

JOANNA DARDA-GRAMATYKA,
GABRIELA SITKIEWICZ (SZEWCZYK)
Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN, Kraków

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ГОРОДСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ, ИЛИ КАК ПОВЫСИТЬ МОТИВАЦИЮ СТУДЕНТОВ К ИЗУЧЕНИЮ ЯЗЫКА?

Такие игры — прекрасная инициатива, напоминающая, что университет является дружественным местом, которое каждый студент будет помнить всегда¹.

Настоящий проект представляет собой резюме языковой городской игры *По русским следам в Кракове*, которую, в сотрудничестве с Департаментом иностранных языков² Краковского технологического университета, мы организовали и провели для студентов Института неофилологии Педагогического университета, обучающихся по направлениям: русская филология, русская филология с английским языком и русская филология с французским языком. Принять участие в игре мы пригласили группу из 100 студентов 1, 2 и 3-го курсов бакалавриата. В игре приняли участие 80 студентов, которых спустя неделю после этого мероприятия мы попросили заполнить анонимную добровольную анкету. Опросник³ мы разделили на четыре тематические части. Нас интересовала оценка студентов относительно: навыков управления групповым процессом, способности

¹ Цитата из анкеты, автор: студентка 3-го курса русской филологии с французским языком Института неофилологии Педагогического университета в Кракове.

² Огромную поддержку в подготовке игры оказала нам магистр Дорота Духновска, которая является автором сценария игры *По русским следам в Кракове*.

³ Полный текст анкеты мы приводим в конце статьи.

к достижению цели, приобретения новых умений и навыков и уровня удовлетворенности. В анкете преобладали вопросы открытого типа. Мы хотели изучить, насколько глубоко студенты понимают групповые процессы, в которых они участвуют, могут ли они ими управлять, а также то, как групповые процессы влияют на их мотивацию к обучению. В общей сложности мы собрали 41 анкету с обратной связью от студентов. Следует подчеркнуть, что большая часть полученных нами обратных анкет была заполнена тщательно и содержала подробные комментарии. Некоторые из них, однако, не давали ответов на ряд открытых вопросов. В этой статье мы представляем результаты анализа собранного нами материала и наши собственные наблюдения о работе с группами молодых людей в исследуемой сфере.

Стоит, на наш взгляд, в самом начале охарактеризовать целевую группу, с которой мы работаем, а также обосновать правильность наших методов работы с группами студентов. К сожалению,

[...] темпы развития в области исследований и разработки предложений по новым методам образования не позволяют идти в ногу с проблемами, с которыми сталкиваются учебные заведения⁴.

Повсеместно известно, что

[...] ученики начальных, средних школ, техникумов и лицеев, а также студенты каждый день сталкиваются с новыми технологиями. Благодаря практически неограниченному доступу ко всем видам информации и знакомству с цифровым миром, они становятся совершенно иными клиентами учебных заведений, чем те, какими были студенты в прошлом⁵.

В результате студенты не только отличаются «большой интуитивной способностью в использовании средств массовой информации»⁶, но и становятся «жонглерами информации, вследствие чего у них возникают проблемы с концентрацией

⁴ W. Woźniak и др., *Gamifikacja – innowacyjne metody nauczania. Na lekcjach można grać!*, Uniwersytet Zielonogórski, Zielona Góra 2015, с. 7.

⁵ A. Cieszyńska, *Strategia wyprzedzająca w kształceniu nauczycieli biologii // Echa Ideatorium. Z doświadczenia nauczycieli akademickich, uczestników 2. Konferencji Dydaktyki Akademickiej „Ideatorium” na Wydziale Biologii Uniwersytetu Gdańskiego*, Gdańsk 2015, с. 5.

⁶ Там же, с. 5.

внимания и усвоением длинных текстов»⁷. Их называют «поколением SMS — людьми, чей пульс ускорен, которые общаются короткими фразами, предпочтительно через средства массовой информации»⁸. Авторы статьи *Социальные сети в академической практике* справедливо отмечают, что

[...] все чаще современный молодой человек XXI века проводит свое свободное время в одиночестве, в «компании» глядящих с экранов героев из телевизора, компьютера или Интернета, которые конкурируют с реальными людьми, книгами, спортом или туризмом⁹.

