



เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตชั้นนำในอาเซียน
ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
www.nsm.or.th



คู่มือเข้าชม

พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
Information Technology Museum

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์
วิจัยและนวัตกรรม
www.nsm.or.th



องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เป็นหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ ได้รับการจัดตั้งเมื่อปี พ.ศ.2533 และโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ และช่วยกระตุ้นส่งเสริมสังคมไทย ให้สนใจและเห็นความสำคัญ ของวิทยาศาสตร์ที่มีต่อเทคโนโลยีและการพัฒนาประเทศ

ปัจจุบัน อพวช. เปิดให้บริการแหล่งเรียนรู้ดังต่อไปนี้

- ▶ พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์
- ▶ พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา
- ▶ พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ▶ พิพิธภัณฑ์พระรามเก้า

เทคโนโลยีธานี ต.คลองห้า อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120

เวลาทำการ อังคาร - ศุกร์ : 09:30 - 16:00 น.
เสาร์ - อาทิตย์ : 09:30 - 17:00 น.
หยุดทุกวันจันทร์

เบอร์ติดต่อ : 0 2577 9999 ต่อ 2122, 2123

แฟกซ์ : 0 2577 9900

อีเมล : nsm_mkt@nsm.or.th

ISBN :

พิมพ์ครั้งที่ 1 จำนวน 10,000 เล่ม

ปีที่พิมพ์ 2562 ครั้งที่ 1

- ▶ จัดตั้งวิทยาศาสตร์ อพวช.

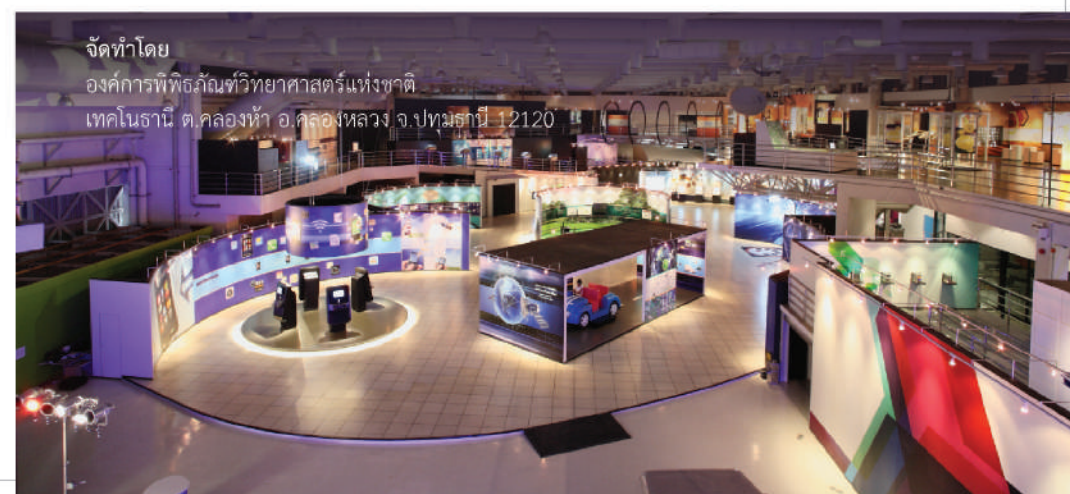
ชั้น 4 อาคารจัดตั้งจามจุรี สามย่าน ถนนพญาไท
แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กทม. 10330

เวลาทำการ จันทร์ - ศุกร์ : 10:00 - 18:00 น.
เสาร์ - อาทิตย์ : 10:30 - 18:30 น.
และวันหยุดนักขัตฤกษ์

