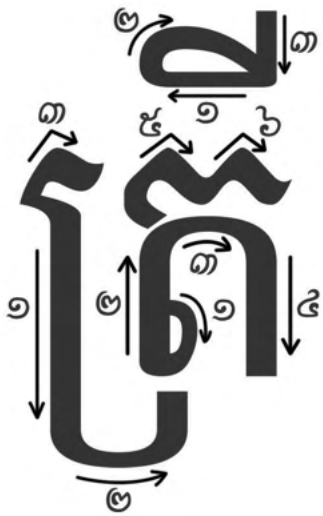


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|------|------|------|------|
| ត្រី | ត្រី | ត្រី | ត្រី |
| ត្រី | ត្រី | ត្រី | ត្រី |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ត)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ត)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

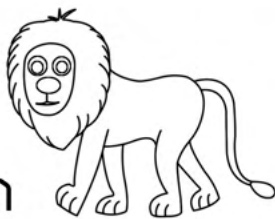
| | | |
|---|--|---|
|  <p>តឿ</p> |  <p>ត្រប់</p> |  <p>ត្រី</p> |
|---|--|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ត)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ត .

•




តោ

•



ខ្លា

•



ប៉ូ

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ថ្ងៃ) និង
 ផ្កាតំណភ្ជាប់បន្ត

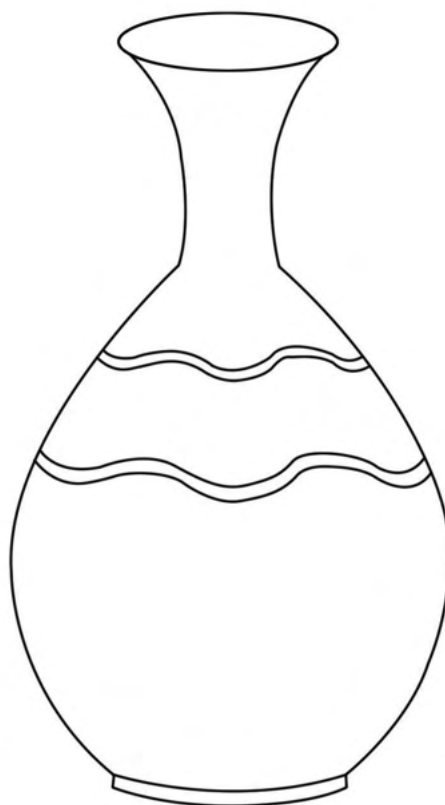


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

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



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ច)




សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ច)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

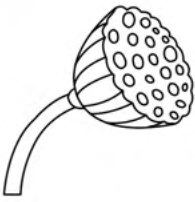
| | | |
|--|--|---|
|  <p style="text-align: center;">ចង</p> |  <p style="text-align: center;">ជូ</p> |  <p style="text-align: center;">ជូរ</p> |
|--|--|---|

កិច្ចការផ្ទះ

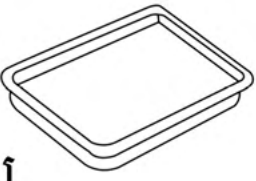
២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ច) ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ច .

•

ឈូក 

•

ថាស 

•

សេះ 

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ទា) និង
ជាត់ពណ័រូបភាព

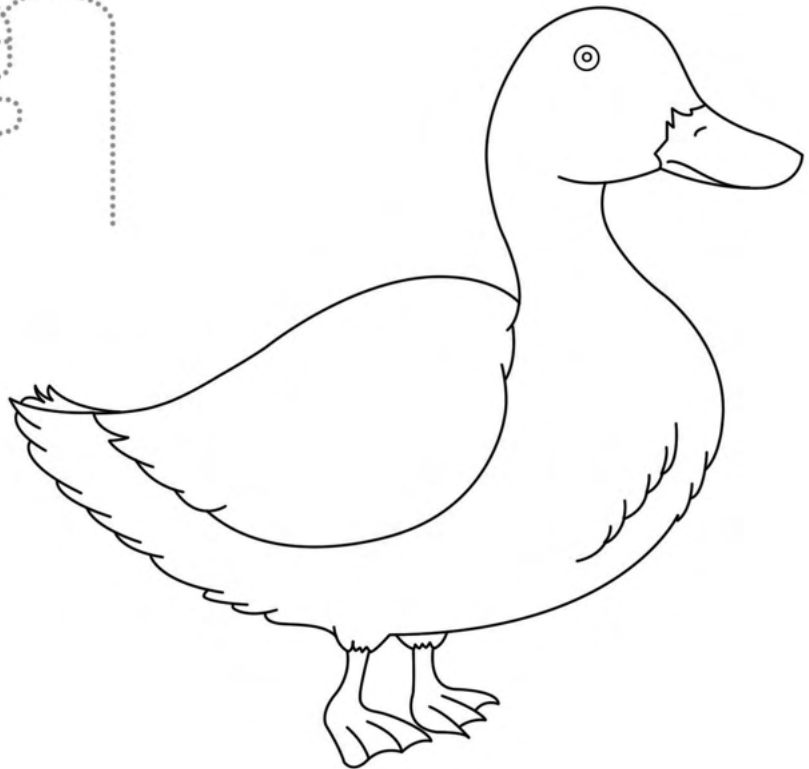
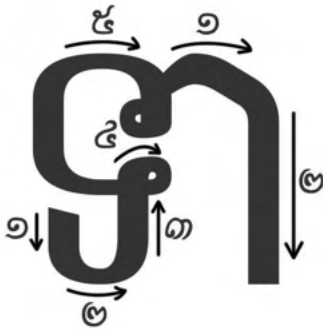


ស្កែន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

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



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ទ)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ទ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|---|---|--|
|  ទៀន |  ទៀប |  ទំពាំង |
|---|---|--|

កិច្ចការផ្ទះ

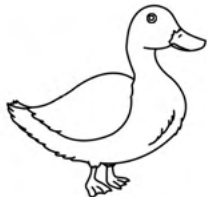
២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ទ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ទ .

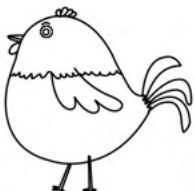
•


រុយ

•


ទា

•


មាន់

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ធាត់) និង
ចាត់ពណ៌រូបភាព

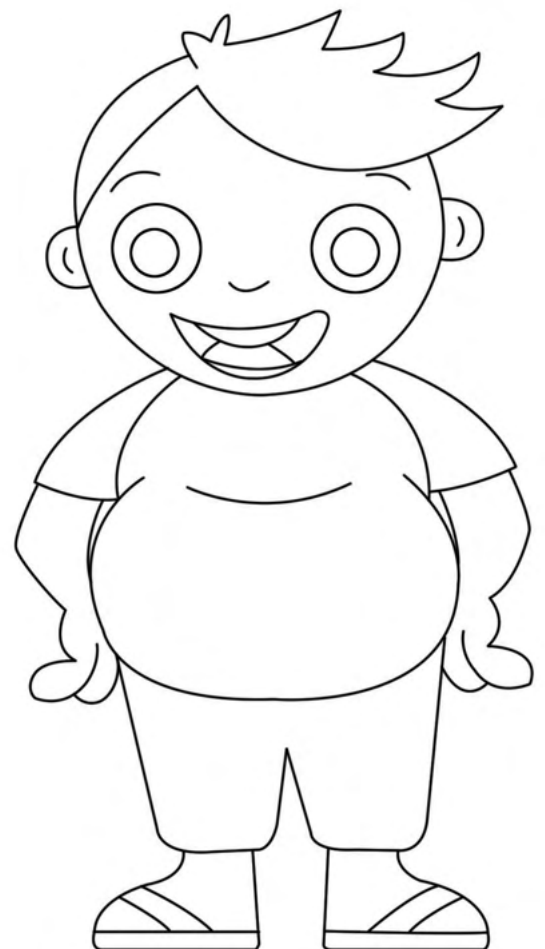
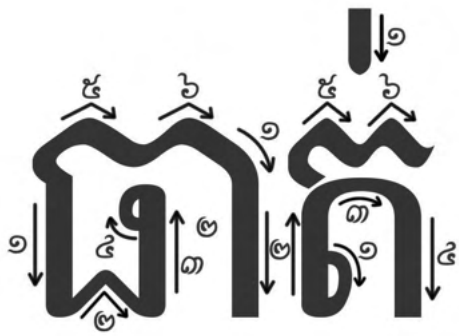


ស្ត្រីន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|------|------|------|------|
| ធាត់ | ធាត់ | ធាត់ | ធាត់ |
| ធាត់ | ធាត់ | ធាត់ | ធាត់ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (២)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|---|--|--|
|  ធ្មេញ |  ធ្មង |  ធ្មប |
|---|--|--|

កិច្ចការផ្ទះ


២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ធ្ម .


•


ធ្មេញ

•


ធ្មឹក

•


ធ្មែក

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (នំ) និង
 ផ្កាតំណើររូបភាព

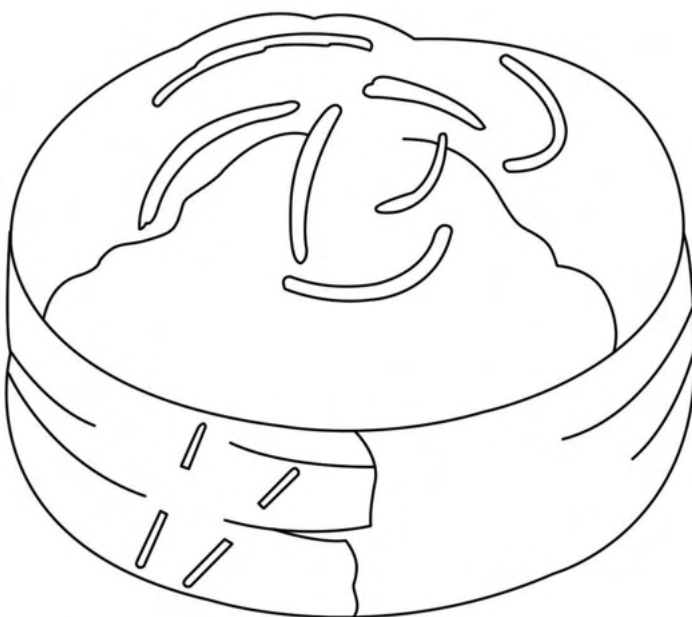


ស្ត្រីន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

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



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ន)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ន)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|--|--|--|
|  កន្ទុក |  កន្ទេល |  នំ |
|--|--|--|

កិច្ចការផ្ទះ


២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ន)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ន .