При работе с таким образом охарактеризованной группой трудно не задавать себе вопросов о выборе методик обучения, о том, как сделать так, чтобы предложения, выдвинутые учителем, были привлекательными для учащихся и повысили бы их позитивное отношение к предмету и возможности обучения в группе. Это те проблемы, которые нас беспокоят. Мы стараемся искать ответы на эти вопросы путем создания студентам пространства для самостоятельной работы, для самостоятельного решения проблем. Наш опыт показывает, что во время занятий по языку можно с успехом применять упражнения, которые используют игровую механику.

Игры становятся все более и более важной частью жизни молодых людей сегодня, более того, использование игровой механики можно встретить во многих областях жизни, ранее далеких от игры¹⁰.

Необязательная конвенция, с которой мы ассоциируем игру, мотивирует студентов к работе. Часто в группах возникает напряженность ввиду присутствия других участников, которые следят за успехами своих коллег, видят их ошибки. Игра является одним из превосходных инструментов, который может поддерживать преподавателя в способности разряжать напряженные ситуации такого рода.

⁷ Там же, с. 5–6.

⁸ Там же, с. 6.

⁹ E. Smolińska и др., *Portale społecznościowe w praktyce akademickiej // Echa Ideatorium...*, с. 172.

¹⁰ M. Zielińska, P. Kowzan, M. Prusinowska, *Tworzenie gier dla pracy pedagogicznej — edukacyjne badania w działaniu // Echa Ideatorium...*, с. 222.

Мы ежедневно отмечаем, что наши студенты — это любознательные молодые люди, у которых необходимо развивать критическое мышление и открытость, которым в процессе обучения необходимо обеспечивать различные стимулы, так как благодаря этому они больше понимают и запоминают. Современный учитель должен помнить, что

[...] наряду с цивилизационным и технологическим прогрессом дидактика также должна развиваться, приспосабливаясь к студентам, к их новым требованиям и новым умениям, а впоследствии — к рынку труда, на котором окажутся выпускники высших учебных заведений. Новые компетенции требуют современного подхода и новых путей развития умений и навыков у студентов¹¹.

Потому что, как справедливо указывают Клаудиа Милевская и Сильвия Зелинская,

Установка работников университета оказывает влияние на качество университетского образования и успеваемость студентов в науке. Преподаватель вуза уже не может просто быть экспертом в своей научной дисциплине, он должен проявлять живую заинтересованность и с энтузиазмом настраивать студентов на активную деятельность. Он должен совершенствовать технику своей работы, вдохновлять и поощрять молодых людей проявлять свою собственную инициативу, задавать вопросы и искать на них ответы¹².

Часто мы отмечаем, что об одной группе говорят, что она слаба, а о другой — что она очень хорошо работает и достигает лучших результатов. Мы согласны с утверждением о том, что групповые процессы имеют прямую связь с индивидуальными успехами студентов. Более того, мы отмечаем, что на преподавателей, которые являются частью этих групп, также распространяются те же процессы, что и на учащихся. Это непосредственно влияет на их мотивацию и творческий подход к работе. Поэтому внимательное отслеживание процессов, которые происходят в группах, понимание влияния группы на личность, а также умелое управление этими процессами имеют решающее значение, если мы хотим создать подходящую среду

¹¹ O. Jakubiak, *PBL jako metoda aktywizacji językowej studentów studiów filologicznych // Echa Ideatorium...*, c. 38.

¹² K. Milewska, S. Zielińska, *Imprezy popularnonaukowe jako alternatywna forma nauki oraz sposób na kształtowanie kompetencji społecznych — doświadczenia młodego organizatora // Echa Ideatorium...*, c. 88.

для обучения и живого участия в этом процессе всех членов команды. Современный лидер, по словам Ольги Якубяк, прежде всего, работает в команде¹³.