เบอร์ติดต่อ : 0 2577 9999 ต่อ 2122, 2123
0 2160 5356

แฟกซ์ : 0 2577 9900, 0 2160 5357

อีเมล : nsm_mkt@nsm.or.th

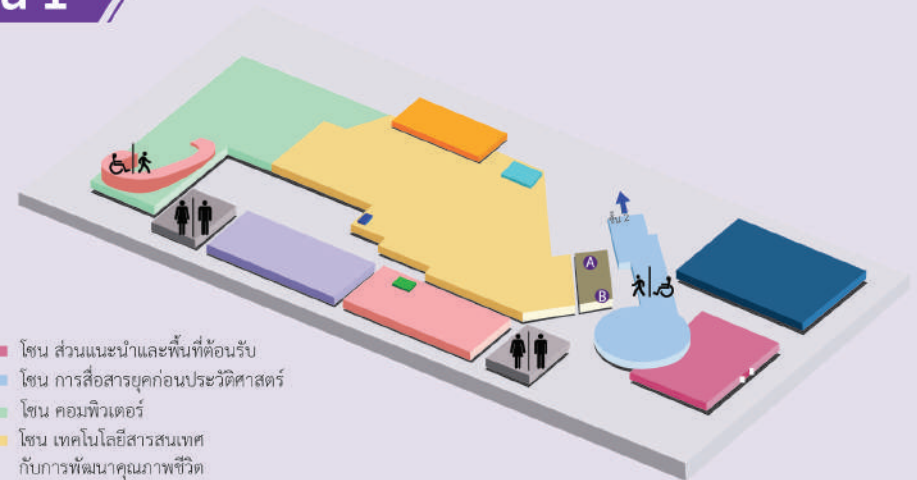


พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

นิทรรศการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำเสนอข้อมูลอย่างรอบด้าน ตั้งแต่วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสาร ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงยุคปัจจุบัน ผ่านวิธีการนำเสนอด้วยเทคนิค แสง สี เสียง อันทันสมัย ประกอบขึ้นงาน เครื่องเล่นทางวิทยาศาสตร์ เสริมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้หลายประเภท เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตลอดพื้นที่ 9,000 ตารางเมตร



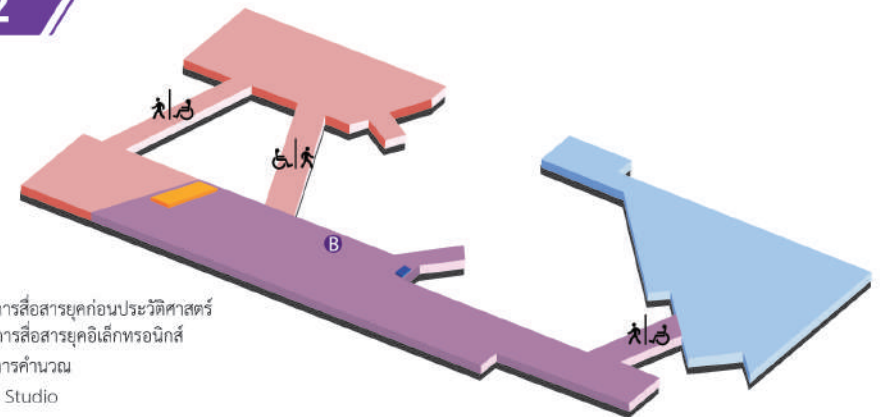
ชั้น 1



- โซน ส่วนแนะนำและพื้นที่ต้อนรับ
- โซน การสื่อสารยุคก่อนประวัติศาสตร์
- โซน คอมพิวเตอร์
- โซน เทคโนโลยีสารสนเทศกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต
- นิทรรศการหมุนเวียน
- IT Theater
- ห้องอบรมเชิงปฏิบัติการไอที
- ห้องพยาบาล
- Fab Lab
- Digital City
- ลิฟท์

- A ร้านขายของที่ระลึก/ร้านขายเครื่องดื่ม
- B จุดชาร์จแบตเตอรี่

ชั้น 2



- โซน การสื่อสารยุคก่อนประวัติศาสตร์
- โซน การสื่อสารยุคอิเล็กทรอนิกส์
- โซน การคำนวณ
- NSM Studio
- ลิฟท์
- B จุดชาร์จแบตเตอรี่

นิทรรศการถาวร



นำเสนอเรื่องราวที่ผ่านการร้อยเรียงอย่างเป็นลำดับ ผู้เข้าชมจะได้เห็นก้าวของวิวัฒนาการเทคโนโลยี การสื่อสารและสารสนเทศตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ จนถึงยุคปัจจุบัน และได้เห็นว่าเบื้องหลังของวิวัฒนาการ คือความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ที่ร่วมกันต่อยอด ความรู้ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง และรวดเร็ว



