

초등 수학교육과정	중등 수학교육과정	고등 수학교육과정	정보 교육과정	인공지능 교육과정
수와 연산 자연수, 분수와 소수 약수와 배수 약분과 통분 자연수의 혼합계산 분수의 혼합계산 소수의 혼합계산	수와 연산 소인수분해 정수와 유리수 유리수와 순환소수 제곱근과 실수	문자와 식 다항식의 연산 나머지정리 인수분해 이차방정식과 이차함수 여러 가지 방정식과 부등식	정보와 정보화 정보사회의 특성과 진로 정보과학과 진로 개인정보와 저작권 보호 정보보호와 보안 저작권 활용 사이버 윤리	인식 감각과 센서 컴퓨터 인식의 작동과 한계 컴퓨터 인식의 유형 지능형과 비지능형 기계의 특징
도형 여러 가지 삼각형, 사각형 다각형 합동과 대칭 입체도형의 모양 직육면체, 정육면체, 각기둥, 각뿔 원기둥, 원뿔, 구	문자와 식 문자의 사용과 식의 계산 일차방정식 일차부등식과 연립 일차방정식 다항식의 곱셈과 인수분해 이차방정식	함수 함수 유리함수 무리함수 지수함수와 로그함수 삼각함수 함수의 극한과 연속 수열의 극한 급수 여러 가지 미분법 여러 가지 적분법	자료와 정보 자료의 유형과 디지털 표현 효율적인 디지털 표현 자료의 수집 자료의 분석 정보의 구조화 정보의 관리	표현과 추론 표현의 유형 추론 알고리즘의 유형 추론 알고리즘의 원리 추론 알고리즘의 한계
측정 양의 비교 길이, 둘레, 무게, 각도 원주율 평면도형의 둘레, 넓이 입체도형의 겹넓이, 부피	함수 좌표평면과 그래프 일차함수와 그래프 일차함수와 일차방정식의 관계 이차함수와 그래프	기하 평면좌표 직선의 방정식 원의 방정식 도형의 이동 이차곡선 평면벡터의 연산 공간도형과 공간좌표	문제해결과 문제 해결을 위한 알고리즘 문제 이해와 분석 핵심요소 추출 문제 분해와 모델링 알고리즘의 이해와 표현 알고리즘의 설계와 분석 프로그램 개발 환경 함수 프로그래밍 응용	학습 머신 러닝의 접근 방법 학습 알고리즘의 유형 인공신경망의 기초개념 데이터가 학습에 미치는 영향 머신 러닝의 한계
근접성 규칙 찾기 규칙을 수나 식으로 나타내기 규칙과 대응 비와 비율	기하 작도와 합동 평면도형의 성질 삼각형, 사각형, 원의 성질 입체도형의 성질 도형의 닮음 피타고라스 정리 삼각비	기하 평면좌표 직선의 방정식 원의 방정식 도형의 이동 이차곡선 평면벡터의 연산 공간도형과 공간좌표	컴퓨팅 시스템 컴퓨팅 기기의 구성과 동작원리 운영체제 역할 네트워크 환경설정 센서 기반 프로그램 구현 피지컬 컴퓨팅 구현	상언어 자연어의 이해 감성 컴퓨팅의 이해 상식 추론 이해 인간과 로봇의 자연스러운 상호작용 상호작용 어플리케이션 자연스러운 상호작용의 한계
자료와 가능성 분류하기 그래프와 평균 가능성	활용과 통계 자료의 정리와 해석 확률과 그 기본 성질 대푯값과 산포도 상관관계	확률과 통계 경우의 수 순열과 조합 이항정리 확률분포	사회적 영향 AI가 산업, 사회에 미치는 영향 서비스와 비즈니스를 위한 AI AI의 발달과 기술적, 윤리적 결정 AI에 의한 일자리, 업무의 변화 AI에 대한 윤리적 표준	합성 머신 러닝의 접근 방법 학습 알고리즘의 유형 인공신경망의 기초개념 데이터가 학습에 미치는 영향 머신 러닝의 한계

