



การบูรณาการการเรียนการสอน (Integrated Instruction) โดยวิธี Storyline Method

อ.พงษ์ยุทธ กล้ายุทธ*

พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในหมวดที่ 4 มาตรา 22 ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ฉะนั้น ผู้สอนและผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากเดิมเป็นผู้ชี้แนะ ผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้ช่วยเหลือ ส่งเสริม และสนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้สร้างสรรค์ความรู้ของตน

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษา นอกจากจะมุ่งปลูกฝังด้านปัญญา พัฒนาการคิดของผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณแล้ว ยังมุ่งพัฒนาความสามารถทางอารมณ์ โดยการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเอง เห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถแก้ปัญหาข้อขัดแย้งทางอารมณ์ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม

การเรียนรู้ในเรื่องต่างๆ ควรมีกระบวนการ และวิธีการที่หลากหลาย ผู้สอนต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย และสติปัญญา วิธีการเรียนรู้ ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ในแต่ละระดับควรใช้รูปแบบวิธีการที่หลากหลาย เน้นการเรียนการสอนในสภาพแวดล้อมจริง มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากธรรมชาติ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง รวมทั้งการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction)

John Dewey¹ นักปรัชญานักปฏิรูปการศึกษาชาวอเมริกัน ผู้นำแนวทางการเรียนการสอนแบบบูรณาการ (Integrated Instruction) โดยเขามีความเชื่อว่า การศึกษาจะต้องพัฒนาผู้เรียนในลักษณะเบ็ดเสร็จ มิใช่พัฒนาเพียงเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรังสิต

¹ John Dewey เกิดเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม ค.ศ. 1859 และเสียชีวิตเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน ค.ศ. 1952 เป็นนักปรัชญานักจิตวิทยา และนักปฏิรูปการศึกษา ซึ่งความคิดของเขามีอิทธิพลต่อการการศึกษาของสหรัฐอเมริกาและของทั่วโลก



John Dewey นักปรัชญานักปฏิรูป
การศึกษาชาวอเมริกัน ผู้นำแนวคิด
การเรียนการสอนแบบบูรณาการ
(Integrated Instruction)

การเรียนการสอนแบบบูรณาการ (Integrated Instruction) คืออะไร?

วัฒนาพร ระจับทุกซ์² ได้ให้ความหมายของบูรณาการว่า "การนำศาสตร์ต่างๆ มาผสมผสานกันเพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง" หรืออาจจะสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ นั่นก็คือการเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องจากศาสตร์ต่างๆ ของรายวิชาเดียวกัน หรือรายวิชาต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความรู้ที่หลากหลาย และผู้เรียนสามารถนำความรู้และความคิดของศาสตร์ต่างๆ มาใช้ในชีวิตจริงได้

เหตุผลในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

1. การเรียนการสอนปัจจุบัน บางครั้งไม่สามารถใช้กับชีวิตจริงได้ ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องมีการเรียนการสอนแบบบูรณาการ

2. ไม่ได้มีเพียงวิชาใดวิชาหนึ่งที่จะนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาทุกอย่างที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันหรือชีวิตจริงได้

3. การเรียนการสอนแบบบูรณาการ จะช่วยให้วิชาต่างๆ ที่มีความใกล้เคียงกัน หรือเกี่ยวข้องกัน สามารถเชื่อมโยงกันเพื่อให้ผู้เรียนลดความซ้ำซ้อนเชิงเนื้อหาวิชา ลดเวลา แบ่งเบาภาระของผู้สอน

4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด ความสามารถและทักษะที่หลากหลาย ที่ตนเองมีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ (Effectiveness)

5. สิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันนั้น จะเป็นสิ่งที่เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันกับศาสตร์ในสาขาต่างๆ ผสมผสานกันทำให้ผู้เรียนที่เรียนรู้ศาสตร์เดียวๆ มาไม่สามารถนำความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหาได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจะช่วยให้สามารถนำความรู้ ทักษะจากหลายๆ ศาสตร์ มาแก้ปัญหาได้ในชีวิตจริง

6. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ทำให้เกิดความสัมพันธ์เชื่อมโยงความคิดรวบยอดของศาสตร์ต่างๆ เข้าด้วยกันทำให้เกิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) ของศาสตร์ต่างๆ เข้าด้วยกันทำให้ผู้เรียนมองเห็นประโยชน์ของสิ่งที่เรียนและนำไปใช้ได้จริงได้

7. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ช่วยลดความซ้ำซ้อนของเนื้อหาวิชาต่างๆ ในหลักสูตร โดยลดเวลาในการเรียนรู้เนื้อหาบางอย่างลง แล้วไปเพิ่มเวลาให้แก่เนื้อหาใหม่ๆ

8. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจะตอบสนองต่อความสามารถในหลายๆ ด้านของผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยสร้างความรู้และทักษะต่างๆ

² ดร.วัฒนาพร ระจับทุกซ์ ผู้อำนวยการสถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

9. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจะสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้โดยผู้เรียนแบบ Constructivism³

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการผู้สอนจะต้องออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม ซึ่งเทคนิคการเรียนการสอนนั้นมีหลากหลายวิธี แต่ในที่นี้มีเทคนิคการสอนแบบบูรณาการที่น่าสนใจ ซึ่งก็คือเทคนิคการเรียนการสอนแบบ Storyline Method ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในทวีปยุโรป

การเรียนการสอนแบบ Storyline Method เป็นการค้นพบของ Steve Bell and Sallie Harkness⁴ ซึ่งเขาทั้งสองเรียกว่า Storyline Approach หรือ Storyline Method นั่นเอง

การเรียนการสอนแบบ Storyline เป็นการเรียนการสอนที่ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตจริง ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ที่ไตร่ตรองและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อจะเป็นแนวทางในการตัดสินใจว่าควรทำหรือไม่ควรทำ ควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ อันจะนำไปสู่การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ตลอดจนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเรียนการสอนแบบ Storyline เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้มีการบูรณาการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

ตามแนวคิดของ Storyline เป็นวิธีการสอนที่เชื่อมโยง หรือผูกเรื่องให้ต่อเนื่องกันเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายเป็นการส่งเสริมทักษะความคิด ทักษะทางสังคม โดยการผูกเรื่องเป็นตอนๆ เรื่องแต่ละตอน ประกอบด้วย กิจกรรมย่อยต่อเนื่องและมีลำดับเหตุการณ์ โดยการตั้งคำถามหลัก ได้แก่ ที่ไหน ใคร ทำอะไร อย่างไร เป็นตัวเชื่อมการดำเนินเรื่อง และมีกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละตอน และจะมีคำถามหลัก ส่งเสริมให้ผู้เรียนเน้นการลงมือปฏิบัติ ทักษะการคิด การวิเคราะห์ และการร่วมมือกันทำงาน ดังนั้นการสอนแบบ Storyline เป็นการบูรณาการเนื้อหาและทักษะกระบวนการต่างๆ ผู้เรียนมีโอกาได้ใช้ประสบการณ์และความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ มีโอกาสได้แลกเปลี่ยน ความรู้ ความคิดกัน อภิปรายร่วมกัน และเกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง



³ ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง เป็นการมองว่าการเรียนรู้แบบเดิม ไม่ใช่การเรียนรู้ที่ถูกต้อง เพราะไม่ใช่การสอนให้ผู้เรียนเรียนรู้ ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้เอง ไม่ได้คิดเอง ไม่ใช่ให้ผู้เรียนเป็นผู้รับเพียงอย่างเดียว แต่ต้องให้ผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

⁴ นักการศึกษาชาวสก็อตแลนด์ของมหาวิทยาลัย Strathclyde วิทยาเขต Jordanhill เมือง Glasgow ผู้บุกเบิกวิธีการเรียนการสอน แบบ Storyline Method

แนวทางสำหรับการเรียนการสอนแบบ
Storyline มีดังนี้

- การเล่าเรื่อง การเล่าเรื่อง จะมีองค์ประกอบต่างๆ ที่ผสมผสานอยู่ด้วยกันสามส่วน คือ ตัวละคร (คน สัตว์ หรือทั้งคนและสัตว์) ดังนั้น กิจกรรมหรือประสบการณ์ที่กำหนดนั้นจึงควรเกี่ยวข้องกับคนหรือสัตว์ เช่น ครอบครัว ชุมชน สังคม เป็นต้น โดยปกติทั่วไปการเล่าเรื่องจะใช้ในเรื่องราวที่เกี่ยวกับตำนาน ความเชื่อ เพื่อเป็นการสอนอุปมาอุปไมยเกี่ยวกับศีลธรรมและเพื่อความสนุกสนาน ซึ่งผู้เรียนก็จะมีความสุขในการฟัง

