NSW 교육부

수학은 두뇌를 훈련시킵니다

자녀와 함께 즐길 수 있는 재미있는 게임, 유용한 리소스, 창의적인 활동을 모두 살펴보세요.

NSW GOVERNMENT

리소스 소개

수학은 어디에나 존재합니다! 자녀와 함께 즐길 수 있는 재미있는 게임, 유용한 리소스, 창의적인 활동을 모두 살펴보세요.

여기를 스캔하여

모든 연령대의 어린이를 위한 온라인 수학 게임과 활동을 확인하세요

소요 시간:
15 분

학년:
7-8, 9-10

필수 준비물:
펜과 종이

시간 관리 방법

고등학교는 새로운 책임이 따르는 시기이며, 여기에는 시간 관리도 포함됩니다. 자녀가 체계적으로 시간을 사용하는 방법을 깨닫도록 도와주세요. 자녀가 공부를 하면서 즐길 수 있는 방법을 깨닫게 도와주실 수 있습니다.

도전 과제

자녀가 해야 할 숙제나 과제를 포함하여 낮, 저녁 시간에 어떤 활동을 했는지 살펴보십시오. 자녀가 휴식을 취하고, 놀고, 친구를 만나고, 가족과 어울릴 수 있는 시간을 만드는 것은 물론, 모든 과제를 완수하는 데 필요한 시간을 적절하게 계획하도록 도와주세요.

직업

시간 관리는 어떤 환경에서든 꼭 필요한 기술입니다. 시간을 잘 관리하는 사람은 일상 업무를 더 효과적으로 수행할 수 있습니다. 관리, 건축, 운송, 물류 및 농업 등은 모두 시간을 체계적으로 활용하고, 변화에 적응하고, 문제를 해결하는 기술이 필요한 직업입니다.

대화

시간 활용 계획을 수립하는 과정에서 자녀에게 다음과 같이 질문할 수 있습니다.

- “짧은 시간을 여러 번에 나눠하는 것과 한 번에 오랫동안 공부하는 것 중 어느 쪽이 더 효과적이야? 숙제와 놀이를 번갈아 가며 여러 차례 짧은 시간으로 나눠서 하는 것이 좋아? 그렇다면 그런 식으로 일정을 잡을 수 있겠니?”
- “노는 시간, 휴식 시간, 친구들과 함께 보낼 시간도 충분히 포함했니?”
- “네가 짠 일정이 정말 도움이 될지 어떻게 알 수 있을까?”
- “네가 짠 일정을 어떻게 더 개선할 수 있을까?”

소요 시간:
5~15분

학년:
3-4, 5-6

필수 준비물:
연필, 종이, 0-9가 표시된 주사위/스피너

연속 3개의 10

3회 연속 10은 3목두기 게임과 유사한 재미있는 게임입니다. 심지어는 3목두기의 빈칸과 비슷한 빈칸을 사용합니다.

게임 규칙

이 게임의 목적은 각 상자에 2 이상의 숫자를 기재해 10을 만드는 것입니다.

가로, 세로 또는 대각선으로 연속 3개의 10을 만드는 것이 목표입니다.

가장 먼저 연속 3개의 10을 만드는 사람이 승리합니다!

1단계

3목 두기 게임과 유사하게 가로, 세로로 3 x 3의 선을 교차하여 그리세요.

2단계

첫 번째 플레이어가 주사위를 굴리고 자신이 원하는 칸에 숫자를 씁니다. 예를 들어, 4가 나올 수 있겠죠.

3단계

다음 플레이어가 주사위를 굴립니다. 6이 나오면, 4가 적힌 칸에 6을 쓰고, 6+4로 10을 만듭니다.

4단계

박스 하나의 숫자 합이 10이면 아무 플레이어나 해당 박스를 사용하여 연속 3개의 10을 만들 수 있습니다.

수평, 수직 또는 대각선으로 연속 3개의 10을 만들 수 있을 때까지 플레이어는 주사위를 계속 굴립니다.

