

## ชื่อนิทรรศการ Data Literacy

จำนวนพื้นที่ ๕๐๐ ตารางเมตร

### Communication Goal

- เข้าใจและตระหนักถึงพลังทั้งด้านบวกและลบของข้อมูลจำนวนมหาศาลรอบตัว
- รับรู้และระมัดระวังผลกระทบของการใช้ข้อมูลที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในยุคดิจิทัล

### Key Message

- การเข้าใจข้อมูลผ่านตัวกลางที่เป็นภาษา และไม่ใช่ภาษา (Literacy vs Data Literacy)
- นวัตกรรมใดบ้างถูกสร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับข้อมูล (Timeline)
- ตัวอย่าง การแปรรูปพลังงานของข้อมูลออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ / บริการต่างๆ
- สถานการณ์การผูกขาดข้อมูลโดยองค์กรขนาดใหญ่ในปัจจุบัน
- สิทธิในข้อมูลของตนเองและผู้อื่น เพื่อการใช้ชีวิตอย่างรู้เท่าทัน

หัวข้อที่	หัวข้อหลัก	หัวข้อย่อย (ถ้ามี)	เนื้อหาสาระ	วิธีการนำเสนอ
๑	Data Literacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Literacy ปะทะ Data Literacy</li> <li>● Homo Data Generator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การไม่สามารถส่ง-รับข้อมูลได้สร้างปัญหาต่างๆ มากมาย</li> <li>● ภาษาเคยเป็นตัวกลางเพียงชนิดเดียวของการถ่ายทอดข้อมูล</li> <li>● ปัจจุบันข้อมูลถูกส่งผ่านตัวกลางหลายรูปแบบ และมนุษย์ทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างข้อมูลอยู่ตลอดเวลา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>ชิ้นงาน Literacy Encaged</u> ใช้การโยงเส้นเชือกเพื่อสร้าง data point โดยผู้เข้าชมแต่ละคน แสดงให้เห็นความเป็น "นักผลิตข้อมูล"</li> <li>● <u>ชิ้นงาน Literacy and Data</u> แสดงตัวอักษรในภาษาต่างๆ (ทั้งภาษาปัจจุบันและภาษาโบราณ) ผ่านจอหรือเทคนิคอื่นๆ เพื่อให้ผู้เข้าชมหาทางแปลความหมาย</li> <li>● <u>ชิ้นงาน New Universal Language</u> แสดง Emoticon หรือ Line Sticker ที่สามารถตีความเป็นประโยคคำพูดได้ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้ลองคิดว่าข้อมูลที่ส่งผ่าน Emoticon/Sticker นั้นครบถ้วนชัดเจนขนาดไหน</li> </ul>

หัวข้อที่	หัวข้อหลัก	หัวข้อย่อย (ถ้ามี)	เนื้อหาสาระ	วิธีการนำเสนอ
๒	Information Explosion!	Timeline ของนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> <li>● New S-Curve ของเทคโนโลยีเกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาเชิงการจัดการข้อมูลได้อย่างไร</li> <li>● มีนวัตกรรมใกล้เคียงอะไรบ้างที่เกิดขึ้นจาก S-Curve เหล่านี้</li> <li>● Timeline สั้นสุดลงในยุคปัจจุบันที่เราทุกคนมี Smartphone ให้ผู้เข้าชมจินตนาการถึงยุคถัดไป</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Timeline Wall ใช้เส้นนำสายตารอบห้องสี่เหลี่ยมผ่านแต่ละยุคของ S-Curve</li> <li>● Timeline ต้องประกอบด้วยจุดข้อมูลประมาณ ๒๐ จุด เพื่อแสดงความสำคัญของนวัตกรรม/เหตุการณ์</li> <li>● ต้องมีอย่างน้อย ๕ จุดที่เป็น Hands-on ให้ผู้เข้าชมสามารถเล่นได้</li> <li>● จุดที่เหลืควรใช้ Collection แสดงประกอบ</li> </ul>
๓	BIG (and Powerful) Data	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Data Evolution</li> <li>● Big (and Small Data) is New Currency</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● พิระมิดข้อมูล (การเปลี่ยนจาก ข้อมูลดิบ (Data) ไปสู่ ความรู้ (Knowledge))</li> <li>● ข้อมูลมากขนาดไหนที่กำลังไหลผ่านรอบตัวเราตลอดเวลา</li> <li>● ข้อมูลถูกนำไปใช้ในรูปแบบใดบ้าง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ขึ้นงานเชิงสัญลักษณ์ แสดงการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลดิบ (เช่น ถ่าน) ไปเป็นความรู้ (เช่น เพชร) – DIKW Pyramid</li> <li>● ขึ้นงาน Multimedia Animation หรือ Interactive Infographic (ผู้เข้าชมต้องสามารถเล่นได้) จำนวน ๒ ชิ้น เพื่ออธิบายปริมาณข้อมูลและประเด็นเรื่อง Big Data</li> <li>● กลุ่มขึ้นงานและกิจกรรม Interactive “Data is ...” จำนวน ๕ ชิ้น เพื่อ Showcase ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากข้อมูล เช่น Pokemon GO, การสร้าง Series ของ Netflix, การเลือกตั้ง ปธน. อเมริกา ฯลฯ</li> <li>● กิจกรรม Data is Food for Human มีบูธปรุงอาหารที่ใช้เมนูจาก IBM Chef Watson ๑-๒ ชนิดให้ผู้เข้าชมลองทาน + ปริ้นเมนูที่ตัวเองสนใจกลับบ้าน</li> </ul>