•


កាវ៉េម

•


អណ្តើក

•


នំ

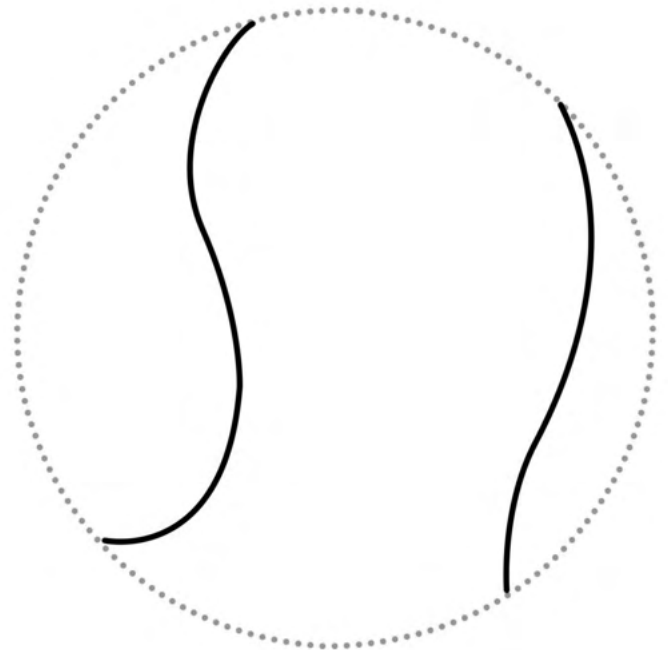
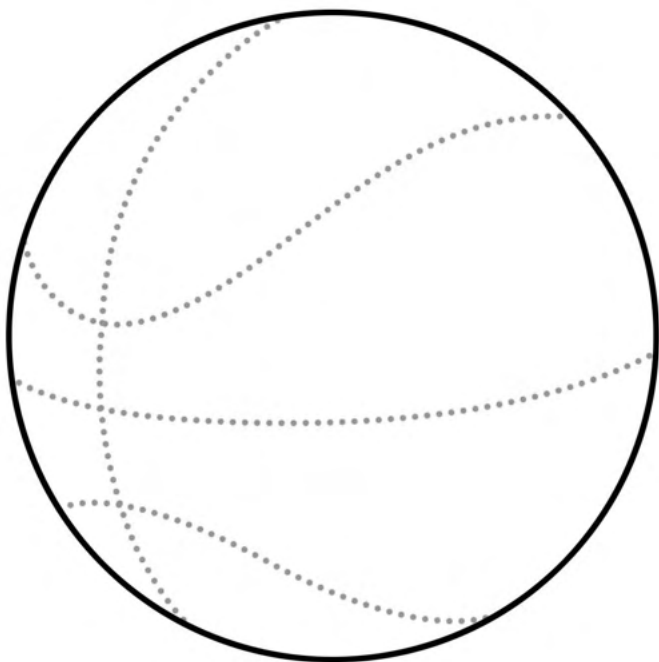
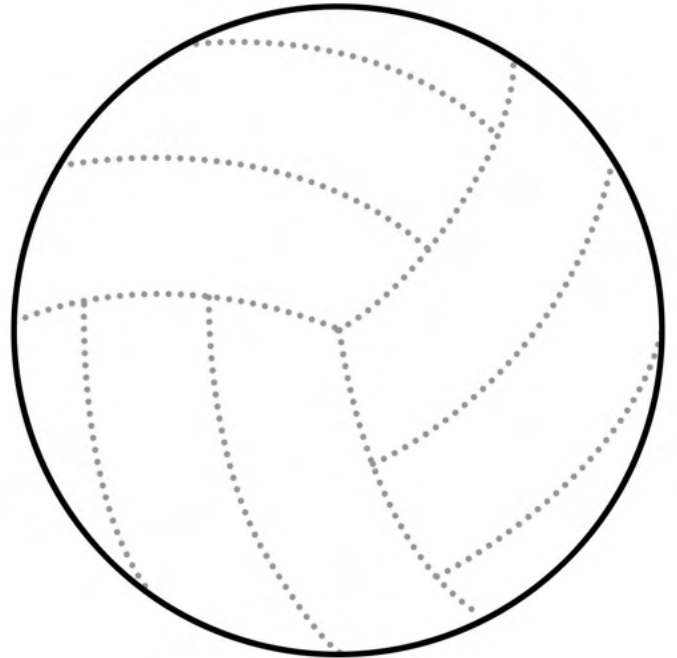
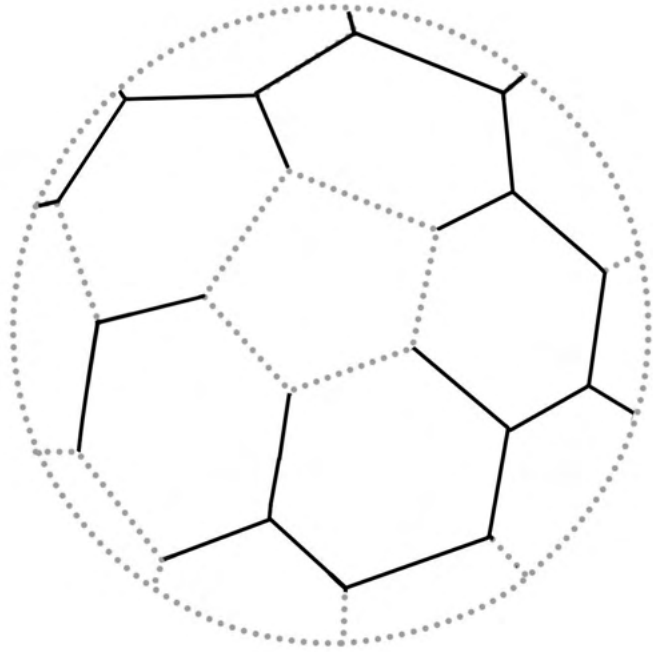
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចនិងដាត់ពណ៌រូបភាព