힌트!

9면 주사위가 없을 경우, 스피너(돌림판)를 사용할 수 있습니다. 종이 한 장을 9개의 동일한 삼각형으로 나누세요. 그런 다음 가운데 중앙의 구멍에 연필을 꽂고 클립을 스피너로 사용하세요.

소요 시간:
10분

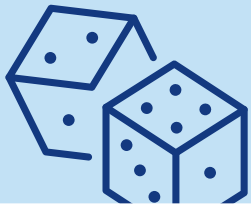
학년:
1-8

필수 준비물:
2명 이상, 주사위 2개, 펜, 종이

돼지(주사위 게임)

자녀가 확률이 무엇인지 살펴보고 덧셈에 자신감을 가질 수 있는 재미난 주사위 게임입니다. 조심하세요! 온 가족이 정말 치열하게 싸울지도 모릅니다.

게임 규칙



1단계

목표 숫자를 설정합니다(예: 100). 이 숫자에 도달하는 것이 게임 목표입니다. 플레이어가 더 많은 라운드를 플레이하기 위해 더 큰 숫자를 선택할 수 있습니다.

2단계

플레이어는 각 라운드에서 원하는 만큼 두 개의 주사위를 차례로 굴립니다. 플레이어는 굴려서 나온 숫자를 더하고, 게임을 중단할 때까지 점수를 더합니다. 플레이어 중 한 사람이 게임을 중단하기로 결정하면 본인의 점수를 합산하여 기록합니다.

하지만 주의하세요. 1을 굴리면 본인의 차례가 종료되고, 해당 라운드의 점수가 0점이 됩니다.

두 차례 연속 1을 굴리면(이른바 '뱀의 눈'이라고 함) 본인의 차례가 끝나고 이때까지 얻은 모든 점수가 0점으로 돌아갑니다!

3단계

각 라운드가 끝날 때마다 차례를 바꾸고, 본인의 총점을 계속 기록합니다. 게임 시작 전에 정한 목표 숫자에 가장 먼저 도달하는 것이 목표입니다.

대화

이 게임은 운에 따라 승자가 결정됩니다. 게임을 하면서 자녀와 함께 다음에 대해 대화하세요.

- “내가 뱀의 눈을 굴려서 지금까지 쌓은 점수를 모두 잃을 거라고 확신하니?”
- “네가 1이 나왔으면 좋겠다. 그럴 가능성이 얼마나 된다고 생각하니?”
- “네가 얻은 총점을 유지하기 위해 어떤 전략을 사용하고 있니?”
- “100점에 도달하려면 14점이 더 필요하네! 다음 라운드에서는 네가 이길 수 있겠니? 이번엔 몇 점이 나와야 하지? 그 숫자가 나올 가능성은 얼마나 높을까?”
- “내일 이 게임을 또 한다면 어떻게 다르게 할 수 있겠니?”

소요 시간:
30분

학년:
7-8, 9-10

필수 준비물:
2명, 계산기, 펜, 종이

마음 읽기 마법

귀하와 자녀가 합심하여 가족·친구에게 큰 즐거움을 선사하는 재미있는 트릭 게임입니다. 자녀와 함께 시도해 보세요.

트릭 실시 방법

1단계 자녀에게 임의의 숫자를 생각하라고 말하세요.

2단계 그런 다음 그 숫자에 2를 곱하라고 하세요.

3단계 이제 10을 더합니다.

4단계 숫자를 절반으로 나눕니다.

5단계 원래 숫자를 뺍니다.

6단계 이제 놀라운 마법의 힘을 사용하여 자녀가 생각한 숫자를 맞힐 것이라고 말합니다.

자녀가 지금 생각하고 있는 숫자는... 5라고 말합니다!

대화

여기서 사용하는 마술에는 수학이 많이 들어갑니다. 자녀가 이 트릭에 놀라면, 몇 가지 다른 숫자로 이 트릭을 실행하도록 자녀와 함께 하면서 숫자 마법에 대해 자세히 살펴보세요.

