



Коллекция мини-игр «НЕЙРО | ТЕКА»

Сценарий для проведения
с методическими рекомендациями



Целевая группа: школьники 5–11 классов (в возрасте от 11 до 17 лет), заинтересованные в изучении современных технологий, развитии цифровой грамотности и освоении базовых навыков работы с нейросетями и инструментами искусственного интеллекта.

Цель мероприятия: развитие цифровой грамотности участников через вовлечение в интерактивные мини-игры, направленные на формирование базовых и прикладных навыков работы с нейросетями, критического мышления и понимания принципов функционирования современных технологий искусственного интеллекта.

Материалы: игровое поле — 1 шт (Приложение 1), развёртка кубика — 1 шт (Приложение 2), карточки для игры «Правда-ложь» — 38 шт (Приложение 3), карточки для игры «Это правда существует?» — 30 шт (Приложение 4), карточки для игры «Текстовые перевёртыши» — 30 шт (Приложение 5), карточки для игры «Своими словами» — 30 шт (Приложение 6), карточки для игры «Одна буква» — 30 шт (Приложение 7), карточки для игры «НейроХудожник» — 40 шт (Приложение 8), подсказки для ведущего — 1 шт (Приложение 9).

Необходимое время: от 60 минут

Краткое описание игры

НЕЙРО | ТЕКА — это коллекция мини-игр, направленных на развитие цифровой грамотности и формирование навыков работы с нейросетями. В НЕЙРО | ТЕКУ можно сыграть двумя способами:

- пройти всю коллекцию мини-игр как настольную игру, используя игровое поле и последовательно выполняя задания из разных игр;
- выбрать любую отдельную игру и сыграть в неё по её собственным правилам.

Игра с использованием игрового поля:

Цель игры — быстрее всех привести свою фишку к финишу.

Вам предстоит выполнять задания с карточек, за правильные ответы ваша фишка будет двигаться вперед, за неправильные — останется на месте.

Подготовка к игре

Распечатайте все необходимые материалы. Подготовьте фишки по количеству команд/игроков. Разложите поле и выложите на него карточки в соответствующие места. Склейте кубик. Подготовьте подсказки для ведущего и таймер. Определите ведущего, разделитесь на команды или играйте каждый сам за себя. Каждый игрок/команда бросает кубик, у кого выпадет большее число, тот ходит первым, далее ход переходит по часовой стрелке.

Игра командами

2-3 команды по 3-5 человек. Команда выполняет задание с карточки. Фишка команды идёт вперёд, только если её участники успели выполнить задание за 1 минуту.

Каждый за себя

Оптимально: 3 человека. Если игроков больше, лучше играть командами. Участник

выполняет задание с карточки. Его фишка идёт вперёд, только если правильный ответ дан в течение 1 минуты.

Ход игры

Команда, которая ходит первой, бросает кубик и ходит на выпавшее число клеток вперёд. Число на клетке, куда попала фишка, показывает, в какую игру вы должны сыграть и на сколько клеток вперёд пройдёт ваша фишка в случае успешного выполнения задания. Возьмите карточку с соответствующим числом и за 1 минуту выполните задание. Справились с заданием за отведённое время — ваша фишка идёт вперёд. Не справились — фишка остаётся на месте. Победителем становится команда, которая первой достигла финиша.

Правда-ложь (1 клетка вперёд)

Задача — за 1 минуту дать ответ верно утверждение с карточки или нет. За правильный ответ команда продвигается на 1 клетку вперёд.

Это реально существует? (2 клетки вперёд)

Задача — за 1 минуту определить, на какой из двух картинок изображён реальный объект (растение, животное или природное явление), а какая сгенерирована нейросетью. На каждой карточке представлены две картинки. За правильный ответ команда продвигается на 2 клетки вперёд.

Текстовые перевёртыши (3 клетки вперёд)

Задача — за 1 минуту угадать и назвать оригинальную строку из известной песни или стихотворения, которую нейросеть «перевернула», заменив слова на противоположные по смыслу. Задание считается выполненным только в том случае, когда точно названа оригинальная строчка. За правильный ответ команда продвигается на 3 клетки вперёд.

Своими словами (4 клетки вперёд)

Задача — за 1 минуту объяснить своей команде все слова с карточки, не называя само слово и не используя однокоренные слова. При нарушении правил (если названо само слово или использованы однокоренные) команда автоматически проигрывает этот ход и не двигается вперёд. За все отгаданные слова команда продвигается на 4 клетки вперёд.