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស៊េរី QR Code



រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនបី

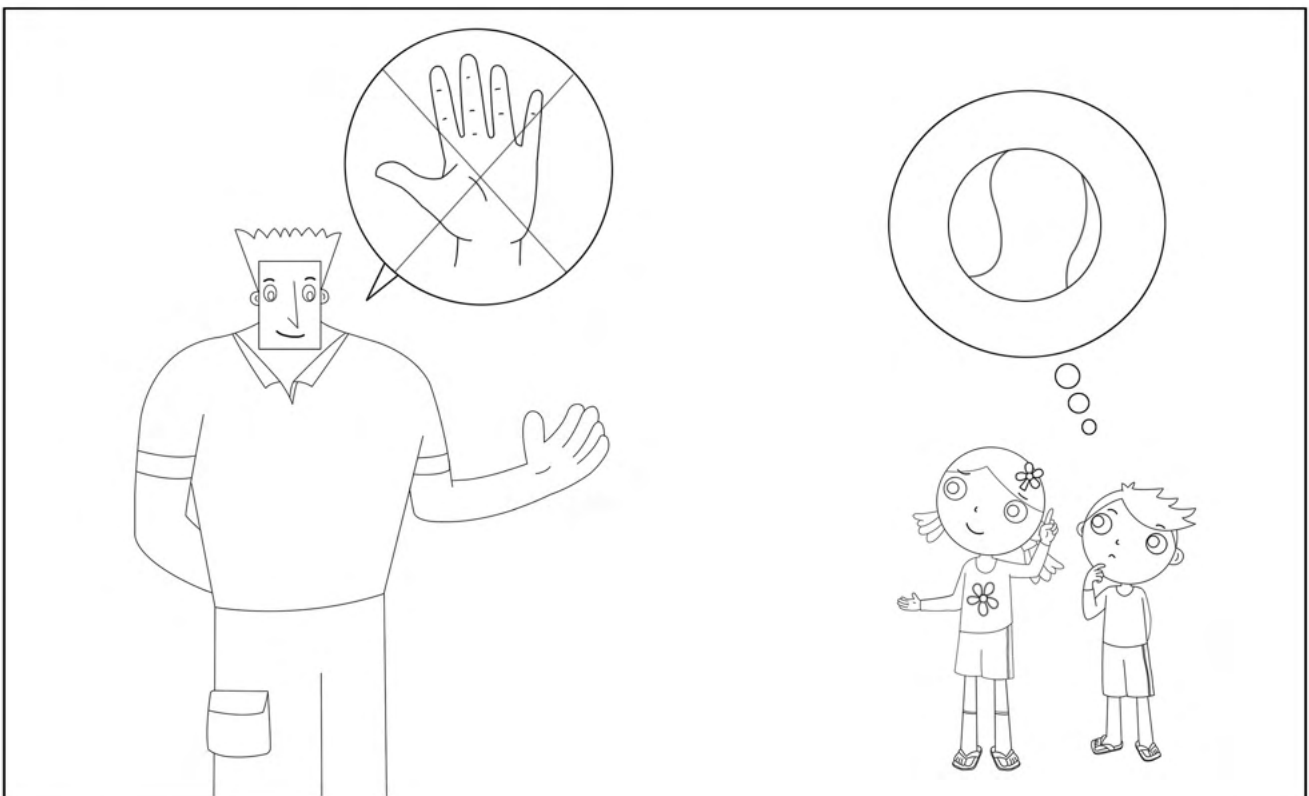
រវាងរូបទាំងពីរនិងគូររដ្ឋង់លើរូបភាពនោះ

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (បូ) និង
 ផ្កាតំណភ្ជាប់បន្ត

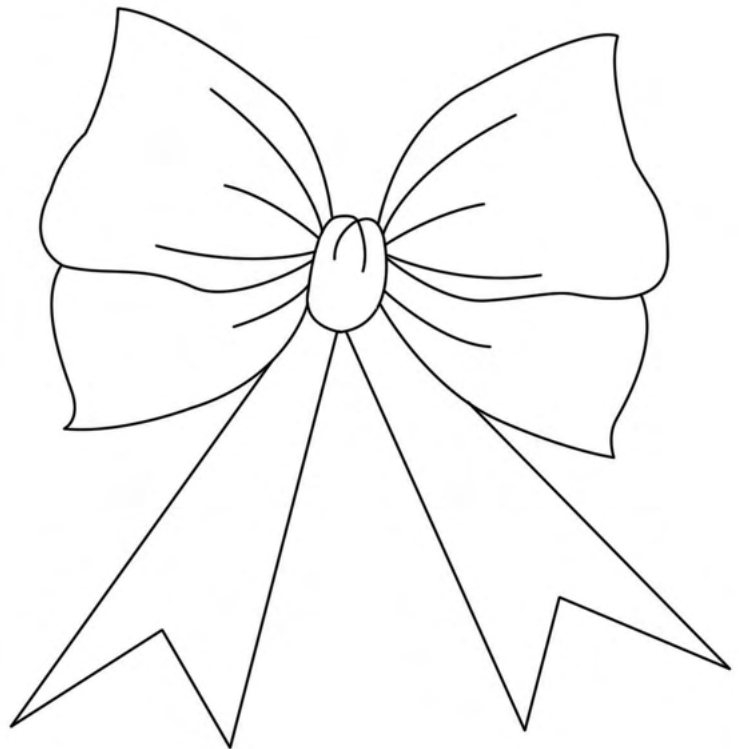
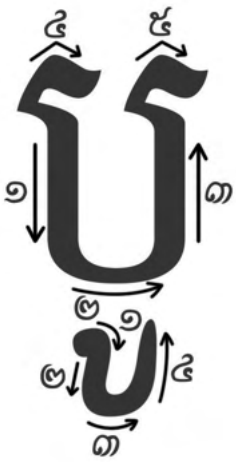


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

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



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ប)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ប)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|---|---|--|
|  <p>បូ</p> |  <p>បបួរមាត់</p> |  <p>បង្កង</p> |
|---|---|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ប)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ប .

•



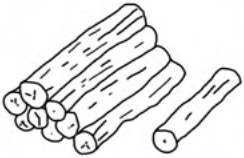
បូ

•



យ៉ូ

•



អុស

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ដើង) និង
 ផ្កាតំណាងរូបភាព

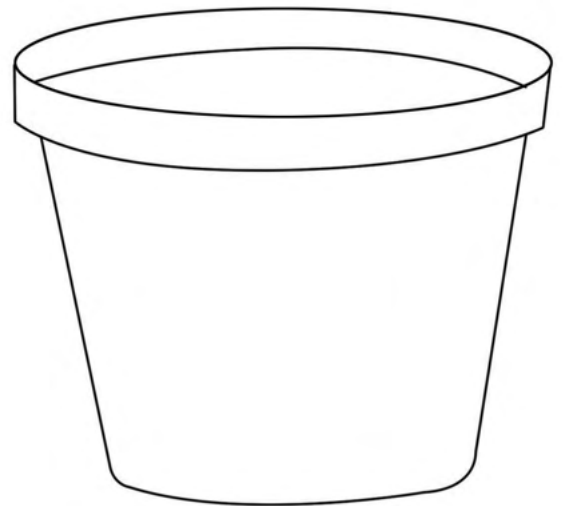


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-------------------|------------|------------|------------|
| <p>ដើង</p> | <p>ដើង</p> | <p>ដើង</p> | <p>ដើង</p> |
| <p>ដើង</p> | <p>ដើង</p> | <p>ដើង</p> | <p>ដើង</p> |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ធំ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ធំ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|--|--|--|
|  <p>ជ្រូត</p> |  <p>ជើង</p> |  <p>ជំងក់</p> |
|--|--|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ធំ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ជ .

•




ស្វាយ

•



អាវ

•



ជើង

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ពោត) និង
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

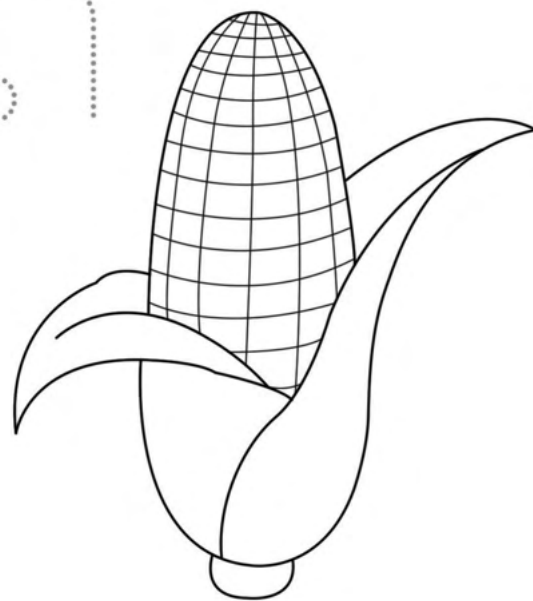


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| ពោត | ពោត | ពោត | ពោត |
| ពោត | ពោត | ពោត | ពោត |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (៣)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|--|---|---|
|  ពពុះ |  ពពក |  ពពែ |
|--|---|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

៣ .

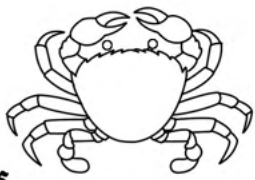
•


នំប៉័ង

•


ពោត

•


ក្តាម

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ភ្នំ) និង
 ផ្កាតំណាងរូបភាព

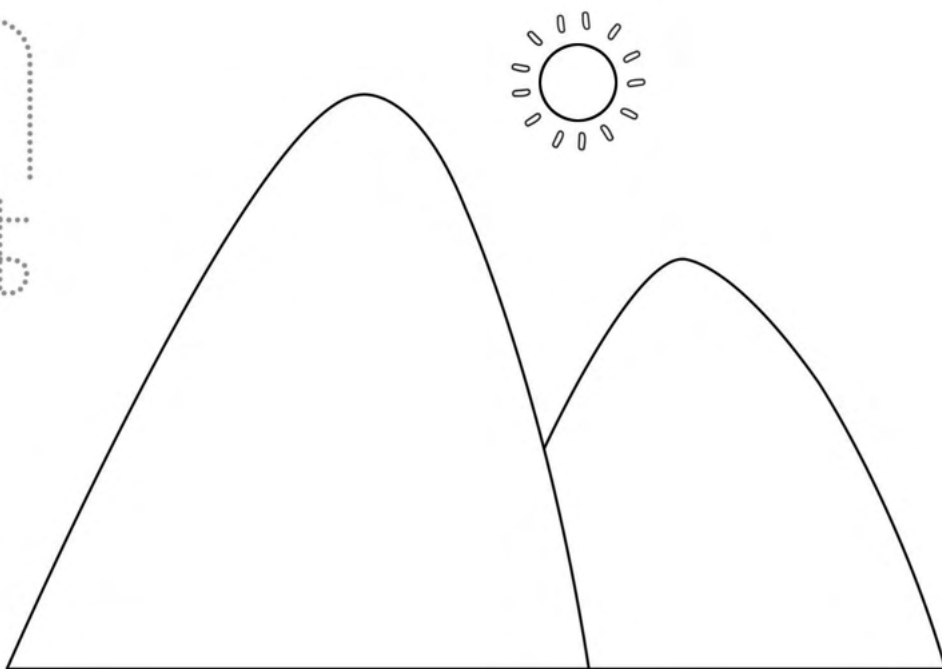


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

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



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (៣)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (៣)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|--|--|---|
|  <p>ភ្លៀង</p> |  <p>ភ្នែក</p> |  <p>ភ្នំ</p> |
|--|--|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្នាក់ងារ (៣)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ភ័ .

•



ភ្លៀង

•



ល្ពៅ

•



ពោត

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (មាន់) និង
 ផ្កាត័ពណ៍រូបភាព

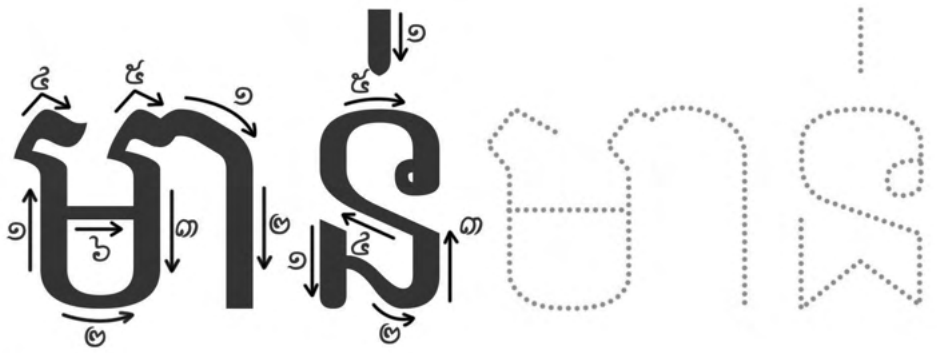
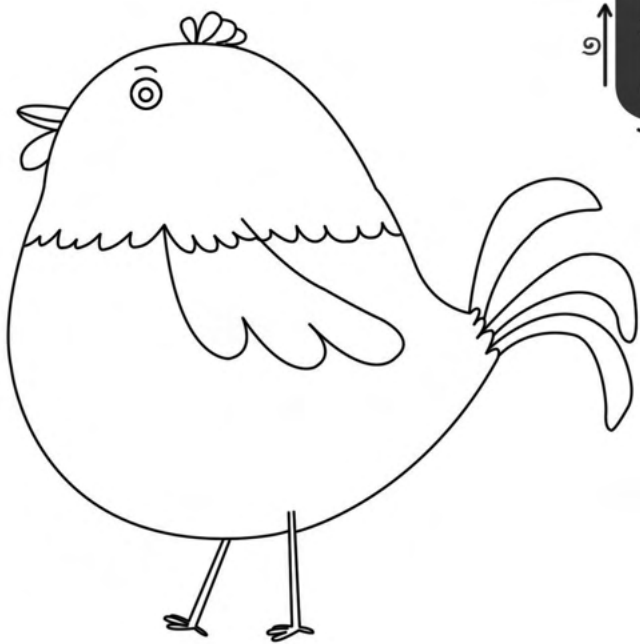


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|------|------|------|------|
| មាន់ | មាន់ | មាន់ | មាន់ |
| មាន់ | មាន់ | មាន់ | មាន់ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ម)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ម)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|---|---|--|
|  <p>ម្រះ</p> |  <p>មេអំបៅ</p> |  <p>មៀន</p> |
|---|---|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ម)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ម .