Современный, ориентированный на успех лидер XXI века является командным игроком, который не стремится найти решения в одиночку, но в состоянии организовать и мобилизовать на работу группу людей, во главе которой, как правило, он становится. Поскольку он понимает, что у команды потенциал намного больше, чем у одного человека¹⁴.

Помимо стимулирования студентов к приобретению и углублению знаний, мы пытаемся развивать у них социальные навыки, особенно способность работать в команде. Дорота Ключ-Станская считает, что

[...] такая [командная] работа способствует обсуждению значений, то есть процессу их естественного построения, наталкивает на постановку вопросов и выдвижение гипотез, высвобождает творческое мышление и совершенствует прагматику речи¹⁵.

В наши дни

[...] способность взаимодействовать с другими людьми — это принципиально историческая необходимость. В сложном современном мире никто не способен делать всего. Групповые виды активности позволяют интегрировать умения и знания членов группы в совместное обучение и деятельность. Добротное сотрудничество дает более высокие эффекты, более высокое качество, чем если бы это была сумма индивидуальных действий каждого по отдельности¹⁶.

Кроме того «школа не отвечает на вызовы нашего времени. [...] изменяется также и сам учащийся»¹⁷. Совершенствование этого навыка было одной из целей первой языковой городской игры, которую мы организовали.

Мы встретились 1 июня 2017 года в 9.40 у Мариацкого костела в Кракове. Там мы разделили прибывших студентов

¹³ О. Jakubiak., *PBL jako metoda aktywizacji językowej studentów...*, с. 39.

¹⁴ Там же, с. 39.

¹⁵ D. Klus-Stańska, *Po co nam wiedza potoczna w szkole? // Pedagogika w pokoju nauczycielskim*, ред. К. Kruszewski, WSiP, Warszawa, с. 134–154.

¹⁶ М. Taraszkiewicz., *Jak uczyć jeszcze lepiej? Szkoła pełna ludzi*, Wydawnictwo „Arka”, Poznań 2001, с. 16.

¹⁷ А. Cieszyńska, *Strategia wyprzedzająca w kształceniu nauczycieli biologii...*, с. 5–6.

(в количестве около 80 человек) на 16 малых групп, каждая из которых состояла из 5–6 человек¹⁸.

По отдельным группам мы распределили студентов разных направлений и курсов. Большинство игроков в группе были знакомы только в лицо. Их первая задача заключалась в том, чтобы «растопить лед» и познакомиться с коллегами по группе. Из заполненных после игры анкет следует, что, по мнению студентов, объединение в группы людей, ранее не знакомых друг с другом и на разных уровнях владеющих языком, оказало положительное влияние на их эффективность в решении задач, как показано на диаграмме 1.

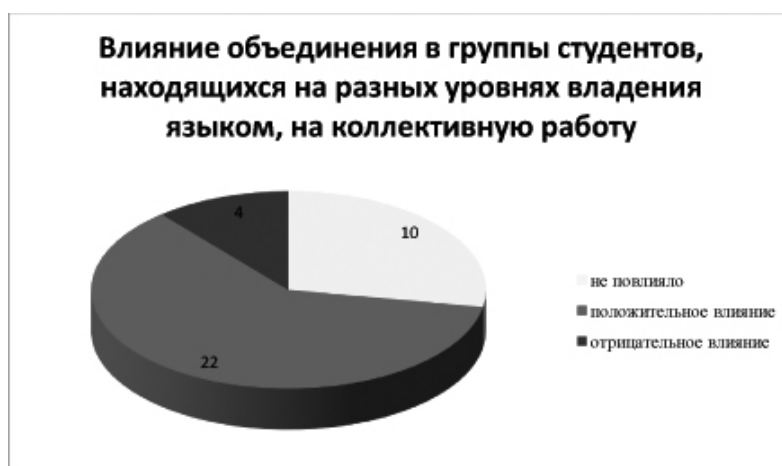


Диаграмма 1.