소요 시간:
10분

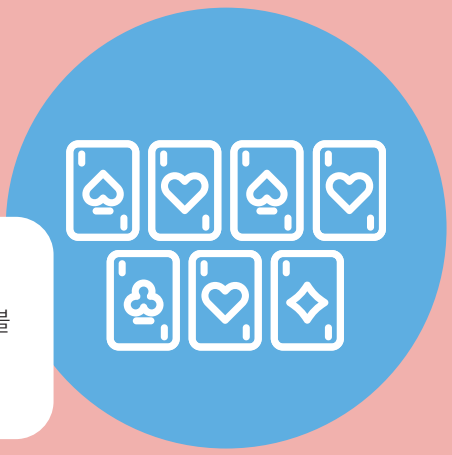
학년:
3-4, 5-6

필수 준비물:
카드 1세트(에이스~10)

낚시 놀이

낚시 놀이는 숫자 간의 관계를 계산하고 이해하는 데 도움이 되는 재미있는 카드 게임입니다

게임 규칙



1단계

카드를 섞습니다.

각 플레이어에게 7장의 카드를 나눠줍니다. 나머지 카드는 테이블 중앙에 쌓아놓습니다. 가운데 카드 더미가 낚시 대상입니다.

2단계

한 플레이어가 더 이상 카드 쌍을 만들 수 없다면 상대방에게 원하는 숫자의 카드를 요청합니다. 예를 들어 8이 있으면 9를 요청할 수 있습니다.

3단계

플레이어가 쌍을 만들면 본인의 앞자리 테이블에 카드를 내려 놓습니다.

4단계

한 플레이어가 더 이상 카드 쌍을 만들 수 없다면 상대방에게 원하는 숫자의 카드를 요청합니다. 예를 들어 8이 있으면 9를 요청할 수 있습니다.

한 플레이어가 본인이 지닌 모든 카드를 다 내려 놓을 때까지 계속 게임을 진행합니다. 카드를 다 내려 놓은 사람이 승자입니다! 게임이 끝난 시점에 가장 많은 쌍을 수집한 경우에도 승자가 될 수 있습니다.

질문을 함으로써 다른 플레이어가 가진 카드를 추정할 수 있습니다. 예를 들어, 다른 플레이어가 3을 요구한다면, 그들이 2번 또는 4번 카드(3과 1이 차이나는 카드)나, 5번 또는 6번 카드(즉, 3에서 2가 차이나는 카드)를 보유할 가능성이 있다는 것을 의미합니다.

한 플레이어가 카드를 모두 내려 놓고 테이블에 카드 쌍만 놓일 때까지 플레이를 계속합니다. 그 플레이어가 승자입니다. 게임이 끝난 시점에 가장 많은 쌍을 수집한 경우에도 승자가 될 수 있습니다.

이 게임은 산술적 관계를 이해하고 앞뒤로 세는 능력을 개발하는 데 도움이 됩니다.

소요 시간:
30분

학년:
5-10

필수 준비물:
루빅스 큐브

루빅스 큐브

처음에는 루빅스 큐브를 푸는 것이 쉽지 않지만, 자녀가 퍼즐을 완성하도록 돕는 대수 공식이 있습니다. 제대로 도전하게 내버려 둔 후, 루빅스의 솔루션 가이드를 다운로드하여 사용하세요(www.rubiks.com/en-us/solve-it).

도전 과제

1부

자녀가 도움이나 해결 방법을 미리 보지 않고 루빅스 큐브를 해결하도록 격려하세요. 결과가 어땠나요?

2부

아이들이 열심히 시도하게 한 후, Rubiks.com에서 다운로드할 수 있는 솔루션 가이드를 사용하여 대수를 활용한 해결법이 퍼즐 해결에 어떤 도움이 되는지 함께 살펴보세요.