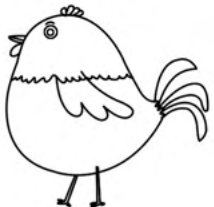
•

បូ 

•

កាត់ 

•

មាន់ 

ល្បែងគូសភ្ជាប់ប្រភេទប្រាស់ដូចគ្នា

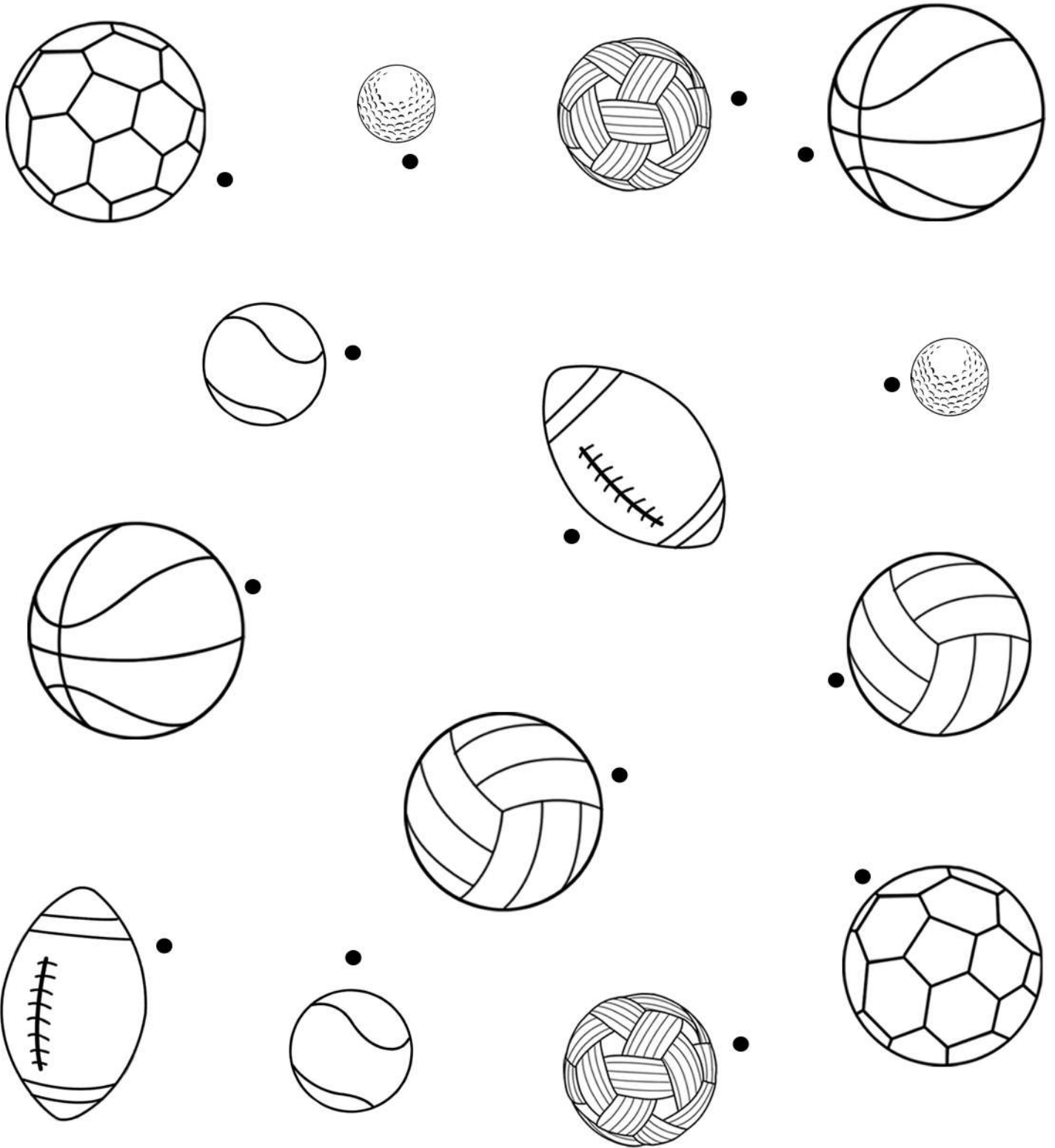
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

គូសភ្ជាប់ពីចំណុចមួយទៅចំណុចមួយទៀតប្រភេទប្រាស់ដូចគ្នា



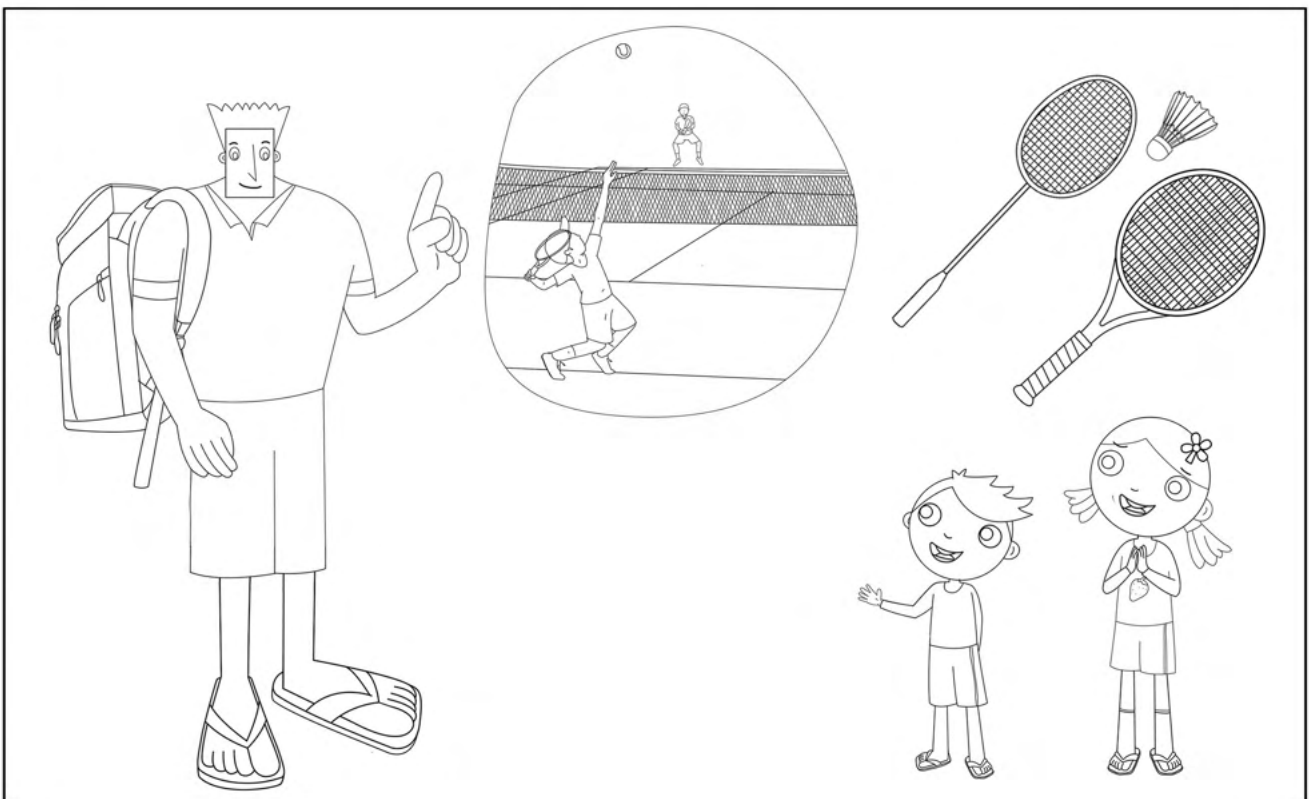
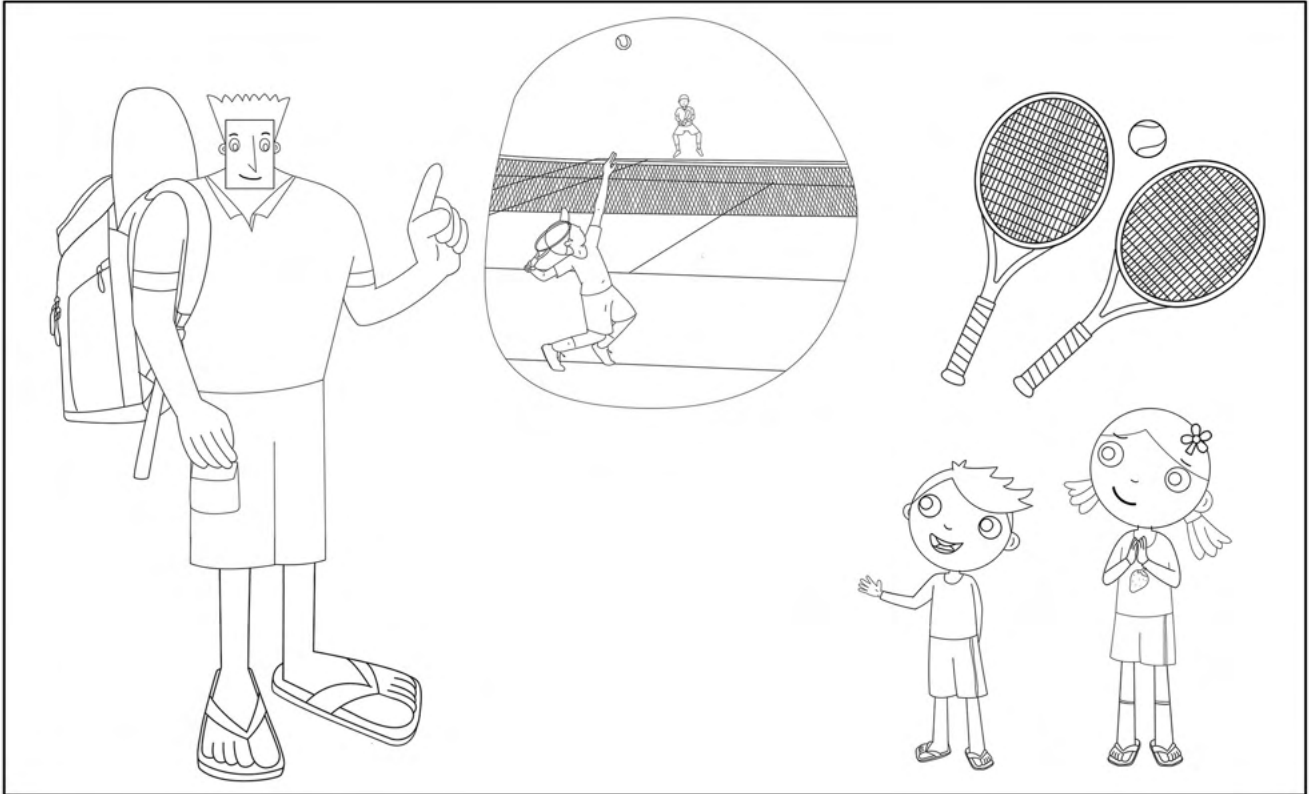
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំ
រវាងរូបទាំងពីរនិងគូររដ្ឋដំលើរូបភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (យក្ស) និង
 ជាតិពណ៌រូបភាព