Одна буква (5 клеток вперёд)

Задача — за 1 минуту угадать, какой технологический термин объяснила нейросеть, используя только слова, начинающиеся на букву «П». За правильный ответ команда продвигается на 5 клеток вперёд.

НейроХудожник (6 клеток вперёд)

Задача — за 1 минуту угадать, что зашифровано нейросетью на картинке. Каждая иллюстрация — это зашифрованная пословица, поговорка, фразеологизм, сказка или мультик. Задание считается выполненным только в том случае, когда ответ дан точно. За правильный ответ команда продвигается на 6 клеток вперёд.

! Воспользуйтесь **подсказками для ведущего**, в них прописаны все ответы на задания (номер карточки соответствует номеру ответа).

Игра в одну из мини-игр коллекции:

Нейро | Тека — это коллекция из *шести* самостоятельных игр. Возьмите соответствующую колоду карт, изучите правила и проведите игру, определив победителя по условиям.

Подготовка к игре

Определите в какую игру хотели бы сыграть. Распечатайте необходимые карточки. Подготовьте подсказки для ведущего и таймер. Определите ведущего, разделитесь на команды или играйте каждый сам за себя. Жребием определите, кто будет ходить первым, далее ход переходит по часовой стрелке.

Игра командами

2-3 команды по 3-5 человек. Команда выполняет задание с карточки. Фишка команды идёт вперёд, только если её участники успели выполнить задание за 1 минуту.

Каждый за себя

Оптимально: 3 человека. Если игроков больше, лучше играть командами. Игрок зачитывает задание, выполняют все участники на скорость. Если правильный ответ дан за 1 минуту, вперёд идет фишка того, кто первым выполнил задание, далее ход переходит по часовой стрелке.

Ход игры

! Воспользуйтесь сценарием для ведущего, в нём прописаны все ответы на задания (номер карточки соответствует номеру ответа).

Мини-игра «Правда-ложь»

Разделитесь на команды от 1 до 3 человек. Ведущий зачитывает утверждение с карточки, команда отвечает, верно это утверждение или нет. Если ответ правильный, команда получает 1 очко и продолжает ход; если ошиблась — право ответа переходит соперникам. Игра продолжается до исчерпания всех карточек или пока одна из команд не наберёт 5, 10 или 15 очков — количество выбирается перед началом игры. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Под термином «искусственный интеллект» в заданиях мы будем понимать широкий спектр технологий и алгоритмов машинного обучения.

Мини-игра «Это реально существует?»

Разделитесь на команды от 2 до 3 человек. Задача — быстрее соперников определить, на какой из двух картинок изображён реальный объект (растение, животное или природное явление), а какая сгенерирована нейросетью. В каждой раунде демонстрируются две картинки. Ответы принимаются по поднятой руке. Команда, поднявшая руку первой, получает право озвучить свой вариант (например: «первая картинка — реальная»).

Если ответ правильный, команда получает 1 очко; если ошиблась — теряет 1 очко, и право ответа переходит к другим командам. Если команда не уверена, она может воздержаться — в этом случае её результат не меняется.

За выкрикивание ответов без поднятой руки команда получает штраф -2 очка.

Игра продолжается до исчерпания всех раундов или пока одна из команд не наберёт заранее установленное количество очков (например, 7 или 10 — определяется перед началом игры). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Все сгенерированные картинки созданы нейросетью ГигаЧат.

Мини-игра «Текстовые перевёртыши»

Разделитесь на команды от 2 до 3 человек или играйте в паре. Задача команд — быстрее соперников угадать оригинальную строку из известной песни или стихотворения, которую нейросеть «перевернула», заменив слова на противоположные по смыслу. Командам одновременно зачитывается и показывается зашифрованная строка. Ответы принимаются по поднятой руке. Команда, поднявшая руку первой, получает право озвучить свой вариант ответа. Команда получает штраф -2 очка за выкрикивание ответов без поднятой руки. Если ответ правильный, команда получает 1 очко. Если ответ неверный — команда теряет 1 очко, и право ответа переходит к другим командам. Если команда не уверена, она может не поднимать руку — в этом случае её результат не меняется. Игра продолжается до исчерпания всех раундов или пока одна из команд не наберёт заранее установленное количество очков (например, 10 или 15 — определяется перед началом игры). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Мини-игра «Своими словами»

Разделитесь на команды от 2 до 4 человек. В каждой команде определите очередность объясняющих, остальные участники команды будут угадывающими. Первый объясняющий от команды тянет карточку со словами. Его задача — за одну минуту объяснить своей команде все слова с карточки, не называя само слово и не используя однокоренные слова. За каждое угаданное слово команда получает 1 балл. Если за отведённое время удаётся угадать все слова с карточки, команда получает дополнительный бонусный балл. Таким образом, за один раунд можно набрать максимум 5 баллов: 4 балла за угаданные слова и 1 балл за полный набор. Далее ход переходит к следующей команде. В следующих раундах команды по очереди меняют объясняющих. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Все слова на карточках связаны с технологиями.