이 활동은 어린 자녀나 10대 자녀가 퍼즐과 문제 해결이 수학과 어떤 관계가 있는지 이해하는 데 도움이 됩니다. 이 경우 퍼즐을 푸는 것은 운과 우연이 아니라 수학입니다!

대화

활동 과제 1부를 진행할 때 루빅스 큐브를 풀기 위한 전략이 무엇이었는지 자녀에게 물어세요. 나름의 전략이 있나요? 한 번에 하나의 색깔을 맞추려고 하나요, 아니면 한 번에 여러 색깔을 맞추려고 하나요? 자녀가 일종의 패턴을 발견했습니까? 핵심은 자녀가 문제를 풀지 못한다고 걱정하는 것이 아니라 문제 해결에 사용되는 논리가 무엇인지 사고하는 것입니다.

활동 과제 2부에서 솔루션 가이드를 살펴보고 루빅스 큐브를 풀고 나면 어린 자녀 또는 10대 자녀에게 다음과 같이 질문하세요.

- “큐브를 푸는 과정에서 배운 기술이 재미있었니?”
- “이런 접근법이 왜 효과가 있다고 생각하니?”
- “전략이 없다면 루빅스 큐브를 푸는 것이 얼마나 어려울까?”
- “3 x 3 큐브, 2 x 2 큐브, 4 x 4 큐브 같은 다른 루빅스 큐브를 풀 때도 똑같은 기법을 사용할 수 있다고 생각하니?”

직업

루빅스 큐브를 해결하려면 끈기와 인내가 필요하지만, 다른 해결할 가치가 있는 문제도 마찬가지입니다. 귀하의 자녀가 이 두 가지 품성을 제대로 갖춘다면 향후 어떤 일을 하든 모든 직업에서, 특히 기계, 프로그래밍, 코딩, 경영, 정책, 정치 관련 커리어에 필요한 능력을 훌륭히 갖추게 될 것입니다.

Kindy에서 수학을 즐기며 배울 수 있는 5가지 게임

게임은 자녀가 수학자처럼 생각하고, 의사 소통하고, 추론하게 만드는 재미있는 방법입니다. 부모가 자녀와 함께 플레이할 수 있는 5가지 게임이 있습니다.

뱀과 사다리 게임

이 고전적인 보드 게임은 자녀가 획득한 점수를 수량화하고 숫자가 작동하는 방식을 배우고 공간 기술을 개발하여 자신감을 키우도록 돕습니다.

플레이어들은 순서대로 주사위를 굴려 이동할 칸의 수를 결정합니다. 뱀이 있는 칸에 도달하면 보드 아래로 떨어지는 반면, 사다리 칸에 도달하면 최종 도착지에 더 빨리 다가서게 됩니다.

게임을 구매하지 않았다면 집에서 직접 만들어도 됩니다.

타이니 폴카 닷

귀하와 3~8세 사이의 자녀를 대상으로 제작된 다채로운 다용도 카드 세트로 다양한 게임을 즐길 수 있습니다. 타이니 폴카 닷(Tiny Polka Dot) 게임을 즐기면 자녀의 숫자 사용법에 대한 이해도를 높이고, 획득한 점수를 수량화하고, 추론 능력과 의사 소통 능력을 개발할 수 있습니다.

낚시 놀이

이 카드 게임은 일반 트럼프 카드로 플레이할 수 있습니다.

낚시 놀이는 자녀가 숫자의 작동 방식을 탐색하고 획득한 점수의 수량화 및 패턴화 기술을 개발하도록 돕습니다. 또한 상대방에게 이기려면 몇 가지 전략적 사고가 필요합니다! 다른 수학적 아이디어를 탐구하기 위해 규칙을 조정하여 다양한 형태로 게임을 진행할 수 있습니다.

커넥트 4

이 게임은 틱택토, 즉 3목 두기와 유사하며, 자녀가 획득한 점수, 전략적 사고 및 위치를 정량화하는 능력을 연습하는 데 도움이 됩니다.