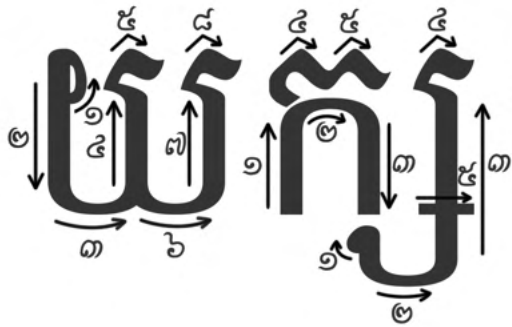


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|------|------|------|------|
| យក្ស | យក្ស | យក្ស | យក្ស |
| យក្ស | យក្ស | យក្ស | យក្ស |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (យ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (យ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|--|--|
|  យូរ |  យំ |  យក្ស |
|---|--|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (យ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

យ .


•

យំ



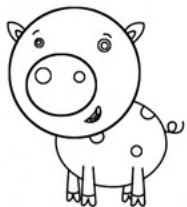
•

ងារ



•

ជ្រូក



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (រុយ) និង
 ជាត់ពណ៌រូបភាព

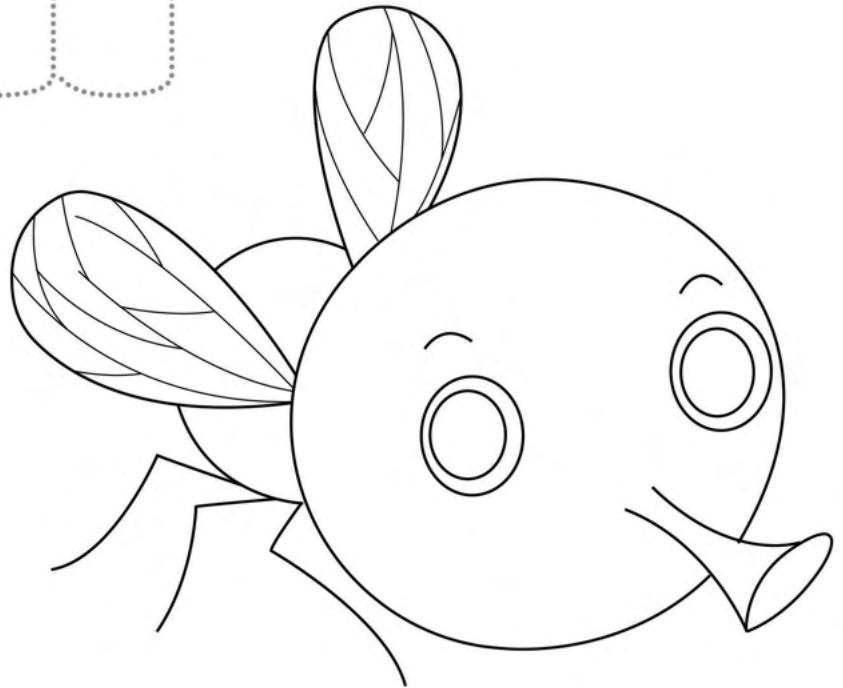
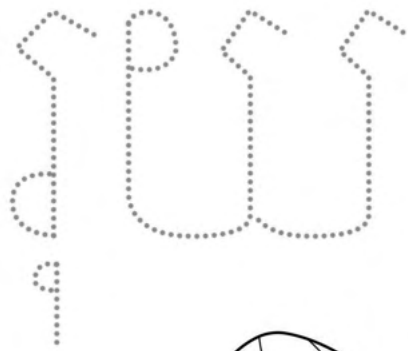


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| រុយ | រុយ | រុយ | រុយ |
| រុយ | រុយ | រុយ | រុយ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)


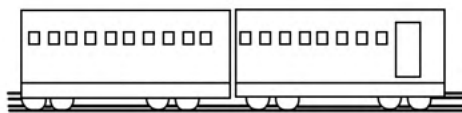
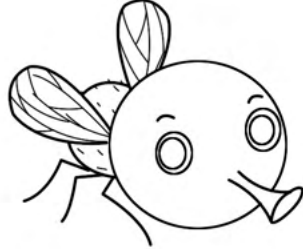
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (១)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|--|---|
|  រត់ |  រថភ្លើង |  រុយ |
|---|--|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន (ត្រឹមត្រូវ)

រ .

•


ដូង

•


ក្រូច

•


រត់

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (លលក) និង
 ជាត់ពណ័រូបភាព



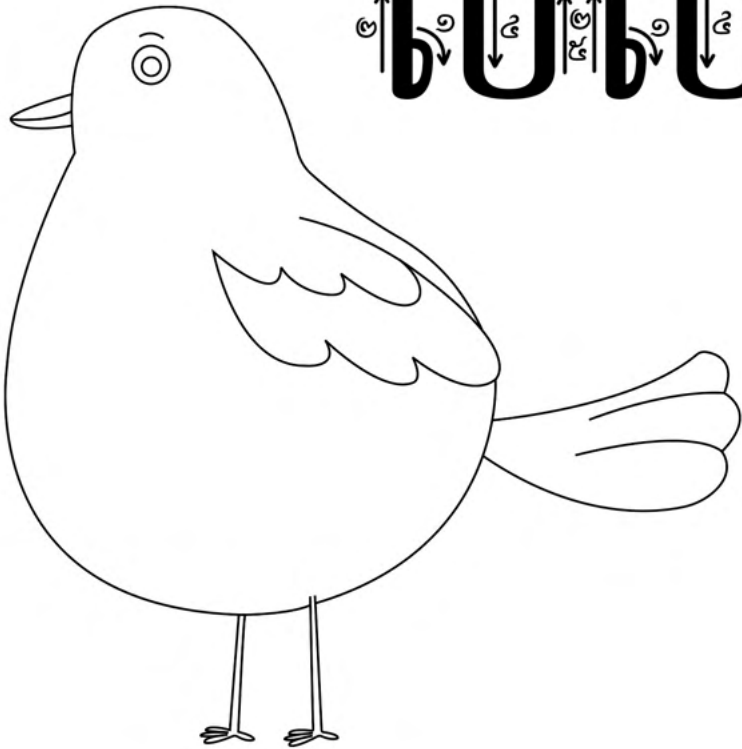
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| លលក | លលក | លលក | លលក |
| លលក | លលក | លលក | លលក |

លលក លលក លលក លលក



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ(ល)


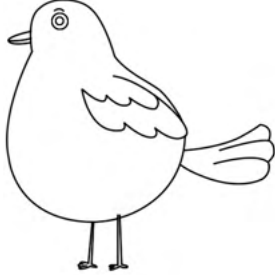
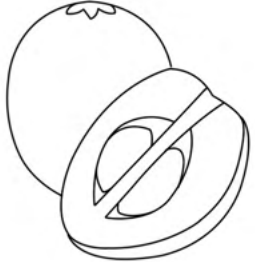


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ល)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|--|--|
|  <p>លេខមួយ</p> |  <p>លលក</p> |  <p>ល្មុត</p> |
|---|--|--|

កិច្ចការផ្ទះ

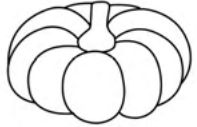
២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ល)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ល.


•

អំពិល 

•

ល្ពៅ 

•

ជ្រូត 

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (វិញ្ញ) និង
 ផ្កាតំណភ្ជាប់បន្ត

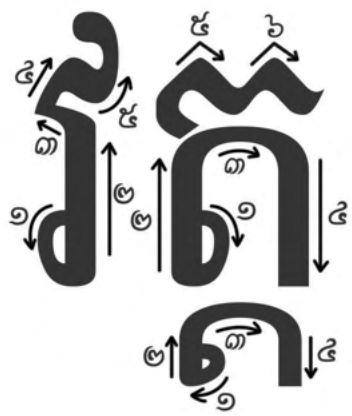


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| វិញ្ញ | វិញ្ញ | វិញ្ញ | វិញ្ញ |
| វិញ្ញ | វិញ្ញ | វិញ្ញ | វិញ្ញ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (វិ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (វិ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|--|--|---|
|  វត្ត |  វ៉ែនតា |  វែក |
|--|--|---|

កិច្ចការផ្ទះ


២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (វិ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

វិ .