Студенты высоко оценили возможность учиться друг у друга, познакомиться с новыми людьми и стать вровень со старшими коллегами. Часть студентов признала, что хотя работа с незнакомыми людьми вызывала у них дискомфорт, объединение в группы студентов, которые ранее не были знакомы, оказало положительное влияние на активность и творческий подход группы. Атмосфера игры помогла им преодолеть дискомфорт, связанный

¹⁸ «Из исследований психологов следует, что в меньшей группе человек чувствует большую ответственность за результаты деятельности группы, то есть более активно вовлечен в ее активность. В то же время в большой группе проще раствориться в толпе, спрятаться за лидера, поэтому разделение труда является неравным». О. Jakubiak, *PBL jako metoda aktywizacji językowej studentów studiów filologicznych // Echa Ideatorium...*, с. 41.

с работой с незнакомыми людьми. Уровень знания русского языка в группах был различным — от учащихся на уровне А1 до так называемых «носителей языка». Мы подготовили для каждой команды по 10 заданий. По продолжительности игра занимала 3 часа. После распределения студентов по группам они отправились на Рынок, к пункту № 1 (отправной пункт был для всех одинаковым). После выполнения первого задания студенты получали конверт со следующим шагом. Последовательность назначаемых отдельным командам задач была разной. На пути игроков появлялись, например, Краковянка и Шпион, в программе был также пункт с воздушными шарами, на котором проверялось не только знание языка, но и креативность группы, а — как отмечает Маже-на Жилинская — «благодаря заданиям, обеспечивающим автономные и креативные виды активности, эффективность обучения повышается»¹⁹. Наши студенты в анкетах оценили уровень вовлеченности участников в решение заданий на очередных этапах игры. Анализ анкет показывает, что задания, которые получали участники, побуждали их к креативным видам активности, благодаря чему повышалась степень открытости группы. На диаграмме №2 представлен уровень вовлеченности групп перед началом розыгрыша, а также изменение в степени активного участия в совместной работе после выполнения нескольких первых заданий.

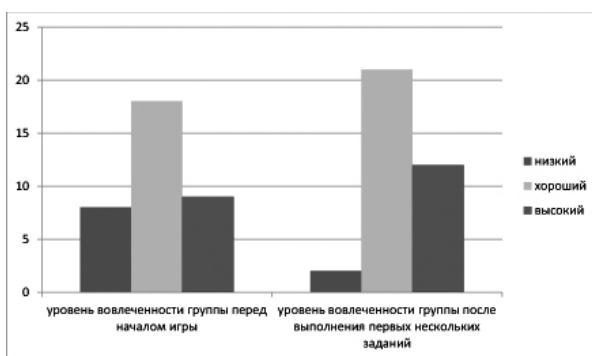


Диаграмма 2.

По мнению студентов, самое большое влияние на повышение уровня активного участия в группах оказали следующие

¹⁹ A. Zahorska, M. Kwiatkowski, *Edukacja w projektach i refleksji przyszłych nauczycieli chemii na Wydziale Chemii UG // Echa Ideatorium...*, с. 196.

факторы: члены команд начали разговаривать друг с другом, повысился их интерес к выполнению заданий, ожидание награды, успешное выполнение нескольких первых заданий, соперничество с другими группами, атмосфера игры.

В следующих местах участники игры получали задания, которые были подготовлены на русском языке. Выполнение каждого последующего задания приближало их к победе. На финише проверялась как правильность выполнения инструкций, так и время прохождения всего игрового маршрута. Однако у некоторых групп можно было отметить склонность к «сокращению пути к достижению цели». Студенты, которые были менее вовлечены и более расхоложены, пытались выполнять некоторые задания только с использованием своих телефонов. Благодаря этому им удалось добраться до финиша раньше, но, как выяснилось, информация, представленная в Интернете, была ошибочной. Нами отмечались разные реакции студентов на это сообщение: от злости на человека, который предложил такой выход, до разочарования, что все-таки выиграл кто-то другой.