커넥트 4 게임(4목 게임)에서는 플레이어 두 명 중 한 명이 네 개의 연속된 돌을 먼저 수직, 수평 또는 대각선으로 놓으면 이기는 경기입니다. 실제 게임 보드를 구매하지 않아도 부모와 자녀가 종이로 보드를 만들어 게임을 즐길 수 있습니다.

우노

우노는 획득한 점수의 수량화, 숫자 사용법, 전략적 사고와 관련된 자녀의 지식을 개발하는 카드 게임입니다. 1~10번 카드, 그리고 추가적인 특수 액션 카드가 포함된 컬러 카드 한 벌을 사용해 즐기는 게임입니다.

이 게임의 목표는 먼저 본인의 카드를 다 낸 사람이 승리합니다. 마지막 카드를 낼 때 '우노'라고 외칩니다. 클래식, 주니어, 특수 게임 형식으로 나눠 판매되는 우노는 온 가족이 함께 즐길 수 있는 게임입니다!

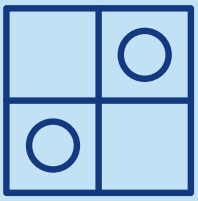
1~2학년 자녀가 산수를 재미있게 즐기며 배울 수 있는 5가지 게임

이 5가지 게임은 자녀가 재미있게 놀면서 수학적으로 사고하는 능력을 개발하는 데 도움이 됩니다.

블로커스(Blokus)

수상 경력에 빛나는 이 전략 게임은 귀하의 자녀가 공간 추론 능력을 향상하고, 영역과 위치를 탐색할 수 있는 즐거운 게임입니다.

게임에서 승리하는 방법? 게임 종료 시점에 보드 위에 가장 많은 말을 보유하고 있어야 합니다. 각 플레이어가 번갈아 가며 보드에 컬러 타일을 놓습니다. 기존의 타일과 동일한 색상의 타일을 꼭지점이 맞닿게 놓아야 하여 모서리를 닿게 하면 안 됩니다. 여러분의 추리가 승리로 이어지길 바랍니다!



체커

두 명이 할 수 있는 이 보드 게임은 고전적인 게임으로 자녀의 문제 해결 능력과 공간 추론 능력을 향상하는 데 도움이 됩니다. 플레이어가 보드를 가로질러 이동할 때 신중하게 결정을 내려 상대를 따돌리고 이길 방법을 찾아야 합니다.

말은 대각선 방향으로 앞으로만 이동할 수 있으며, 상대의 말을 체커판에서 모두 제거하거나 상대방의 말이 더 이상 이동할 수 없는 위치에 몰아넣으면 승리합니다. 상대의 말 위로 "건너뛰면서" 말을 제거합니다. 게임에서 승리하려면 여러 개의 다음 수를 미리 생각하고 계획하는 능력이 필요합니다!

세트(SET)

세트는 독특한 카드 81장으로 특별히 디자인된 카드 한 벌을 사용하는 게임입니다. 표준 게임은 테이블에 최대 12장의 카드를 깔아놓고 진행하며, 플레이어가 특정한 특징을 가진 카드 세트를 찾습니다.

게임이 계속되면서 세트를 찾을 확률은 높아지며, 그 과정에서 패턴 파악과 확률 계산 능력을 개발하는 좋은 방법입니다.

만칼라(Mancala)

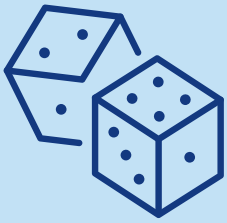
이 고대 게임은 자녀가 획득한 점수를 수량화하고 지략으로 상대를 제압하기 위해 노력하는 과정에서 문제 해결 능력과 추론 능력을 익히는 좋은 방법입니다!

이 게임에는 많은 변형이 있지만, 일반적으로 두 명이 싸우며, 한 쪽이 상대의 말을 모두 잡으면 게임이 종료됩니다.