ZONE ส่วนแนะนำ และพื้นที่ต้อนรับ

บอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาและวิวัฒนาการของ เทคโนโลยีสารสนเทศ พร้อมเรียนรู้องค์ประกอบของการสื่อสาร เพื่อนำไปสู่จุดเริ่มต้นของโลกสารสนเทศ



ZONE การสื่อสาร ยุคก่อนประวัติศาสตร์

> ภาษากาย

จุดเริ่มต้นของการสื่อสารเริ่มมาจากการใช้ภาษาท่าทาง หรือภาษากาย มนุษย์ในยุคบรรพบุรุษมีการลอกเลียนแบบพฤติกรรมของสัตว์ และมีการบันทึกเรื่องราวการดำรงชีวิตเพื่อสื่อสาร โดยการขีดเขียนหรือวาดภาพต่าง ๆ ลงบนผนังถ้ำ ได้อย่างน่าอัศจรรย์ใจ

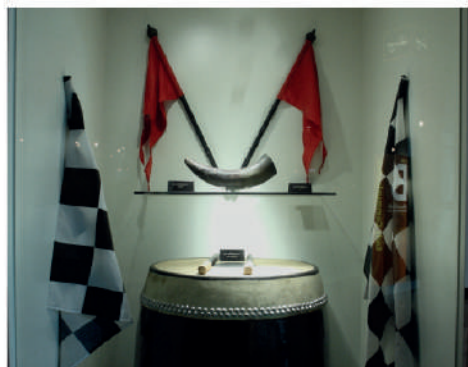


> ภาษาพูด

มนุษย์พัฒนาภาษาพูดขึ้นเพื่อแก้ไขข้อจำกัดของการสื่อสารที่เกิดจากภาษากาย ทำให้มีภาษาพูดเกิดขึ้นมากกว่าสามพันตระกูลภาษาทั่วโลก และมีการสืบทอดวัฒนธรรมต่าง ๆ ของแต่ละชนชาติด้วยเทคโนโลยีปากเปล่า เช่น แต่งเป็น บท โคลง กลอน ด้วยเสียงสัมผัส และการร้องรำทำเพลง เป็นต้น

> ตัวเขียนและสื่อบันทึก

มนุษย์คิดค้นตัวเขียนเพื่อสร้างส่งการสื่อสารอย่างทั่วถึง ผ่านการบันทึกและถ่ายทอดข้อมูล องค์ความรู้ วิทยาการ ต่าง ๆ และคัมภีร์ทางศาสนา โดยเริ่มจากรอยขีดเขียน สร้างตัวเขียนระบบภาพ จนพัฒนามาเป็นระบบตัวเขียน ในรูปแบบที่หลากหลายในแต่ละท้องถิ่น โดยอาศัยสิ่งที่มี อยู่ตามธรรมชาติเป็นสื่อบันทึก เช่น แผ่นดินเหนียว กระดูก สัตว์ แผ่นไม้ ใบลาน เป็นต้น



> วิวัฒนาการและวิธีการส่งข้อมูลข่าวสารระยะไกล
ชนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิต ก่อให้เกิดอารยธรรม ของมนุษย์ ข้อจำกัดเรื่องระยะทางและเวลาในการ สื่อสาร ทำให้มีการพัฒนาวิธีการส่งข้อมูลข่าวสารระยะ ไกล ด้วยพาหนะการส่งสารที่แตกต่างกันไปตามระยะ ทาง เช่น คนส่งสาร นกพิราบ รวมถึงการใช้อุปกรณ์ ช่วย เช่น กลอง เขาสัตว์ และสร้างรหัสสัญญาณใน การสื่อสาร เช่น ควันไฟ สัญญาณธง เป็นต้น

> การผลิตกระดาษและเทคโนโลยีการพิมพ์
กระดาษ นับเป็นสิ่งที่สร้างจุดเปลี่ยนของสื่อบันทึก จุดเริ่มต้นของการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร สู่ชุมชนบท แห่งวิทยาการต่าง ๆ ร่วมค้นพบ เรียนรู้ และเข้าใจ เรื่องราววิวัฒนาการของการประดิษฐ์คิดค้นกระดาษ ตลอดจนการสร้างนวัตกรรม การบันทึกด้วยเครื่อง พิมพ์ ก่อเกิดเป็นเทคโนโลยีการพิมพ์ของโลกและ ของไทย

