**Определение понятия «квест».**

**История возникновения и развития квеста**

То, что квесты весьма популярны в наше время - неоспоримый факт. Но что принесло им такую известность, как именно развивалась их история и почему квесты завоевали столь широкую любовь представителей разных стран?

Начнем с предыстории названия.

В английском языке существует два полноправных варианта - ***«quest»*** **(«квест»)** - вызов, поиск и «***adventure game»*** **(«адвенчура»,** что в переводе на русский язык означает «приключенческая игра»).

Однако в русской традиции закрепился термин **«квест»**, что означает «приключенческая игра». Когда слышат слово «квест», то сразу подразумевается «компьютерная приключенческая игра».

В английском языке слово «*quest»* вообще не употребляется как игровой жанр.

**Квест** (англ. *«quest»)* - это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели.

**Квест** (приключенческая игра), где персонажу (или персонажам) требуются выполнить задание (чаще всего, решение логических, умственных задач) для достижений цели игры.

Сюжет игры может быть предопределенным или же давать множество исходов выбор которых зависит от действий игрока.

**Квест** (поиски) *(от англ. «quest» - поиск, предмет поисков, поиск приключений)* - это путешествие, где героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им достичь цели игры.

Квесты деляться на интеллектуальные, активные, страшные и детские

Аналогом квеста(поиска) является всем известная телеигра «Форт Боярд», где игроки охотятся за сокровищами форта.

**История возникновения и развития квеста**

В мифологии и литературе понятие «квест» вначале определяло один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей и препятствий (например, «Миф о 12 подвигах Геракла», «Миф о Персее»).

Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола - поиски Святого Грааля.

Примером квеста в современной литературе можно назвать роман - эпопею английского писателя Джона Рональда Руэла Толкина «Властелин колец», роман Бориса Акунина «Квест» и роман австрийского писателя Франца Кафки «Замок» (публикуется с 1926 г.).

Развитие вычислительной техники и появление домашних компьютеров с развитой графической системой послужило толчком к появлению индустрии компьютерных игр.

В начале 1970 годов термин «квест» был позаимствован разработчиками компьютерных игр, целью которых являлось движение по игровому миру к определенной цели.

### Приключенческая игра *(англ. «adventure» - приключение, бродилка, квест (англ. «quest» - поиски)* - один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Первые компьютерные приключенческие игры были исключительно текстового содержания (**текстовые квесты, «бродилки»)**, и графика в них не использовалась из-за технических ограничений компьютеров.

Первая текстовая компьютерная игра в жанре квест, под названием Colossal Cave Adventure, была создала американским программистом (один из основателей жанра квестов) Уильямом Краудером в 1975 году для ЭВМ марки PDP - 10.

В игре использовался исключительно текстовый интерфейс, и игрок применял простые текстовые команды.

В настоящее время компьютерные текстовые квесты (приключения) встречаются в качестве мини-игр в составе выпускаемых крупных игр.

С развитием компьютерной техники и графических подсистем текстовые игры и приключения были вытеснены. Соответственно, жанр квестов также получил дальнейшее развитие.

Появились **графические квесты,** которые приобрели первые графические иллюстрации и были созданы для 8-битных домашних компьютеров.

### Популярные графические квесты:

### головоломка *(от англ. «puzzle»)* (основная цель - решение логических задач и загадок);

### визуальные романы*.* Визуальный роман - подвид текстового квеста, в котором история разворачивается в виде текста. Визуальные романы популярны в Японии, часто становятся основой для экранизации в виде аниме.

### Симулятор

«Симулятор ходьбы» - это игра - повествование, где игроку можно лишь перемещаться по миру игры, взаимодействовать с небольшим количеством предметов и искать интересные объекты. Основная цель: ознакомление с декорациями, атмосферой и историей тех времен.

### Период с 1990 по 1998 годы считают золотой эпохой графических квестов, этому поспособствовал технический прогресс.

Появление первых графических акселераторов (видеокарта или графический адаптер или графический ускоритель) , а вслед за ними и первых трёхмерных игр послужило закатом эпохи квестов.

Разработчики **веб - квестов**, (с использованием информационно - коммуникационных технологий и сети Интернет) предназначены для развития у обучающихся и учителей умения анализировать, синтезировать и оценивать информацию.

### Образовательный веб - квест - *(webquest)* - это проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Под **веб - квестом**  понимают образовательный сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Такие веб - квесты разрабатываются для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет или тему.

Проблемой определения, создания и использования квестов в образовательном процессе активно занимаются как зарубежные, так и отечественные ученые.

|  |  |
| --- | --- |
| **Автор** | **Определение** |
| Быховский Я. С. | Образовательный веб - квест - это проблемное задание c элементами ролевой игры. |
| Гриневич М. С. | Медиаобразовательные квесты - это новая и перспективная технология в медиа дидактике. |
| Федоров А. В., Новикова А. А., Колесниченко В. Л., Каруна И. А. | Веб - квест - это образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе обучающихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб - страницы. |
| Шмидт В. В. | Квесты - это мини - проекты, основанные на поиске информации в Интернете. |
| Кузнецова Т. А. | Квест - это пример организации интерактивной образовательной среды. |
| Яковенко А. В. | Веб - квест - это проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. |
| Шевцова О. Г. | Квест - это ориентированная на решение проблемы деятельность. |
| Гончарова Н. Ю. | Квест - это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет. |