При нарушении правил (если названо само слово или использованы однокоренные) слово не засчитывается, и команда теряет возможность получить за него балл, а также лишается бонусного балла за полный набор угаданных слов.

Мини-игра «Одна буква»

Разделитесь на команды от 2 до 3 человек или играйте в паре. В каждом раунде нейросеть объясняет технологический термин, используя только слова, начинающиеся на букву «П». Задача команд — быстрее соперников угадать, что это за слово. Ответы принимаются по поднятой руке: команда, поднявшая руку первой, получает право озвучить свой вариант ответа. Если ответ правильный, команда получает 1 очко; если ошиблась — теряет 1 очко, и право ответа переходит к другим командам. Если команда не уверена, она может воздержаться от ответа, тогда её результат не меняется. За выкрикивание ответов без поднятой руки команда получает штраф -2 очка. Игра продолжается до завершения всех раундов или до тех пор, пока одна из команд не наберёт заранее установленное количество очков (например, 10 или 15 —

определяется перед началом игры). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Мини-игра «НейроХудожник»

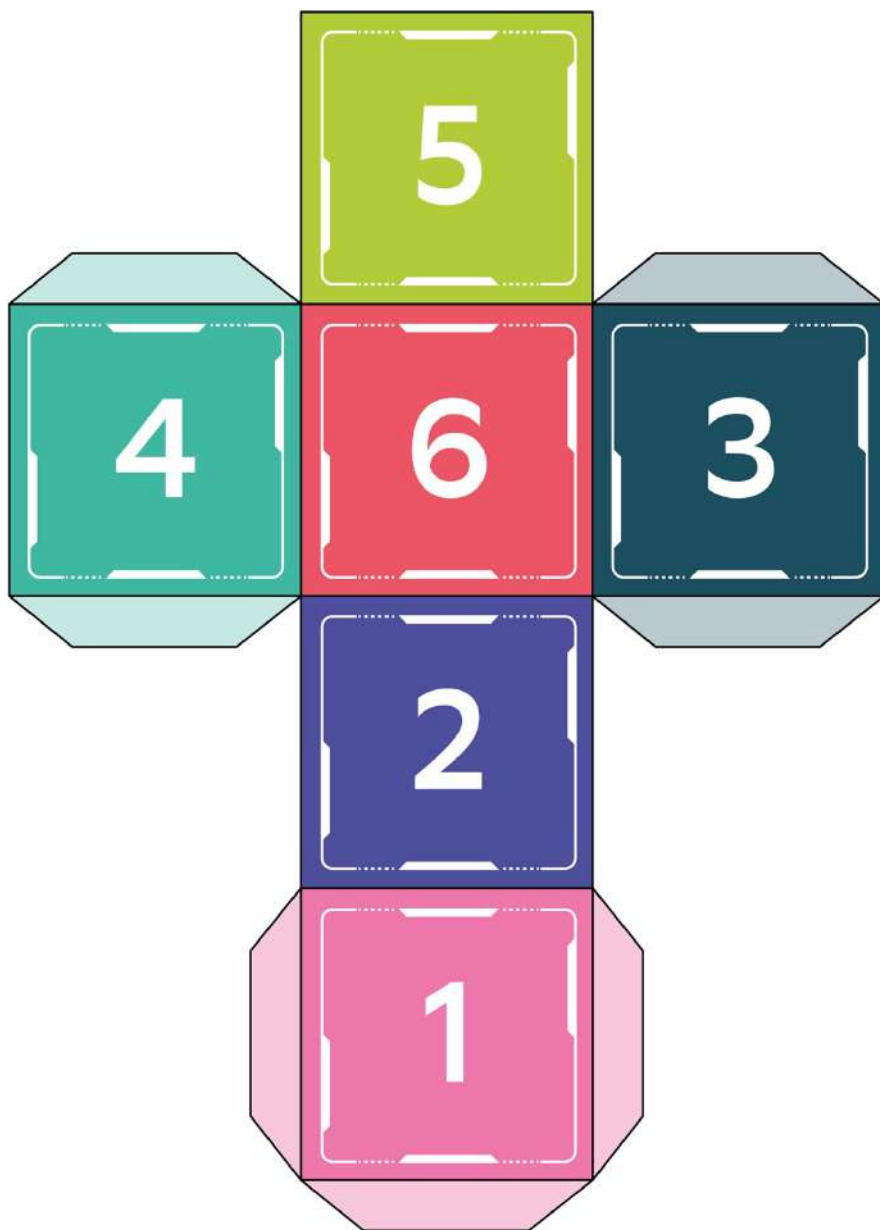
Разделитесь на команды от 1 до 3 человек. Задача — быстрее соперников угадать, что зашифровано нейросетью на картинке. Каждая иллюстрация — это зашифрованная пословица, поговорка, фразеологизм, сказка или мультик. Ответы принимаются по поднятой руке. Команда, поднявшая руку первой, получает право озвучить свой вариант ответа. Если ответ правильный, команда получает 1 очко; если ошиблась — теряет 1 очко, и право ответа переходит к другим командам. Если команда не знает ответа, она может воздержаться, тогда её результат не меняется. Команда получает штраф -2 очка за выкрикивание ответов без поднятой руки. Игра продолжается до исчерпания всех раундов или пока одна из команд не наберёт заранее установленное количество очков (например, 10 или 15 — определяется перед началом игры). Побеждает команда, набравшая больше очков.