ZONE การสื่อสารระยะไกล โดยใช้กระแสไฟฟ้า

มาร่วมเรียนรู้ระบบการส่งสัญญาณโดยใช้รหัส สัญลักษณ์ เพื่อการสื่อสารทางไกลด้วยกระแส ไฟฟ้า ร่วมค้นพบ “รหัสมอร์ส” จุดกำเนิด การส่งสารทางไกลที่เรียกว่า โทรเลข



> คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าจุดเปลี่ยนของการสื่อสาร
จากข้อจำกัดของการสื่อสารในอดีต และความพยายาม ในการส่งข่าวสารให้ได้ไกลขึ้น เร็วขึ้น สะดวกสบาย ยิ่งขึ้น ทำให้มนุษย์ค้นหาวិธีการใหม่ นั่นคือการสื่อสาร ไร้สาย โดยการอาศัย “คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า”



> วิทยุกระจายเสียง
เรียนรู้การทำงานของระบบการส่งวิทยุกระจายเสียง ทั้งระบบ AM และ FM โดยสวมบทบาทนักจัดรายการวิทยุที่ ปฏิบัติงานออกอากาศจริงภายในห้องส่ง ทำให้ผู้เข้าชม สนุกเพลิดเพลินไปกับการจัดรายการทั้งยังได้ความรู้ ของหลักการการแพร่กระจายสัญญาณคลื่นวิทยุใน ระบบ AM และ FM

ZONE การสื่อสาร ยุคอิเล็กทรอนิกส์



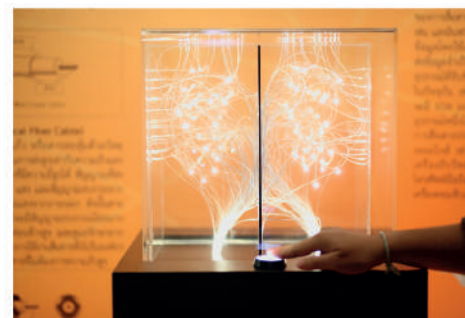
พบกับเทคโนโลยีและวิวัฒนาการอุปกรณ์การสื่อสารแบบผ่านสายและไร้สายสัญญาณประเภทต่าง ๆ พร้อมเรียนรู้หลักการทำงานและคุณสมบัติของอุปกรณ์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน สัมผัสกับรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารยุคใหม่แบบไร้สาย ผ่านชิ้นงานที่จัดแสดงภายในพื้นที่นิทรรศการ



> การเดินทางของเสียง
เรียนรู้คุณสมบัติของเสียงในตัวกลางประเภทต่าง ๆ เช่น ของแข็ง ของเหลว และก๊าซ เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการเดินทางของเสียงจากการสังเกตด้วยตนเอง



> โทรศัพท์และชุมสายโทรศัพท์
บอกเล่าความเป็นมาถึงที่มาและกำเนิดของโทรศัพท์ ผู้คิดค้น หลักการ จนมาถึงชุมสายโทรศัพท์ที่ใช้งานมายาวนานจนถึงปัจจุบัน ทำความรู้จักกับชิ้นงานจำลองชุมสายโทรศัพท์แบบสลับสายที่เคยใช้งานในอดีต



> พาหนะนำข้อมูลข่าวสาร
หากเรารู้ถึงการเดินทางของเสียงที่ต้องอาศัยตัวกลางในการเดินทาง การเดินทางของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าก็เช่นกัน ต้องมีตัวกลางในการเดินทาง เรียนรู้ถึงคุณสมบัติ รวมถึงจุดเด่นจุดด้อยของพาหนะนำข้อมูลข่าวสารแต่ละชนิด ทั้งแบบมีสายและไร้สาย



> โทรสาร
เทคโนโลยีที่อาจดูล้าสมัย แต่กลับยังใช้งานมาจนบัดนี้ มาศึกษาหลักการทำงานของโทรสาร ทดลองส่งโทรสารเพื่อหาคำตอบ ถึงการคงอยู่ของเทคโนโลยีนี้