Вслед за Малгожатой Тарашкевич можно сказать, что

[...] групповая работа является тренингом функционирования в разных ролях, тренингом совместной ответственности за совместно реализуемую задачу, эффективной коммуникации, решения проблем и так далее — она является превосходным тренингом различных социальных навыков²⁰.

Интересно, что наши студенты сами указывали на то, что четкое распределение ролей и задач помогало группе эффективно выполнять инструкции, а разделение ролей происходило естественным образом без вмешательства преподавателя. Мы не навязывали студентам конкретные роли в командах. Игроки подчеркивали, что зачастую человек, лучше других знающий язык, через какое-то время брал на себя инициативу и становился лидером.

Диаграмма № 3, которая приводится ниже, представляет проблемы, связанные с групповой работой, которые участники игры описывали в анкетах. Студенты признавали, что присутствие в группах более старших коллег и участников с лучшим знанием языка вызывало у них дискомфорт. Только один анкетированный

²⁰ M. Taraszkiewicz, *Jak uczyć jeszcze lepiej?*..., с. 18.

написал, что ему трудно было перенести обратную ситуацию — он не мог смириться с ошибками коллег. В то же время в части анкеты «исследование уровня удовлетворенности» на вопрос «Что могло бы быть еще лучше?» — повторялись ответы, что группа работала слишком медленно, из-за чего проиграла.

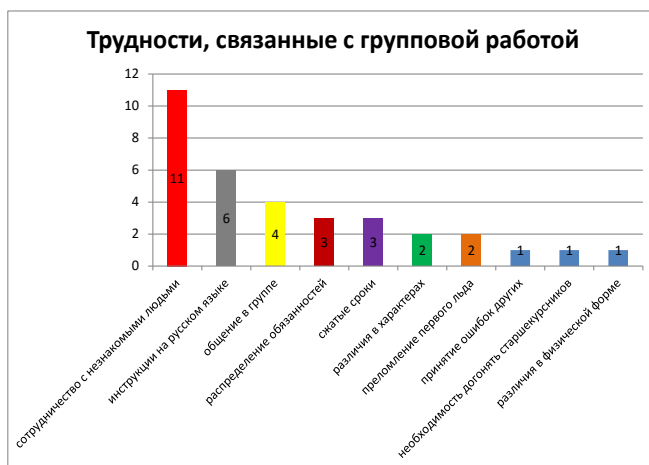


Диаграмма 3.

Несмотря на ограничения, которые следовали из работы с незнакомыми людьми или отсутствия навыков общения, студенты единодушно подтверждали, что сотрудничество стимулировало их творчество, открытость и возможность получать удовольствие от деятельности (диаграмма № 4).

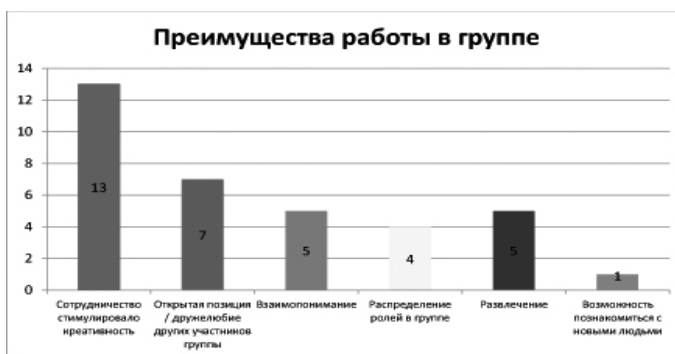


Диаграмма 4.

На линии финиша было заметно, что некоторые участники впервые открыли для себя истину, что хотя оценивалась группа, то их индивидуальный вклад имел значение, что, в принципе, не должно удивлять, ведь

[...] умения и компетенции можно приобрести только в ходе сотрудничества, этому нельзя научиться в одиночестве. Знания, которые приобретает группа и которые обсуждаются, дают высокий коэффициент усвоения [...]»²¹.

Было доказано, что знания, полученные благодаря собственному опыту и ошибкам, а также успехам, более долговечны, чем теоретические.