- การวางโครงเรื่องให้ชวนคิดตาม เรื่องเล่าเหล่านั้นจะต้องจัดลำดับเป็นตอนๆ ตั้งแต่เริ่มต้นและดำเนินไปจนถึงตอนจบ ซึ่งเนื้อหาต่างๆ รวมถึงกิจกรรมที่จะทำ ต้องมีผู้เรียนเข้าไปเกี่ยวข้องและจุดมุ่งหมายของผู้สอนจะต้องมีความตั้งใจที่จะเล่า และเรื่องที่จะเล่าทุกๆ ตอนต้องสอดคล้องกับเรื่องราวของตอนก่อนๆ มีเพียงผู้สอนเท่านั้นที่จะรู้ว่าการดำเนินเรื่องตอนต่อไปนั้นจะเป็นอย่างไร และเรื่องเหล่านั้นจะสามารถสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เรียนที่ต้องคอยติดตามและคาดว่าจะมีอะไรเกิดขึ้นต่อไป

- ผู้สอนเป็นผู้กำหนดโครงสร้าง โดยนำเนื้อหา และจุดประสงค์มาวางกรอบเส้นทางการเดินเรื่อง แต่ผู้เรียนจะเป็นผู้ดำเนินการสร้างรายละเอียดต่างๆ โดยเป็นผู้ลงมือทำกิจกรรมค้นหาข้อมูลรายละเอียดต่างๆ ด้วยตนเอง เพื่อตอบคำถามหลักของผู้สอน



- ผู้เรียนเป็นเจ้าของเรื่องราวหรือประสบการณ์ต่างๆ เนื่องจากวิธีสอนแบบ Storyline นั้น เรื่องเล่าสามารถดำเนินไปในรูปแบบของการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ดังนั้น ถึงแม้ว่าผู้สอนจะรู้ลำดับการดำเนินเรื่องอยู่แล้วก็ตาม แต่ผู้สร้างรายละเอียดของเนื้อเรื่องคือตัวผู้เรียน เช่น ผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนจะต้องสร้างครอบครัว ผู้เรียน เป็นผู้ทำให้ครอบครัวนั้นเป็นรูปร่างขึ้น ผู้เรียนเป็นผู้เขียนประวัติและจัดสร้างลักษณะทางกายภาพของสมาชิกแต่ละคน ผู้เรียนเป็นผู้ที่กำหนดว่าสมาชิกแต่ละคนมีความสนใจอะไร มีบุคลิกภาพอย่างไร ฯลฯ ดังนั้น ไม่เพียงแต่ผู้เรียนเท่านั้นที่จะพบกับความแปลกใจ และผู้สอนก็มีโอกาสพบกับสิ่งใหม่ๆ ที่สร้างความแปลกใจให้กับผู้สอนด้วยเช่นกัน

- ผู้เรียนสามารถสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนจะต้องมีคำถามหลักในการกระตุ้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยผู้เรียนใช้ความคิดและประสบการณ์เดิม แล้วเพิ่มเติมประสบการณ์ใหม่ๆ ด้วยการลงมือทำกิจกรรมต่างๆ การแสวงหาข้อมูล การพบองค์ความรู้ใหม่ๆ การนำเสนอข้อมูลที่ค้นพบ พิสูจน์สิ่งที่เป็นแนวคิดของตนเอง รวมทั้งการสร้างข้อสรุปความรู้ใหม่ๆ ด้วยตนเอง

สำหรับการเรียนการสอนแบบ Storyline ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้วางแผน วางหัวเรื่อง เตรียมคำถามหลัก เพื่อใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ เป็นผู้สังเกตพฤติกรรมต่างๆ ของผู้เรียน เป็นผู้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแท้จริง ผู้สอนเป็นผู้แนะนำให้คำปรึกษา เป็นผู้ให้การวิพากษ์วิจารณ์ข้อดี ข้อบกพร่อง เพื่อให้ปรับปรุงแก้ไข รวมทั้งเป็นผู้ประเมิน ส่วนบทบาทของผู้เรียน เป็นผู้ศึกษาค้นคว้าปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในการเรียนเหมือนสถานการณ์นั้นเกิดขึ้นจริง ต้องตอบคำถามที่ผู้สอนได้กำหนดจากประสบการณ์ของตนเอง ทำงานด้วยความร่วมมือร่วมใจ มีความสามารถในการสื่อสาร เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน รวมทั้งมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนในกลุ่ม และกับผู้สอน เป็นผู้มีความสามารถแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสิ่งใหม่และเป็นผู้สามารถสร้างความรู้ใหม่ๆ

องค์ประกอบสำคัญๆ ของการเรียนการสอนแบบ Storyline ประกอบไปด้วย

1. ฉาก เป็นการนำให้ผู้เรียนได้ทราบว่า เขากำลังจะมีประสบการณ์ใหม่ๆ เกิดขึ้นเป็นการเริ่มนำเข้าสู่บทเรียน หรือเปิดตัวเรื่องในฉาก จะเป็นการระบุสถานที่ เวลา สิ่งแวดล้อม