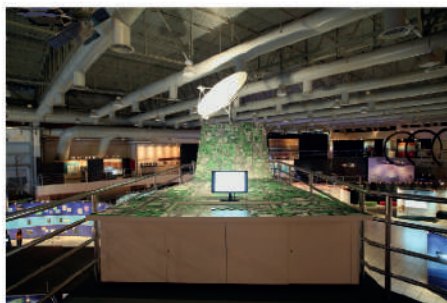
> วิทยุสื่อสารในประเทศไทย
บอกเล่าเรื่องราวของวิทยุสื่อสารในประเทศไทย ซึ่งเป็นอุปกรณ์การสื่อสารประเภทไร้สาย ชนิดแรก ๆ ที่มีการนำมาใช้ในงานในหลายหน่วยงาน นอกจากนั้นยังมีวิทยุสื่อสาร มาให้ทดลองใช้งานจริง



> ระบบเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่
สนุกกับระบบเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ผ่านเกมที่สอดแทรกความรู้ เกี่ยวกับระบบเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ เช่น การตั้งเสารับส่งสัญญาณ ระยะห่างของ ความถี่แต่ละเสาส่งสัญญาณ เป็นต้น

> ดาวเทียม

เรียนรู้ส่วนประกอบ หลักการทำงาน วงโคจร และประเภทของดาวเทียมทั้งระบบ โดยรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย น่าสนใจ



> เทคโนโลยีโทรทัศน์

ไขข้อสงสัยการเกิดภาพหน้าจอโทรทัศน์ ผ่านชิ้นงานแผ่นนิโฟว ซึ่งนักวิทยาศาสตร์ชาวเยอรมัน พอล นิโฟว ได้ประดิษฐ์คิดค้นอุปกรณ์ดังกล่าวขึ้นมา และถือเป็นจุดเริ่มต้นของโทรทัศน์ที่เราได้ใช้งานในปัจจุบัน



> NSM Studio

ห้องผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์สำหรับเผยแพร่เนื้อหาความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สารสนเทศแก่เยาวชน ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ดาวเทียม Most Science Channel เว็บไซต์ อพวช. สื่อออนไลน์ และช่องทางอื่น ๆ ที่จะมีขึ้นในอนาคต รวมถึงเป็นนิทรรศการที่ช่วยสร้าง และส่งเสริมให้เยาวชนได้



เรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเกี่ยวกับกระบวนการผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์ ด้วยการทดลอง และสัมผัสกับอุปกรณ์จริงอย่างเข้าใจและสนุกสนาน



ZONE การคำนวณ



> การนับ ตัวเลขและการคำนวณ

หลากหลายอารยธรรมในอดีตเริ่มต้นเรียนรู้การนับจากการใช้วัสดุธรรมชาติ ก้อนหิน กิ่งไม้ ในเวลาต่อมามนุษย์ได้พัฒนาเครื่องคำนวณรูปแบบต่าง ๆ และนำมาใช้งานด้านการคำนวณได้อย่างน่าอัศจรรย์

> จุดกำเนิดเครื่องคำนวณ

มนุษย์คิดค้นกระบวนการหาคำตอบด้วยวิธี บวก ลบ คูณ ทหาร ได้อย่างไรกัน การนำแนวคิดและหลักการทำงานของฟันเฟืองมาประดิษฐ์เครื่องคำนวณนั้น ช่วยให้ผู้คำนวณสามารถหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งนับเป็นก้าวแรกสู่เครื่องคำนวณอัจฉริยะในเวลาต่อมา



> ระบบเลขฐานสู่วิวัฒนาการคอมพิวเตอร์

การนับจำนวนไม่ได้ใช้เพียงระบบเลขฐานสิบเท่านั้น แต่ยังใช้ระบบฐานอื่น ๆ ด้วย ระบบเลขฐานสองที่มีเพียงตัวเลข 0 และ 1 ถูกนำมาใช้กับระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีการทำงานในลักษณะลอจิกเกต เป็นคำสั่งที่มนุษย์ใช้ในการสั่งการคอมพิวเตอร์



ZONE คอมพิวเตอร์

“อะไรคือคอมพิวเตอร์”