Во время городской игры *По русским следам в Кракове* можно было наблюдать развлечение, обучение, интеграцию, но также и соперничество за первое место и призы, которые, совершенно неожиданно, вызвали бурные эмоции, хотя «обучение является результатом динамической взаимозависимости между эмоциями, мотивацией и познанием»²².

На диаграмме № 5 представлены наиболее важные факторы, которые, по мнению студентов, влияют на эффективность их группы в достижении цели.

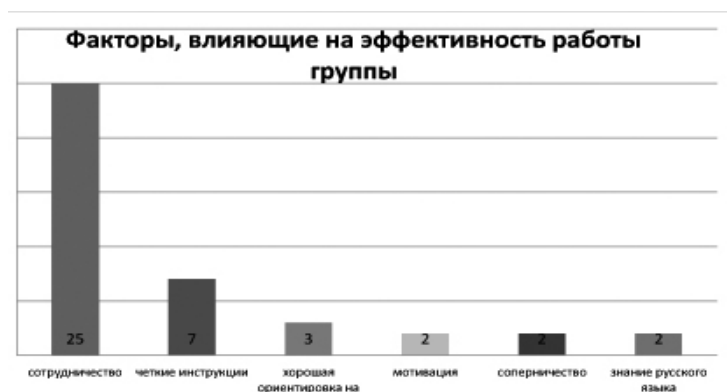


Диаграмма 5.

²¹ Там же, с. 16.

²² E. Rybska, E. Sobieszczuk-Nowicka, „*Neurobiologia roślin*” — *nauczanie z zastosowaniem debaty oksfordzkiej przy realizacji treści budzących kontrowersje // Echa ideatorium...*, с. 149.

Студенты чаще всего описывали сотрудничество в группах как мозговой штурм, коллективную работу, хорошую коммуникацию и эффективное распределение задач (диаграмма 6).

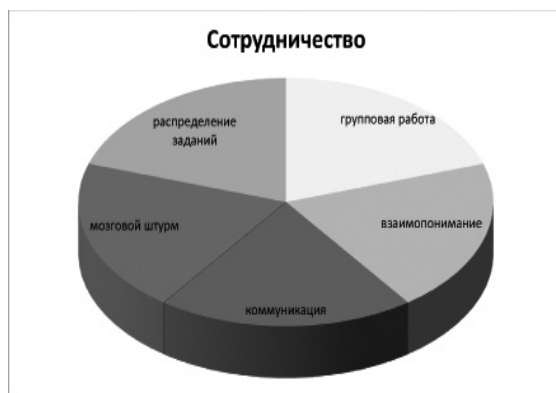


Диаграмма 6.

Как отмечают Элиза Рыбская и Эва Собешчук-Новицкая,

[...] с 60-х годов прошлого века широко распространено мнение, что эмоции и мотивация являются важными факторами, определяющими мышление и обучение. Эмоции имеют свои задачи, среди которых находится и помощь в нахождении своего места в окружающем мире, в том числе, помощь в обучении²³.

На вопрос — «Примете ли Вы участие в языковой игре в следующем году?» — подавляющее большинство участников ответило — «да» (диаграмма 7).

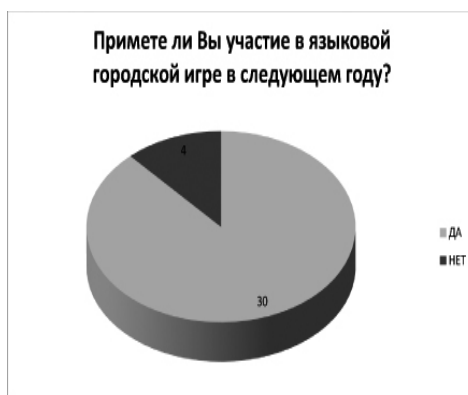


Диаграмма 7.

²³ Там же, с. 149.

Студенты особенно высоко оценили возможность интеграции, а затем эффективную организацию проекта, разнообразные и интересные задания, активное участие ведущих, хорошее развлечение и уровень конкуренции среди команд.