•

ទៀន 

•

វែក 

•

ផ្កាយូក 

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (សេះ) និង
 ជាតិពណ៌រូបភាព

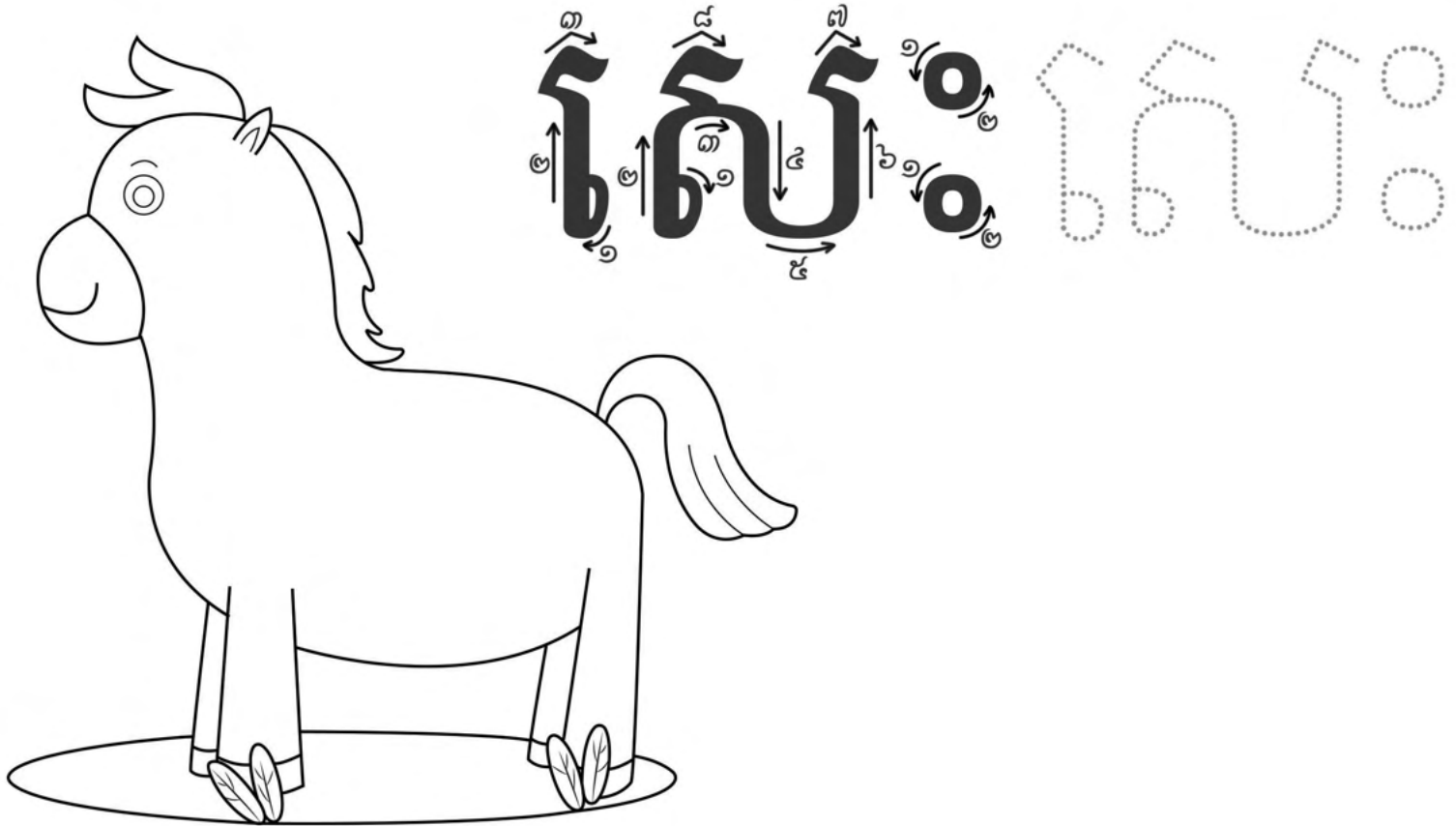


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| សេះ | សេះ | សេះ | សេះ |
| សេះ | សេះ | សេះ | សេះ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ស)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ស)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|--|---|--|
|  <p>សេះ</p> |  <p>ស្ពៃ</p> |  <p>ស៊ី</p> |
|--|---|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ស)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ស.

•



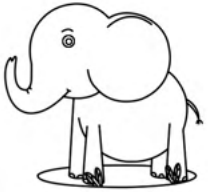
ស្រូវ

•



ស្វាយ

•



ស្រី

ល្បែងគូសភ្ជាប់សម្ភារកីឡា

សាលាមត្តេយ្យ

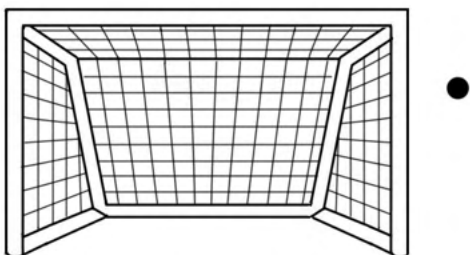
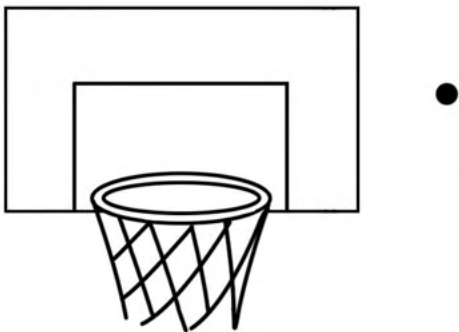
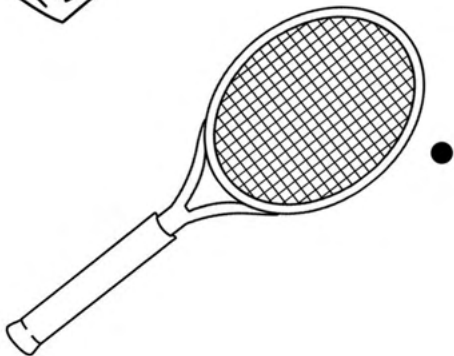
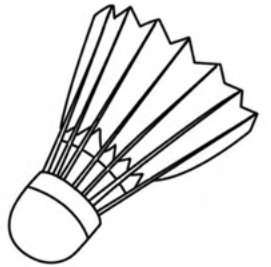
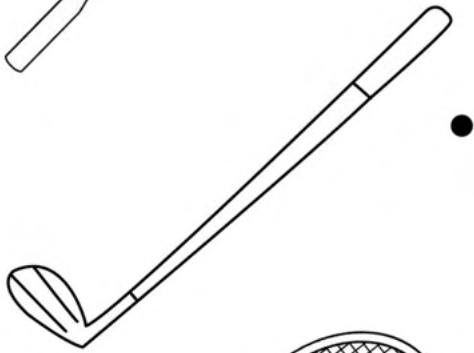
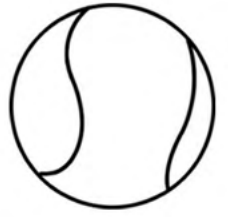
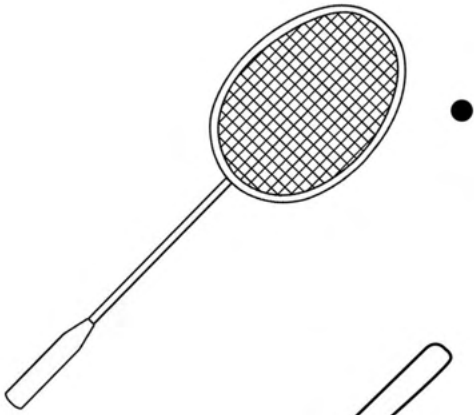
ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ :

កាលបរិច្ឆេទ



ស្វែង QR Code



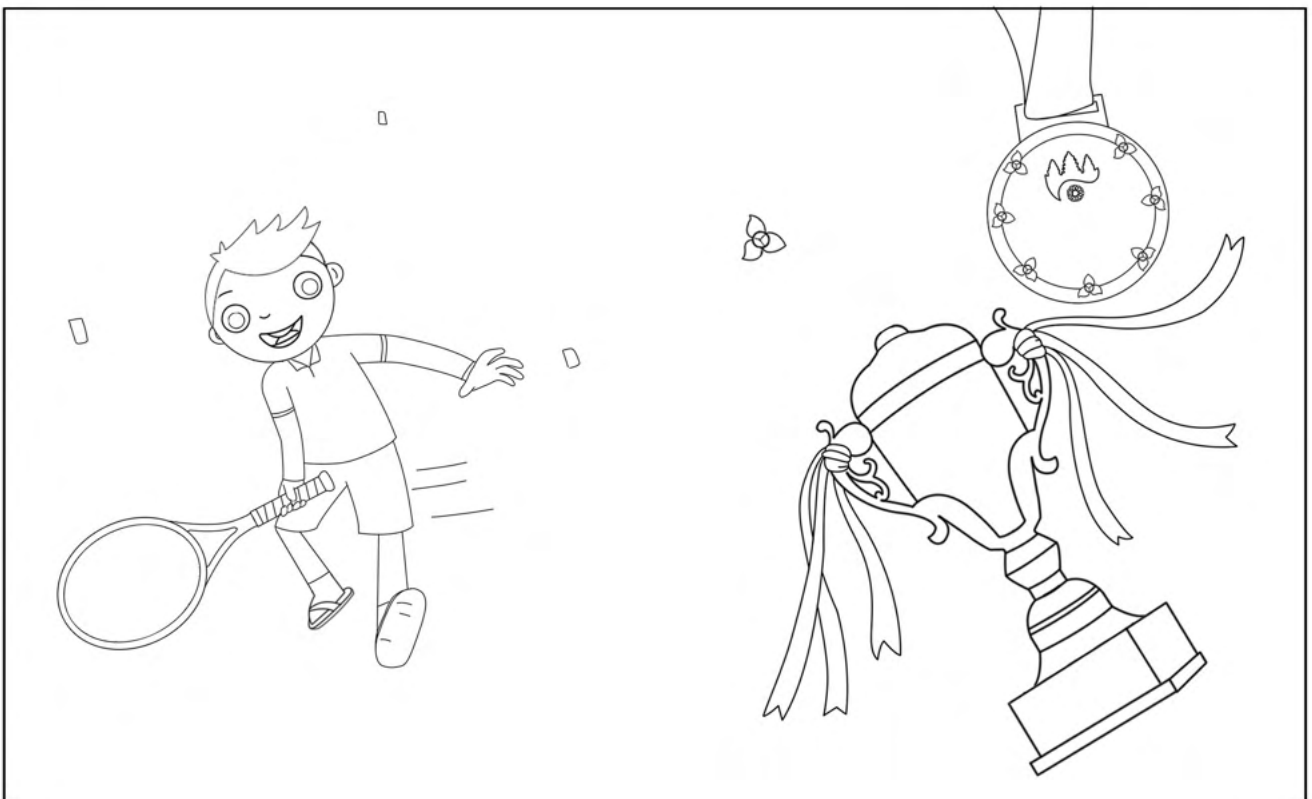
រកចំណុចខុសគ្នាចំនួនប្រាំពីរ
 រវាងរូបទាំងពីរនិងគូររដ្ឋដំលើរូបភាពនោះ