> จุดเปลี่ยนของเทคโนโลยีสู่จุดกำเนิดของเครื่องคอมพิวเตอร์ เรียนรู้แนวคิดในการประดิษฐ์เครื่องจักรกลที่สามารถเปลี่ยนคำสั่งในการทำงาน มาเป็นเครื่องคำนวณพื้นฐานเพียง จนกระทั่งถูกพัฒนาให้เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของโลก



> พัฒนาการของคอมพิวเตอร์

พบกับพัฒนาการของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยแบ่งตามหน่วยประมวลผลทั้ง 4 ยุค ได้แก่ ยุคหลอดสุญญากาศ ยุคทรานซิสเตอร์ ยุคแผงวงจรรวม และยุคแผงวงจรรวมขนาดใหญ่ เข้าใจความแตกต่างของคอมพิวเตอร์แต่ละยุค และพบกับคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของประเทศไทย



> หลักการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์

เข้าใจสถาปัตยกรรมของเครื่องคอมพิวเตอร์ เรียนรู้ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบกับร่างกายมนุษย์ แสดงหลักการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อให้เห็นถึงความสอดคล้องของการทำงานระหว่างซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์



> ฮาร์ดแวร์

รู้จักกับฮาร์ดแวร์ของคอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบัน ได้แก่ หน่วยรับข้อมูล หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำ อุปกรณ์บันทึกข้อมูล หน่วยแสดงผล และพอร์ตที่ใช้เชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมไปถึงพัฒนาการจากอดีตถึงปัจจุบันของฮาร์ดแวร์แต่ละชนิด



> ซอฟต์แวร์

แสดงความสัมพันธ์ของซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำงานของคอมพิวเตอร์กับฮาร์ดแวร์และส่วนประกอบอื่น ๆ อธิบายความหมายและความสำคัญของอัลกอริทึมหรือลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึงระดับของภาษาโปรแกรมและวิวัฒนาการของภาษาแต่ละชนิด



> Analog vs Digital

เรียนรู้อิทธิพลของเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งกลายเป็นหัวใจสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ผ่านความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และการเข้ามามีบทบาทต่อรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คนในยุคปัจจุบัน





ZONE เทคโนโลยีสารสนเทศ กับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

สัมผัสกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ประโยชน์
ในด้านต่าง ๆ อาทิเช่น การสื่อสาร การคมนาคม การแพทย์
การเรียนการสอนอุตสาหกรรม การพาณิชย์และบทบาท
ของนวัตกรรมด้านสารสนเทศที่กำลังเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง
ในชีวิตของมนุษย์ พร้อมสนุกไปกับชิ้นงานที่หลากหลาย

> Virtual Reality powered by Samsung

เปิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วย อุปกรณ์สวมใส่ที่รองรับ
เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality
Technology เทคโนโลยีชนิดใหม่ที่จะนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย
สำหรับผู้ใช้งาน เสมือนได้เข้าไปผจญภัยในโลกอีกใบด้วย
ตัวเอง



> Disruptive Technology

กลุ่มของเทคโนโลยีชนิดใหม่ที่เกิดขึ้นเพื่อทำลาย
และแทนที่เทคโนโลยีเก่าอย่างสิ้นเชิง ด้วยคุณสมบัติ
ที่เหนือกว่า พร้อมรู้จักประวัติศาสตร์การ Disrupt
ทางเทคโนโลยีที่เคยเกิดขึ้นในอดีต



> Data Sphere

โลกยุคข้อมูลข่าวสาร ชีวิตมนุษย์ถูกขับเคลื่อนด้วย
ข้อมูลมหาศาลอยู่ตลอดเวลา เรียนรู้กระบวนการจัดการ
ข้อมูลที่สามารถเปลี่ยนข้อมูลดิบให้เป็นองค์ความรู้ ซึ่ง
นอกจากจะจำเป็นสำหรับมนุษย์แล้ว ยังมีประโยชน์ต่อ
ระบบคอมพิวเตอร์และปัญญาประดิษฐ์ และตระหนักถึง
พลังที่ซ่อนเร้นอยู่ท่ามกลางชุดข้อมูลในมือของทุกคน