หัวข้อที่	หัวข้อหลัก	หัวข้อย่อย (ถ้ามี)	เนื้อหาสาระ	วิธีการนำเสนอ
๔	Data Monopoly	<ul style="list-style-type: none"> <li>The God's Eye View</li> <li>Data Privacy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ในสมัยก่อนการผูกขาดข้อมูลเกิดจากการที่คนไม่มี Literacy (อ่านหนังสือไม่ออก) แล้วในปัจจุบันที่คนมี Literacy สูง การผูกขาดยังมีอยู่หรือไม่?</li> <li>ผู้ให้บริการบนอินเทอร์เน็ตมีลักษณะคล้ายกับOligopoly หรือ Monopoly อย่างไร และการกระทำอะไรของเราที่สนับสนุนให้เกิดสถานการณ์เช่นนั้น</li> <li>อ่านให้ละเอียดทุกครั้งก่อนกด “ตกลง”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ชิ้นงาน Living Demo ทั้งโซนตกแต่งเหมือนที่พักอาศัยของครอบครัวหนึ่งประกอบด้วยพ่อ แม่ และลูกสองคน (คล้ายกับห้องคอนโดตัวอย่าง) มีแผ่นอะคริลิกไค้ทรูปสมาชิกแต่ละคนในอิริยาบถต่างๆ บนแผ่นอะคริลิกมีข้อความอธิบายสิ่งที่กำลังทำ (เช่น กำลังดู Video Streaming จากผู้ให้บริการรายหนึ่ง หรือ กำลังดัดแปลงสถานะใน Social Media แห่งหนึ่ง) พร้อมทั้งบอกถึงด้านสว่างและด้านมืดของสิ่งนั้นๆ (ใช้เทคนิคการจัดแสง มีด-สว่าง)</li> <li>ชิ้นงาน “Unread Agreement” แสดง Terms and Condition ของ social media เช่น Facebook / Instagram ในบริเวณผนัง และจุดส่วนที่เกี่ยวกับ Data ของผู้ใช้ขึ้นมา ให้ผู้ใช้มี Interaction เช่น เห็นด้วย ลังเล หรือ ไม่เห็นด้วย</li> </ul>
๕	Living with Data	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disinformation</li> <li>Fair Use</li> <li>Unlikely Data Careers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fake News หรือ Disinformation เข้าถึงเราได้ในรูปแบบใดบ้าง</li> <li>• หลักง่ายๆ ในการสร้าง Literacy เพื่อพิจารณาข้อมูลที่ได้รับ ก่อนจะ Take action หรือส่งต่อให้ผู้อื่น</li> <li>• เคารพในสิทธิ์ทางข้อมูล/ทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นด้วย Fair Use</li> <li>• อาชีพที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ</li> <li>• การใช้ข้อมูลทำงานไม่ได้แค่ในวงวิชาการเพียงอย่างเดียว โดยนำเสนอบางอาชีพที่อาจเกี่ยวข้องกับข้อมูลมากกว่าที่เคยเข้าใจ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ชิ้นงานห้องมืด ๑-๒ ห้อง (ตามขนาดพื้นที่) สามารถเข้าไปได้ทีละ ๓-๕ คน (หรือมากกว่านั้น) ภายในมีจอภาพแนวตั้งขนาดใหญ่เลียนแบบแอปพลิเคชันแชท เสมือนผู้เข้าชมกำลังอ่านข้อความจากกลุ่มเพื่อน ขณะที่กำลังอ่านบทสนทนาของเพื่อนในกลุ่ม มีเพื่อนคนหนึ่งส่งข้อความขึ้นหนึ่งมาให้ ผู้เข้าชมต้องตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรกับข้อความนั้น เช่น ส่งต่อหรือไม่ส่งต่อ) การตัดสินใจแต่ละแบบจะส่งผลแตกต่างกัน ใช้แสงสีเสียง เพื่อประกอบการแสดงผลการตัดสินใจ (เช่น ในห้องกลายเป็นสีแดง พร้อม sound effect หากผู้เข้าชมเลือกคำตอบที่ผิด)</li> <li>เมื่อออกจากห้อง ให้มีพื้นที่อธิบายถึงหลักการพิจารณาข้อมูลก่อน ด้วย Multimedia หรือ Graphic Panel เช่น</li> </ul>