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ហ៊ឹង) និង
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|------|------|------|------|
| ហ៊ឹង | ហ៊ឹង | ហ៊ឹង | ហ៊ឹង |
| ហ៊ឹង | ហ៊ឹង | ហ៊ឹង | ហ៊ឹង |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ហ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ហ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

| | | |
|---|---|--|
|  <p style="font-size: 24px; margin-top: 10px;">ហ៊ុំង</p> |  <p style="font-size: 24px; margin-top: 10px;">ហើរ</p> |  <p style="font-size: 24px; margin-top: 10px;">ហ៊ីប</p> |
|---|---|--|

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ហ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ហ.

- 

កណ្តុរ
- 

កង្កែប
- 

ហែល

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ឡាន) និង
 ជាត់ពណ៌រូបភាព

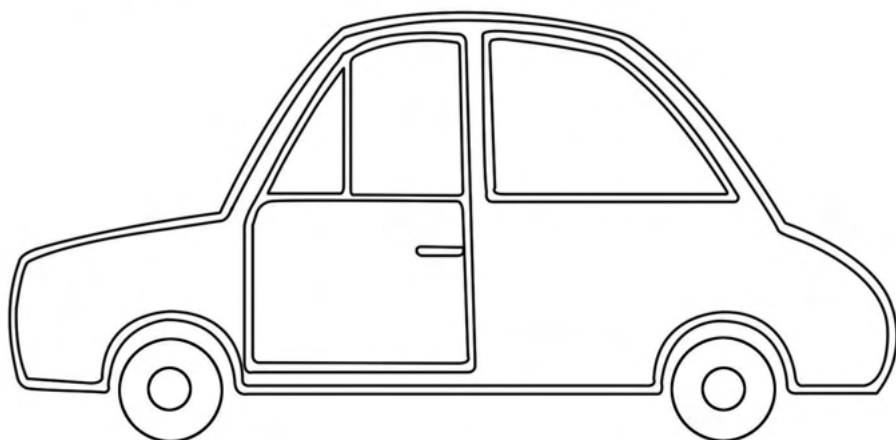
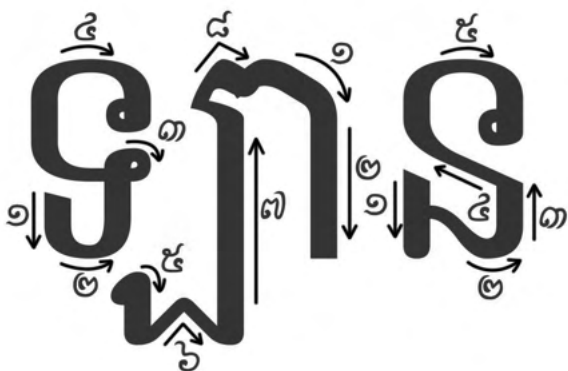


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| ឡាន | ឡាន | ឡាន | ឡាន |
| ឡាន | ឡាន | ឡាន | ឡាន |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឡ)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ឡ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|---|--|---|
|  <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឡ</p> |  <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឪឡឹក</p> |  <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឡើង</p> |
|---|--|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឡ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ឡ.

•




ឡាន

•



ជីងចក់

•



ក្រពើ

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (អាវ) និង
 ផ្ទាំងពណ័រូបភាព

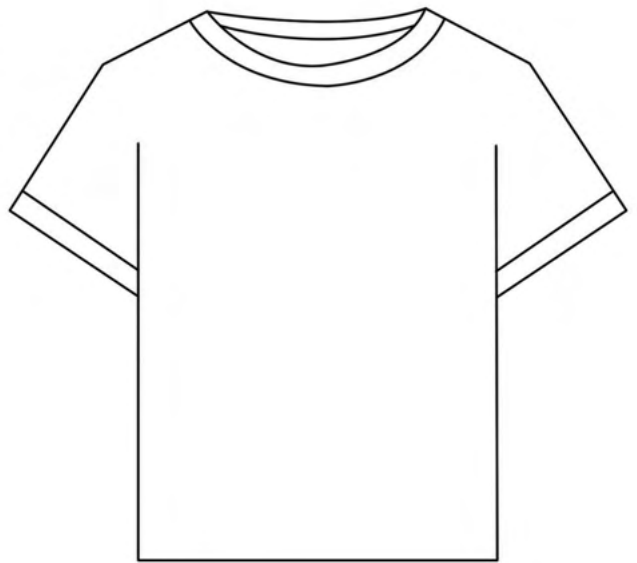
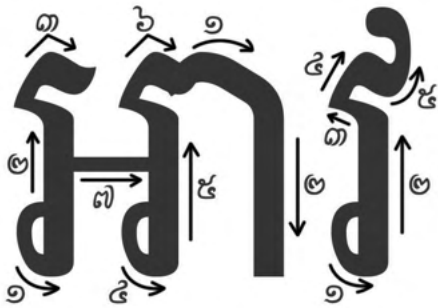


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| អាវ | អាវ | អាវ | អាវ |
| អាវ | អាវ | អាវ | អាវ |



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (អ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (អ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


| | | |
|---|---|---|
|  <p style="text-align: center;">អុស</p> |  <p style="text-align: center;">អន្សម</p> |  <p style="text-align: center;">អំបោស</p> |
|---|---|---|

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (អ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


អ.

•



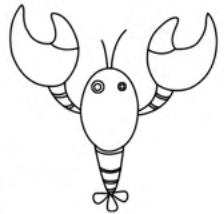
បាន

•



អាវ

•



បង្កង

ល្បែងគូសគ្នា បំបែកសម្លៀកបំពាក់ដែលដូចគ្នា និងដាច់ ពណ៌រូបភាព



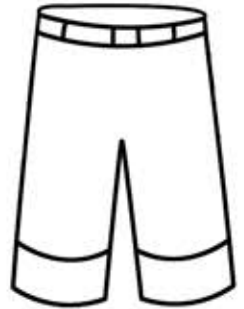
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ :

