

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