2. ตัวละคร อาจจะเป็น คน สัตว์ หรือ สิ่งต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องกัน โดยตัวละครเหล่านี้ จะทำให้นักหรือเหตุการณ์นั้นๆ มีความสมจริงมากขึ้น

3. การดำเนินชีวิต ก็คือการดำเนินเรื่องราวว่าตัวละครแต่ละตัวต้องทำอะไรบ้าง

4. สิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับการเรียนการสอนแบบ Storyline นั่นก็คือจะต้องมีการตั้งคำถามว่ามีอะไรที่สำคัญๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละครแต่ละตัว และมีการแก้ปัญหาอย่างไร ซึ่งเป็นจุดสรุปของเรื่องราวทั้งหมด

ตัวอย่างเช่น บริษัทแห่งหนึ่งซึ่งดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับการผลิตเฟอร์นิเจอร์ การส่งออก โรงงานตั้งอยู่บริเวณชานเมือง ซึ่งบริษัทนี้มีเจ้าของกิจการดำรงตำแหน่งประธานกรรมการ และยังมีผู้จัดการฝ่ายต่างๆ อาทิเช่น ผู้จัดการฝ่ายบัญชีการเงิน การตลาด การผลิต ทรัพยากรมนุษย์ จัดซื้อ และอื่นๆ รวมทั้งแต่ละฝ่ายยังมีพนักงานในตำแหน่งต่างๆ อีกด้วย นอกจากนี้ในแต่ละฝ่ายก็จะมีกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การผลิตสินค้าตามคำสั่งซื้อจากต่างประเทศ การควบคุมคุณภาพของสินค้า การขนส่งสินค้าเพื่อส่งไปยังต่างประเทศ การทำการส่งเสริมการขาย และการตลาดเชิงรุก การจัดทำบัญชีและงบการเงิน การจัดซื้อวัตถุดิบ งานด้านทรัพยากรมนุษย์และอื่นๆ ถ้ามีเหตุการณ์สำคัญต่างๆ เกิดขึ้น เช่น พนักงานเดินขบวนประท้วงเพื่อขอขึ้นค่าแรง ทำให้ขบวนการผลิตสินค้าหยุดชะงัก ลูกค้าร้องเรียนเกี่ยวกับสินค้าว่าไม่มีคุณภาพ วัตถุดิบส่งมาที่โรงงานไม่ทันที่จะผลิตเป็นสินค้าส่งให้กับลูกค้า บุคลากรขาดความกระตือรือร้นในการทำงาน มาทำงานสาย หรือแม้กระทั่งเราทำการตลาด และส่งเสริมการขายแล้วแต่สินค้าก็ยังขายไม่ดี และอื่นๆ



ผู้สอนก็จะตั้งคำถามกับผู้เรียนว่า ถ้ามีปัญหาย่างนี้เกิดขึ้นจะแก้ไขอย่างไร ทำไมถึงเป็นแบบนี้ เป็นต้น ดังนั้น ผู้เรียนจะต้องใช้ความรู้ต่างๆ ที่เรียนมาเพื่อบูรณาการในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น

การเรียนการสอนแบบ Storyline ผู้เรียนและผู้สอนต้องให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเคารพในความคิดเห็นของกันและกัน ทำให้เกิดแรงผลักดันในการแก้ไขปัญหา ผู้เรียน

จะเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียน มีความสามารถในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง และทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต หรืออาจจะสรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบ Storyline เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Center) อีกรูปแบบหนึ่งนั่นเอง



บรรณานุกรม

- ดร.สุภาณิดา ปุสุรินทร์คำ. (2552). ความแตกต่างของ **Constructivism** กับ **Constructionism**. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2553 จาก <http://supanida-opal.blogspot.com/2009/02/constructivismconstructionism.html>
ปุสุรินทร์คำ
- ดร.จันทร์ชลี มาพทุธ. (พย.2545-มีค. 2546). การเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Storyline Approach: **วารสารศึกษาศาสตร์** มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วลัย พานิช. (2547). **การสอนด้วยวิธี Storyline**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2541). **การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ.
- สุวิทย์ มูลคำและคณะ. (2542). **การบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ : ที.พี.พริน จำกัด.
- ทศนา เขมมณี. (2546). **รูปแบบการเรียนการสอน ทางเลือกที่หลากหลาย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bell, Steve & Fifield, Kathy. (1998). **An Introduction to the Storyline Method**.
- KruDanel. (2010). **Storylines Method Teaching**. Retrieved from www.oknation.net/blog/storylines/2010/10/19/entry-1