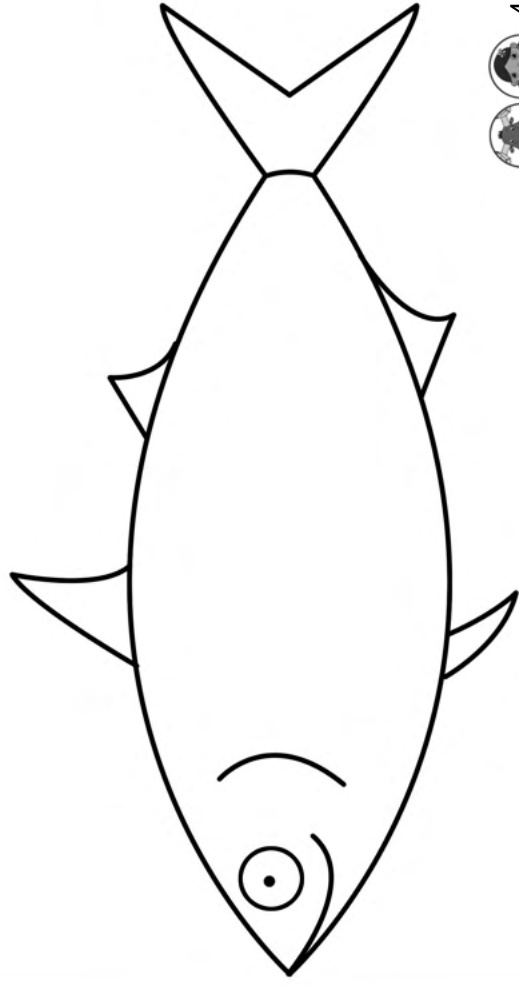
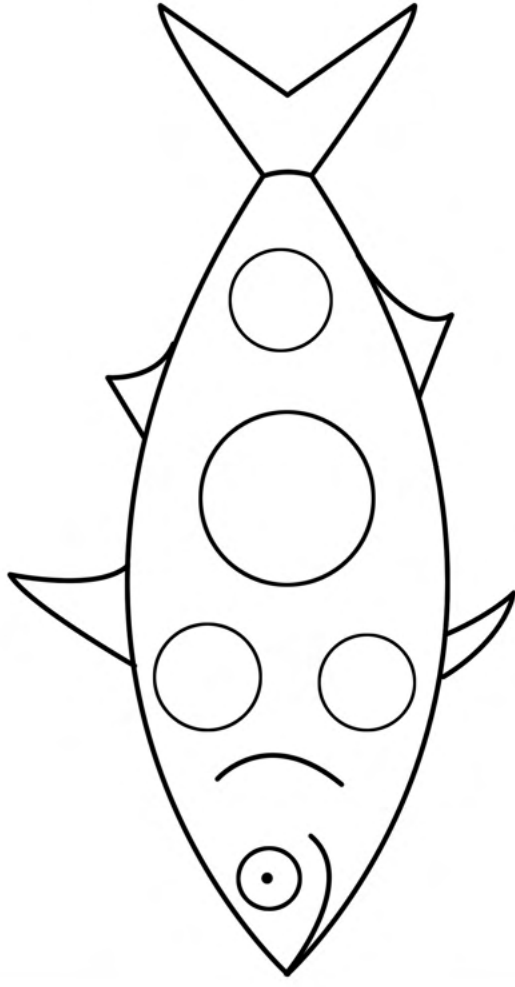
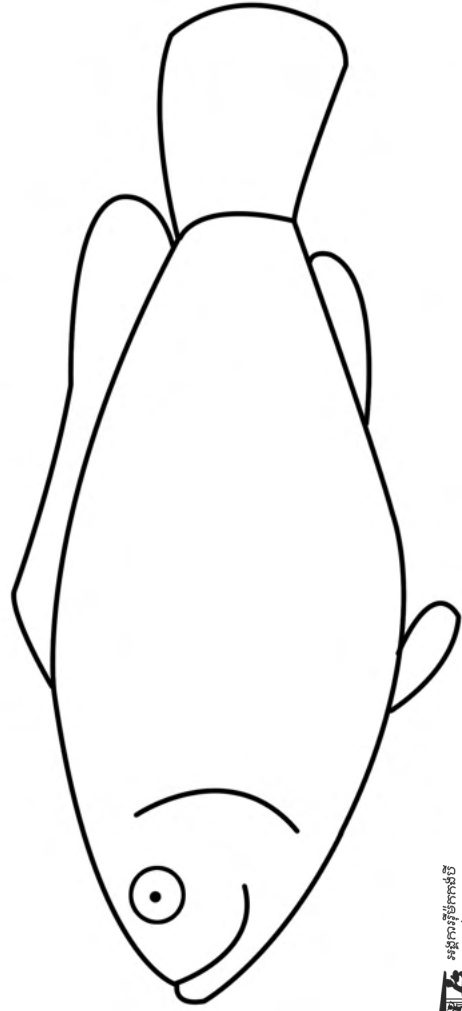
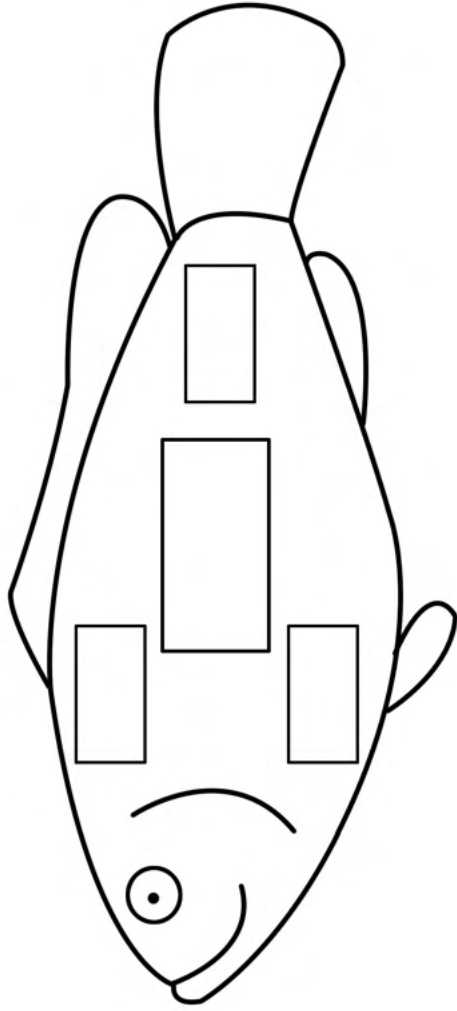
កាលបរិច្ឆេទ



គូរបំពេញរូបត្រីខាងក្រោមឲ្យដូចរូបត្រីខាងលើ ហើយផាត់ពណ៌
(រាងចតុកោណកែង រាងរង្វង់)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចសម្ភារកីឡា

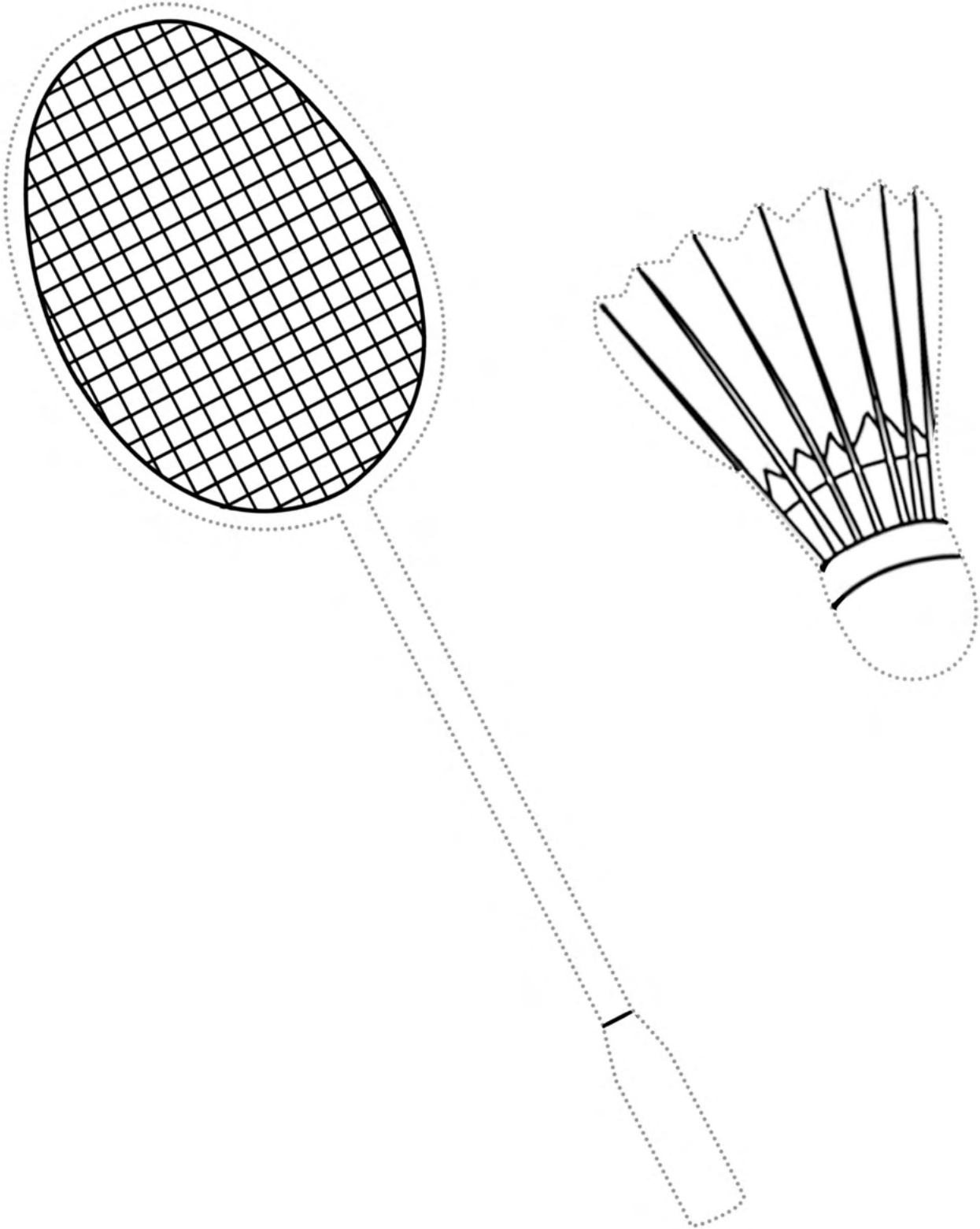
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

គូសតាមស្នាមចុចនិងផាត់ពណ៌



ល្បែងគូរច្បាប់ទាត់

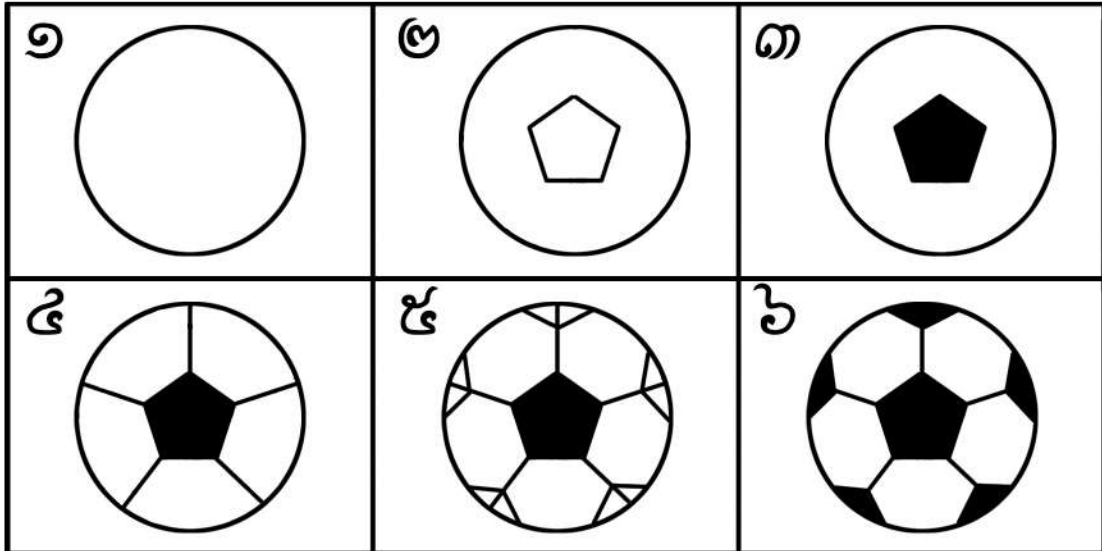
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

របៀបគូរច្បាប់ទាត់



គូសតាមស្នាមចុចច្បាប់ទាត់តាមលំនាំខាងលើ