Мы знаем, что роль игр в сфере образования уже давно является предметом изучения дидактиков, об этом пишут Малгожата Зелинская, Петр Ковзан, Магдалена Прусиновска²⁴ и Вальдемар Возняк²⁵, а также Кшиштоф Крушевский²⁶, Ян Богуш²⁷, Винцент Оконь²⁸.

Вместе с тем мы знаем, что

[...] существует не так много рецензируемых публикаций, основанных на мета-анализах, которые позволили бы сформулировать научно доказанные методологические рекомендации, касающиеся, например, вопросов повышения эффективности обучения с использованием компьютерных игр или мотивации в процессе обучения²⁹.

Из нашего опыта и отзывов, полученных от студентов после игры *По русским следам в Кракове*, следует, что процессы, происходящие в группах, имеют прямую связь с мотивацией учащихся на достижение лучших результатов — они могут эффективно поддерживать их в действии и учебе, но могут также быть ограничивающим фактором. Конвенция игры является одним из способов создания пространства для взаимообучения и снятия напряженности в группе. Студенты во многих анкетах подчеркивали, что, несмотря на ограничения, связанные с групповой работой с незнакомыми людьми, совместное решение очередных заданий, конкуренция и атмосфера развлечения стимулировали их творческий подход, открытость и возможность получать удовольствие от процесса обучения. Такое стимулирование студентов к приобретению и углублению знаний поддерживает развитие их социальных навыков,

²⁴ M. Zielińska, P. Kowzan, M. Prusinowska, *Tworzenie gier dla pracy pedagogicznej...*, с. 217–237.

²⁵ W. Woźniak и др., *Gamifikacja — innowacyjne metody nauczania...*, с. 7.

²⁶ K. Kruszewski, *Kształcenie w szkole wyższej*, PWN, Warszawa 1976.

²⁷ J. Bogusz, *Gry dydaktyczne, czyli przeszłość antycypacyjnego kształcenia // Uczelnia na miarę współczesności*, K. Denek, F. Januszkiewicz, W. Strykowski (ред.), WN UAM, Poznań 1983.

²⁸ W. Okoń, *O postępie pedagogicznym*, Książka i Wiedza, Warszawa 1970.

²⁹ W. Woźniak и др., *Gamifikacja — innowacyjne metody nauczania...*, с. 8–9.

в частности, умение работать в команде, которое очень высоко ценится на современном рынке труда. Кроме того, стоит также отметить, что «разговоры и дискуссии в группах, а также обмен опытом и совместное приобретение знаний способствуют развитию умения решать проблемы»³⁰, которое, как мы полагаем, является чрезвычайно ценным в сегодняшнем мире.

ТЕКСТ АНКЕТЫ, КОТОРУЮ ЗАПОЛНЯЛИ УЧАЩИЕСЯ
ПОСЛЕ ЯЗЫКОВОЙ ГОРОДСКОЙ ИГРЫ
ПО РУССКИМ СЛЕДАМ В КРАКОВЕ:

Анкета о языковой городской игре
По русским следам в Кракове

УМЕНИЕ ВЫСТРАИВАТЬ ОТНОШЕНИЯ С ГРУППОЙ

- Что помогало группе эффективно выполнять задания?
- Что для Вас было планкой для преодоления в групповой работе?
- Что для Вас было комфортным в групповой работе?
- Что в групповой работе вызывало у Вас дискомфорт?
- Умение управлять групповым процессом.
- Как Вы оцениваете степень вовлеченности группы в игру перед началом выполнения заданий?
- (низкая/средняя/хорошая/высокая)
- Как Вы оцениваете степень вовлеченности группы в игру после выполнения нескольких первых заданий?
- (низкая/средняя/хорошая/высокая)
- Если ответ на пункт 6 отличается от ответа по пункту 5.
- Что изменилось?
- Что могло повлиять на это?
- Как объединение в группы учащихся на различных уровнях владения языком повлияло на эффективность группы в выполнении заданий?
- (отрицательное влияние/не повлияло/положительное влияние)

ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛИ

- Насколько элемент соперничества мотивировал Вас к эффективному выполнению заданий (по шкале от 1–10).
- Насколько элемент развлечения мотивировал Вас к эффективному выполнению очередных заданий? (по шкале от 1 до 10).
- Что еще было для Вас стимулом к выполнению заданий?
- Что в групповой работе помогало достигать цели игры и выполнять все задания?