젠가(Jenga)

젠가 게임은 직육면체 나무 토막으로 탑을 쌓고 한 사람씩 돌아가면서 나무 토막을 빼낸 다음, 다시 맨위에 얹는 방식으로 진행됩니다. 탑을 무너뜨린 사람이 패배하고 게임은 끝납니다.

젠가 자체만으로도 충분히 재미있지만, 3D 개체, 질량, 등량은 물론, 균형, 하중, 위치와 같은 기본 엔지니어링 개념을 이해하도록 돕습니다.



3~4학년 자녀가 산수를 재미있게 즐기며 배울 수 있는 5가지 게임

게임은 자녀가 수학자처럼 생각하고, 의사 소통하고, 추론하게 만드는 재미있는 방법입니다. 부모가 자녀와 함께 플레이할 수 있는 5가지 게임이 있습니다.

체스

고전 게임인 체스는 수학적 능력과 이해를 깊이 있게 배울 수 있는 기회의 게임입니다. 플레이어가 번갈아 가며 한 차례씩 체스 말을 이동하여 한 플레이어가 상대의 왕을 잡으면 종료되는 게임입니다.

체스는 수학적 추론 능력과 침착한 문제 해결 능력을 개발하는 훌륭한 게임으로 위치, 각도 및 확률과 같은 개념에 대한 자녀의 이해를 촉진합니다.

야찌(Yahtzee)

야찌는 자녀가 획득한 점수를 수량화하고 숫자 사용법을 이해하고, 연산을 사용하는 능력을 향상시키는 훌륭한 방법입니다. 능력과 행운을 조합한 게임이며, 확률도 포함될 수 있습니다.

이 게임의 목표는 가장 많은 점수를 획득하는 것입니다. 플레이어가 교대로 주사위를 굴리고 특정 기준을 충족하면 점수를 획득합니다. 야찌 주사위 놀이를 즐기시길 바랍니다!

인생 게임(Game of Life)

자녀가 빨리 어른이 되고 싶어하나요? 이 게임은 자녀에게 성인이 되는 기회, 그리고 수학을 경험해 볼 수 있는 기회를 제공합니다.

이 보드 게임은 임금을 받고, 세금을 내고 부채에 대해 알아보는 등 다양한 아이디어를 탐구함으로써 돈의 사용법에 관한 이해력을 향상시킵니다. 또한, 연산과 숫자 사용법을 이해하는 데 도움이 됩니다.

핀스카(Finska)

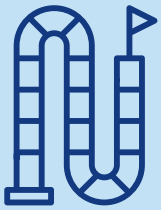
이 게임은 야외에서 즐길 수 있는 산수 게임입니다. 번갈아 가며 번호가 매겨진 핀에 나무토막을 던집니다. 잔디 볼링이나 볼링과 유사한 게임으로 정확히 50점을 획득하는 것이 목표입니다.

핀스카를 플레이하려면 작전, 획득한 점수 수량화, 숫자 사용법을 활용해야 합니다. 또한, 목표를 달성하려면 수학적 추론, 문제 해결, 목표물을 쓰러뜨리는 공간 인식이 필요합니다.

이 게임을 통해 속도와 위험의 개념을 살펴보게 되며, 동시에 수학의 중요성을 강조합니다.

시퀀스(Sequence)

시퀀스는 전략 게임입니다! 자녀가 위치와 확률에 대한 이해력을 강화하도록 돕는 이 게임의 목표는 가장 먼저 5개의 토큰 세트를 2회 연속 획득하는 것입니다. 위치와 확률을 탐색하는 것 외에도 이 게임은 풍부한 수학적 추론 능력을 제공합니다.



9~10학년 자녀의 수학적 사고 방식을 구축하는 5가지 리소스

긍정적 사고 방식은 10대 학습의 모든 측면에서 성과와 이해력을 향상하는 데 도움이 될 수 있습니다. 회복력, 문제 해결 및 관점과 관련한 심오한 교훈, 영감, 실화가 가득 담긴 이들 자료는 학습과 수학에 대해 긍정적인 사고 방식을 유지하도록 돕습니다.