> Digital City

นิทรรศการที่นำเสนอการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ
การสื่อสารข้อมูลเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิต
ประจำวัน และพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ในอนาคต
ภายในนิทรรศการแบ่งออกเป็นหลายโซน ประกอบ
ด้วยชิ้นงานที่แสดงความสามารถของเทคโนโลยีล้ำยุค
พร้อมทั้งการจัดแสดงด้วยเทคนิคเสมือนจริงให้ได้
สัมผัสอย่างตื่นตาตื่นใจ



> Innovation Studio

ปลูกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ภายใน
LEGO® Education Innovation Studio แห่งแรก
ในประเทศไทย ด้วยกระบวนการกระตุ้นการเรียนรู้
ผ่านการลงมือทำ เพื่อฝึกฝนทักษะการแลกเปลี่ยน
ความคิดเห็นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น และต่อยอด
ไปยังความท้าทายใหม่ เพื่อเตรียมการสร้างนวัตกรรม
ในอนาคต



นิทรรศการหมุนเวียน



นอกจากนิทรรศการถาวรแล้ว พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ยังมีพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียนขนาด 700 ตร.ม. สำหรับนิทรรศการอื่น ๆ ที่น่าสนใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ เพื่อเติมเต็มความรู้ใหม่ ๆ หรือมุมมองที่แตกต่างออกไปจากที่จัดแสดงภายในนิทรรศการถาวร

▶ 13 ◀



นิทรรศการ Ice Age : The Exhibition



นิทรรศการ Inside Communication



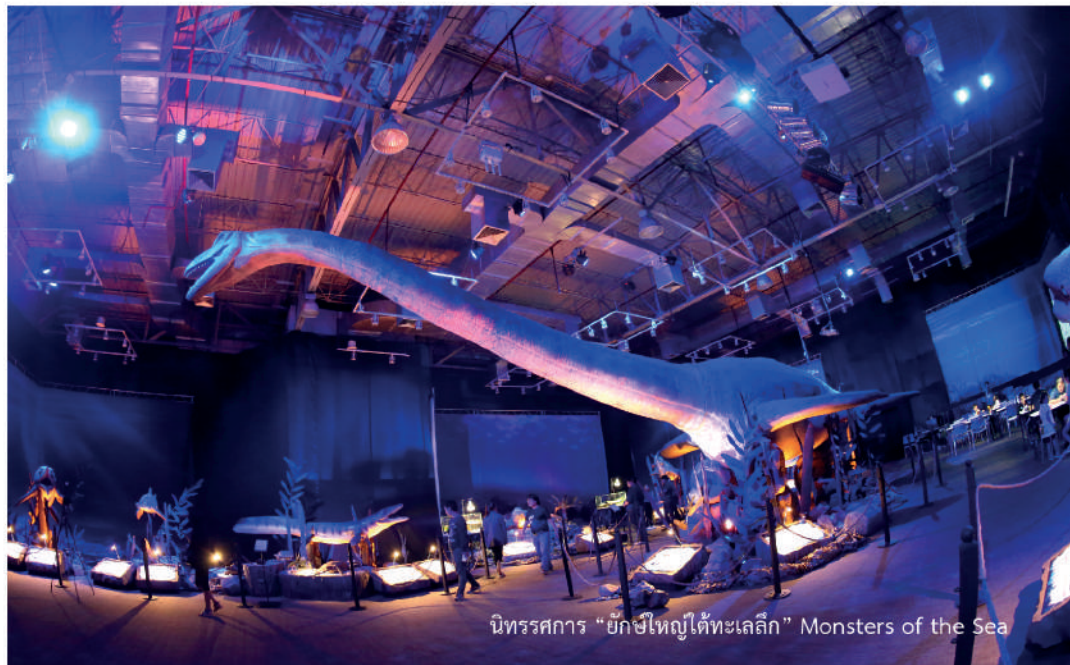
นิทรรศการ Math Land



นิทรรศการ 20X0
A JOURNEY INTO THE FUTURE



▶ 14 ◀



นิทรรศการ “ยักษ์ใหญ่ใต้ทะเลลึก” Monsters of the Sea



เป็นประตูสู่ความลับ ”



นิทรรศการ “ไขปริศนาลายลับ”
(Spy Code Breaker)