³⁰ O. Jakubiak, *PBL jako metoda aktywizacji językowej studentów...*, с. 41.

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ГОРОДСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ...

НОВЫЕ УМЕНИЯ И НАВЫКИ

Что Вы узнали о Кракове во время выполнения заданий?

Достаточным ли для выполнения заданий был Ваш уровень владения языком?
(да/нет)

Пожалуйста, выберите Ваш уровень владения языком во время игры *По русским следам в Кракове*:

(низкий уровень/достаточный уровень/высокий уровень)

Если Вы указали низкий уровень владения языком:

Что помогало Вам выполнять задания?

Чему Вы научились в ходе игры?

Приведите одно новое русское слово, которое Вы запомнили из игры *По русским следам в Кракове*.

ИЗУЧЕНИЕ УРОВНЯ УДОВЛЕТВОРЕННОСТИ

Примете ли Вы участие в языковой городской игре в следующем году?

(Да/Нет)

Как Вы оцениваете Ваш уровень удовлетворенности от участия в игре? 1–10

Что именно прошло хорошо?

Что могло пройти еще лучше?

Благодарим за внимание!

Joanna Darda-Gramatyka, Gabriela Sitkiewicz (Szewczyk)

GRA JĘZYKOWA W PRZESTRZENI MIEJSKIEJ, CZYLI JAK ZWIĘKSZYĆ MOTYWACJĘ STUDENTÓW DO NAUKI JĘZYKA?

Streszczenie

Artykuł stanowi podsumowanie językowej gry miejskiej *Po rosyjskich śladach w Krakowie*. W grze wzięło udział 80 osób, a 41 z nich wypełniło dobrowolną ankietę z informacją zwrotną. Celem ankiety było zbadanie, na ile studenci są świadomi procesów grupowych, w których uczestniczą, oraz jak te procesy wpływają na ich motywację do nauki języka obcego. Wyniki naszych badań pokazują, że wzajemne oddziaływanie członków grupy na siebie ma bezpośredni związek z motywacją studentów do osiągnięcia lepszych wyników. Świadomość wpływu procesów grupowych na jednostkę jest niezwykle istotna, ponieważ umiejętne zarządzanie tymi procesami można wykorzystać w planowaniu strategii pracy z grupami studentów w celu zwiększenia ich efektywności w osiągnięciu wyznaczonych celów. Tworzenie odpowiedniej przestrzeni do uczenia się doskonale wspierają ćwiczenia wykorzystujące elementy rywalizacji, zabawy czy mechanika gry. Wpływ grupy na jednostkę oraz facylitacja nie są nowymi zagadnieniami, ale są to tematy aktualne i wciąż wymagające wielu badań.

Joanna Darda-Gramatyka, Gabriela Sitkiewicz (Szewczyk)

LANGUAGE GAME IN URBAN SPACE OR HOW TO INCREASE STUDENTS'
MOTIVATION TO LEARN A LANGUAGE

Summary

This article is a summary of a language urban game entitled *Following the Russian traces in Cracow*. There were 80 participants in the game and 41 of them filled out a voluntary questionnaire providing feedback. The purpose of the questionnaire was to examine to what extent students were aware of the group processes they participated in and how those processes affected their motivation to learn a foreign language. Our research results have shown that the group members' interactions are directly related to the students' motivation to achieve better results. The awareness of the group processes' impact on an individual is crucial as skilful management of these processes can be used while planning work strategies with student groups in order to increase their effectiveness in achieving the set goals. Creation of the right space for learning is well supported by exercises using elements of competition, fun or game mechanics. The influence exerted by a group on an individual and facilitation are not new issues, however, they are very timely matters and still require extensive research.