Richard Turere: 사자와 평화로운 관계를 유지하도록 도운 나의 발명품

TED 강연 자료
연사: Richard Turere

Richard Turere가 가족과 함께 사는 지역 사회에서 가축이 생활에 매우 중요하지만, 사자가 공격할 경우, 가축과 가족 전체의 미래가 위험에 빠질 수 있습니다. 이 TED 강연에서 Richard가 수학을 사용해 사자를 안전하게 몰아내고 자신의 가족과 생계를 계속 보호하기 위해 태양열 동력 솔루션을 발명하고 설계한 방법에 대해 배우게 됩니다. 수학이 Richard와 그의 커뮤니티에 어떤 도움을 주었는지 설명하는 강연을 즐기며, 10대 자녀와 문제 해결 능력 및 근성이 가져다 주는 힘에 대해 대화하세요.

근성: 열정과 인내의 힘

TED 강연 자료
연사: Angela Lee Duckworth

컨설팅 분야에서 성공적인 경력을 쌓은 Angela Lee Duckworth는 7학년 학생에게 수학을 가르치는 일을 시작했습니다. 그녀는 학생들이 수학을 잘하려면 IQ만이 중요한 요소가 아니라는 사실을 금세 깨달았습니다. 이 TED 강연에서 Angela는 공부할 때 중요한 인내와 끈기에 대해 10대와 대화하는 데 도움이 되는 "근성" 이론을 설명합니다.

X의 환희: 1에서 무한대로 가는 수학 가이드 투어

저자: Steven Strogatz

왜 수학자들이 수학을 좋아하는지 궁금하게 생각한 적이 있습니까? 이 책에서 Strogatz는 수학이 도움과 영감을 주고 사랑스럽게 생각되는 이유를 분명하고 유머스럽게 설명합니다. 이 책은 자녀가 수학과 문학, 철학, 법, 의학, 예술, 비즈니스, 심지어 대중 문화와 시사 사이의 연관성을 이해하는 데 도움이 될 수 있습니다. 알아둘 가치가 충분한 주제들입니다!