นิทรรศการ Move and Play



นิทรรศการ Da Vinci The Exhibition
อัจฉริยะพลิกโลก



กิจกรรมเสริมศึกษา

> อบรมเชิงปฏิบัติการไอที (IT Lab)

สนุกสนานกับการเรียนรู้อุปกรณ์ทางด้านไอที ท่องไปในโลกของเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ สัมผัสการใช้งานโปรแกรมและอุปกรณ์ไอทีจริงด้วยตัวเอง ที่จะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ตรงและเกิดแรงบันดาลใจในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนได้เรียนรู้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยหลักสูตรประจำห้องปฏิบัติการจะหมุนเวียนผลัดเปลี่ยนเป็นประจำทุกเดือน



> Fab Lab

พื้นที่แห่งจินตนาการและการทดลองสุดล้ำ ที่ผสานแนวคิด การทดลองสร้างนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ให้สามารถทำงานร่วมกับระบบควบคุมอัตโนมัติ ด้วยการส่งการผ่านระบบดิจิทัลภายใต้อุปกรณ์สุดไฮเทคที่หลากหลาย



> IT Workshop

กิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้เนื้อหาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผ่านการบูรณาการเนื้อหาด้านวิชาการให้เข้ากับกิจกรรมอย่างสนุกสนาน ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ฝึกการมีความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ทักษะด้านการจัดการ และการทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกด้วย



> กิจกรรมท่องโลกพิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Walk Rally)

กิจกรรมที่จะพาผู้เล่นไปหาคำตอบที่ซ่อนอยู่ภายในนิทรรศการ ด้วยการผนวกเทคนิคของเกมสนุกสนาน ท้ายทายกับการขมนิทรรศการ



> ค่ายวิทยาศาสตร์หนึ่งวัน (One Day Camp)

ค่ายส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ ด้วยกระบวนการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะทำให้เยาวชนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานที่พิพิธภัณฑ์เป็นเวลา 1 วัน



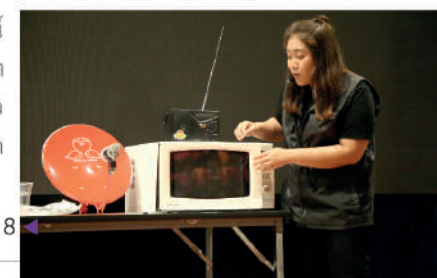
> ค่ายวัฒนธรรมวิทยาศาสตร์ (NSM Science Camp)

กิจกรรมที่ปลูกฝังกระบวนการคิดอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ แก่เด็กและเยาวชน เพื่อสร้างพื้นฐานการคิด ค้นคว้าหาคำตอบอย่างเป็นระบบ



> การแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

การแสดงบนเวทีเพื่อถ่ายทอดสาระความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้ชมจะได้เห็นปรากฏการณ์หรือข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ที่น่ามหัศจรรย์ด้วยตาตนเอง ผ่านเทคนิคการแสดงและการถ่ายทอดเรื่องราวที่ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ แรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้ชม



กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

(๑) พระราชบัญญัติการอำนวยความสะดวกในการพิจารณาอนุญาตของทางราชการ พ.ศ. ๒๕๕๘ ตามมาตรา ๗ ได้กำหนดให้ “ในกรณีที่มีกฎหมายกำหนดให้การกระทำใดจะต้องได้รับอนุญาต ผู้อนุญาต จะต้องจัดทำคู่มือสำหรับประชาชน” โดยมีเป้าหมายเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ประชาชน ลดระยะของประชาชนและเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการของภาครัฐ สร้างให้เกิดความโปร่งใสในการปฏิบัติราชการ ลดการใช้ดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่ เปิดเผยขั้นตอน ระยะเวลาให้ประชาชนทราบ ดังนั้น เพื่อให้ประชาชนเข้าใจ และทราบขั้นตอนการติดต่อหน่วยงานได้อย่างถูกต้องและเกิดผลสัมฤทธิ์ตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการอำนวยความสะดวกในการพิจารณาอนุญาตของทางราชการ พ.ศ. ๒๕๕๘ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ จึงได้จัดทำคู่มือสำหรับประชาชนขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการให้บริการ

(๒) พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) พ.ศ. ๒๕๓๘