หัวข้อที่	หัวข้อหลัก	หัวข้อย่อย (ถ้ามี)	เนื้อหาสาระ	วิธีการนำเสนอ
				<ul style="list-style-type: none"> <li>● โครงการเช็กก่อนแชร์</li> <li>● หรือการเดาอย่างเป็นระบบด้วย Fermi Question</li> <li>● <u>ชิ้นงานตามล่าหาความจริง ๑</u> (แบบฝึกหัดจากบทเรียนในชิ้นงานที่ ๑) จัด panel เต็มไปด้วยข้อความ รูปภาพประเภทต่างๆ ที่คนแชร์ในอินเทอร์เน็ต สามารถพลิกดูเฉลยด้านหลังได้เลย ว่ารูปนั้นๆคือความจริงหรือเรื่องหลอกลวง</li> <li>● <u>ชิ้นงานตามล่าหาความจริง ๒</u> จอใหญ่ฉายภาพเปลี่ยนทีละภาพ ให้กดตอบว่าเรื่องจริงหรือหลอก เมื่อทายภาพครบแล้วจึงค่อยเฉลยว่าข้อไหนถูก / ผิด พร้อมแสดงสถิติว่าแต่ละข้อถูกหรือผิดกี่เปอร์เซ็นต์</li> <li>● <u>ชิ้นงาน Multimedia</u> เพื่อนำเสนอข้อมูลเรื่อง Fair Use เป็น Animation</li> <li>● <u>โฆษณาชีพ ชิ้นงาน Data Career</u> เป็น Multimedia อธิบายอาชีพ classic ทางข้อมูล เช่น นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล ฯลฯ</li> <li>● <u>ชิ้นงาน Unlikely Data Career</u> ๑) ชิ้นงานMock Up ภายในรถแท็กซี่ ภายในรถแสดงข้อมูล แผนที่ GPSวิทยุ จส ๑๐๐ ข้อมูลการจราจรในแต่ละช่วงเวลา คอนโซลหน้ารถแสดงปริมาณแก๊ส/น้ำมันที่เหลือในถังมอเตอร์ศูนย์แท็กซี่คอยแจ้งสถานที่ที่มีผู้โดยสารอยู่แล้วมีจอแสดงคำถามในแนวทางเช่น “หากคุณเป็นคนขับรถแท็กซี่จะต้องใช้ข้อมูลเหล่านี้อย่างไรบ้าง?” หากตอบผิดไฟแดงหน้ารถดับ ตอบถูกทุกข้อ ไฟแดงเปลี่ยนเป็นไฟเขียวออกรถได้ เป็นต้น</li> </ul>

หัวข้อที่	หัวข้อหลัก	หัวข้อย่อย (ถ้ามี)	เนื้อหาสาระ	วิธีการนำเสนอ
				<ul style="list-style-type: none"> <li>๒) <u>ชิ้นงาน Standee</u> อะคริลิกแสดงอาชีพต่างๆ จำนวน ๘ อาชีพ ระบุว่าอาชีพนั้นๆ ใช้ข้อมูลอะไรบ้าง เจาะใบหน้าที่ให้ผู้เข้าชมสามารถถ่ายรูปได้ เพื่อเป็น gimmick</li> </ul>
๖	ส่งท้าย		<ul style="list-style-type: none"> <li>นำข้อคิดที่ได้จากแต่ละโซนมาหมวดส่งท้าย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>ชิ้นงานสรุป Key Message</u> เป็น video ขนาดสั้น ประกอบกับ Infographic ที่ใช้ตัวการ์ตูนแสดงเป็นตัวแทนของผู้เข้าชม พร้อมกับประเด็นปัญหาเชิงข้อมูลต่างๆ ในโลกดิจิทัล ที่ต้องใช้ทักษะ Data Literacy เพื่อเอาตัวรอด ตามที่ได้เรียนรู้มาในแต่ละโซน</li> <li><u>ชิ้นงานส่งท้าย</u> ให้ผู้เข้าชมทำ Quiz สไตล์ BuzzFeed โดย Choice ทั้งหมดเป็นรูปภาพ (เลือกใช้ชิ้นงานกายภาพ หรือจอคอมพิวเตอร์ ตามความเหมาะสม) <ul style="list-style-type: none"> <li>Quiz ที่ให้ผู้เข้าชมเล่น ต้องทำให้คนเล่นรู้สึกถึงความเชื่อมโยง และรู้สึกพึงพอใจเมื่อได้อ่านคำตอบ แต่ในความเป็นจริงไม่มีความเกี่ยวข้องกับผลลัพธ์แม้แต่น้อย</li> <li>สิ่งที่อยู่เบื้องหลัง Quiz เหล่านี้คือข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคที่นักวิจัยตลาดสามารถเอาไปใช้เพื่อดูว่าสินค้าประเภทใดได้รับความนิยม</li> <li>แสดง: Ranking ตัวเลือกที่ผู้เข้าชมเลือกมากที่สุดในแต่ละประเภท เพื่อให้ผู้เข้าชมตระหนักถึงอันตรายของการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว</li> </ul> </li> </ul>

ผู้รับผิดชอบหลักและทีมงาน -----