수학은 자신이 지녔지만 자각하지 못한 감각이다

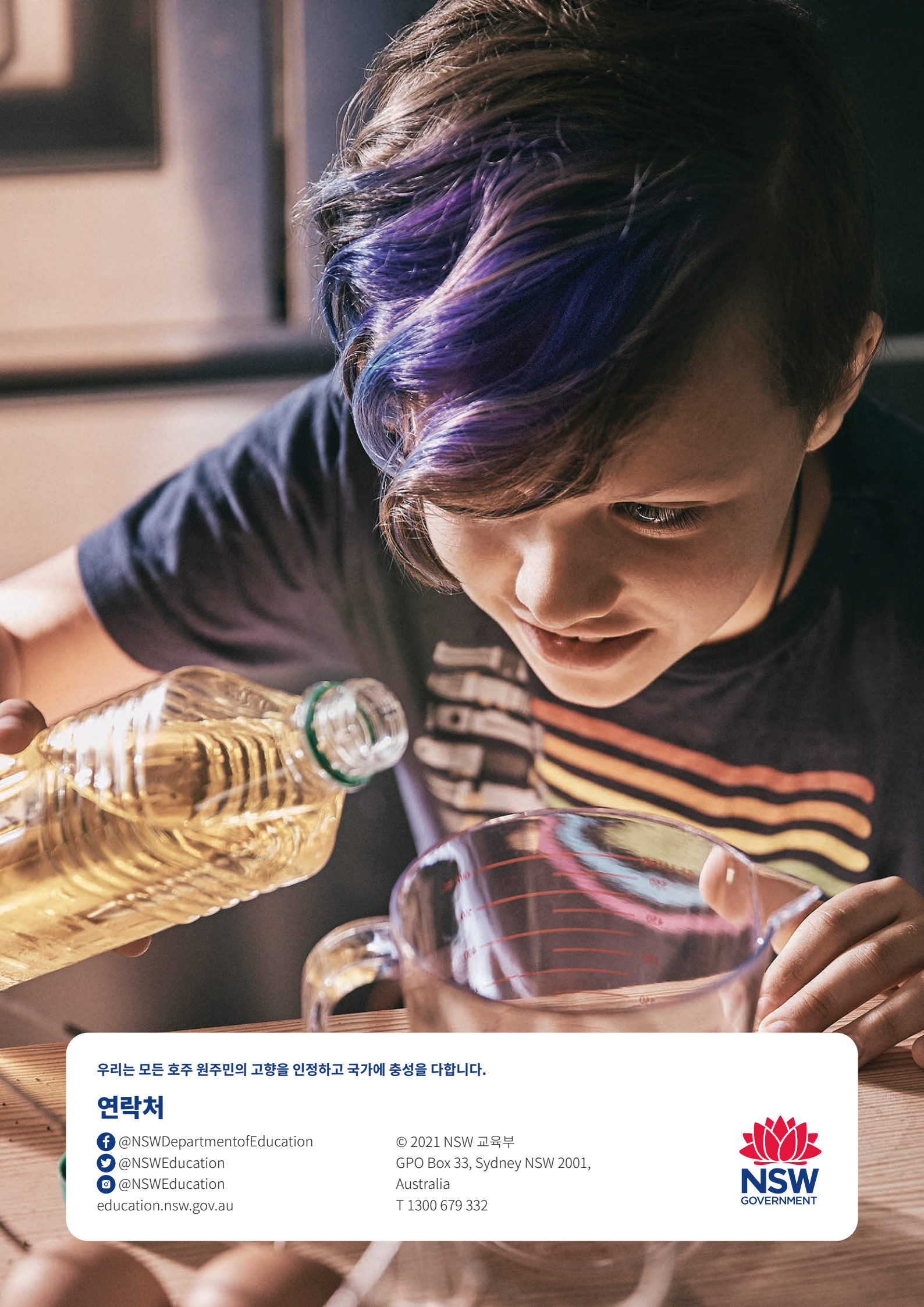
TED 강연 자료
연사: Eddie Woo

몰입감 높고 통찰력 있는 이 TEDxSydney 강연에서 수학 교사인 Eddie Woo는 번개에서 하구의 삼각주, 혈관에 이르기까지 우주 구조에 담긴 수학적 현실을 살펴봅니다. Eddie는 우리 모두가 수학자로 태어났다는 대담한 발언을 합니다. 수학을 배우면서 그가 느낀 기쁨과 열정을 통해 귀하와 귀하의 10대 자녀가 세상을 보는 새로운 방식으로 수학을 고려하도록 영감을 부여합니다.

수학 커리어

Australian Mathematical Sciences Institute 제공

우리는 긍정적인 사고 방식이 더 훌륭한 성과를 낸다는 것을 알고 있습니다. 이 자료를 통해 10대 자녀가 장기적인 수학적 목표를 달성하는 데 필요한 영감을 얻게 하세요. 유전자 매핑에서 동물원 관리, 댄싱, 간호, 건축과 관련된 수학의 경이로움을 경험하세요. 삼림 보호, 화재 진압, 이상적인 로봇을 개발하는 것이든 그 목적은 상관없습니다. AMSI 웹사이트에서는 다양한 커리어에 사용되는 수학 및 STEM 능력을 강조하는 영상을 25편 넘게 제공하고 있습니다.



우리는 모든 호주 원주민의 고향을 인정하고 국가에 충성을 다합니다.

연락처

@NSWDepartmentofEducation
@NSWEducation
@NSWEducation
education.nsw.gov.au

© 2021 NSW 교육부
GPO Box 33, Sydney NSW 2001,
Australia
T 1300 679 332

NSW GOVERNMENT