Все картинки сгенерированы нейросетью ГигаЧат.

Игровое поле



Кубик для игры



Игровые карточки для мини-игры «Правда-ложь»

Название
игры

ПРАВДА-ЛОЖЬ

Пример рубашек игровых карточек

Формулировка
вопроса

Правда или ложь?

1

Нумерация
карточки

Нейросеть ГигаЧат разработана
компанией Сбер в 2023 году
и является одним из первых
крупных проектов искусственного
интеллекта российского
происхождения.

Игровое
задание

Пример лицевой стороны карточек
с заданиями



Цветовая навигация игровых
карточек «Правда-ложь»

Игровые карточки для мини-игры «Это реально существует?»

Название
игры



Пример рубашек игровых карточек

Формулировка
задачи



Нумерация
карточки

Игровое
задание

Пример лицевой стороны карточек
с заданиями



Цветовая навигация игровых
карточек «Правда-ложь»

Игровые карточки для мини-игры «Текстовые перевёртыши»

Название
игры

ТЕКСТОВЫЕ ПЕРЕВЁРТЫШИ

Пример рубашек игровых карточек

Формулировка
задачи

**Угадайте оригинал
по антонимам**

69

Нумерация
карточки

Жара и тьма; ночь ужасная!
Уже вы бодрствуете, враг
отвратительный.

Игровое
задание

Пример лицевой стороны карточек
с заданиями



Цветовая навигация игровых
карточек «Правда-ложь»

Игровые карточки для мини-игры «Своими словами»

Название
игры



Пример рубашек игровых карточек

Формулировка
задачи

Объясните слова

99

Нумерация
карточки

Компьютер
Wi-Fi
Хакер
Изобретение

Игровое
задание

Пример лицевой стороны карточек
с заданиями



Цветовая навигация игровых
карточек «Правда-ложь»

Игровые карточки для мини-игры «Одна буква»

Название
игры



Пример рубашек игровых карточек

Формулировка
задачи

Угадайте термин

129

Нумерация
карточки

Посредник пользователя
и программы, позволяющий
передавать параметры, получать
подсказки, производить
переключение параметров.

Игровое
задание

(Ответ начинается на букву И)



Цветовая навигация игровых
карточек «Правда-ложь»

Пример лицевой стороны карточек
с заданиями

Игровые карточки для мини-игры «НейроХудожник»

Название
игры

НЕЙРОХУДОЖНИК

Пример рубашек игровых карточек

Формулировка
задачи

**Угадайте пословицу /
поговорку / фразеологизм**

159

Нумерация
карточки



Игровое
задание

Пример лицевой стороны карточек
с заданиями



Цветовая навигация игровых
карточек «Правда-ложь»

Подсказки для ведущего

В этом файле собраны ответы на все задания игры. Для удобства карточки с заданиями пронумерованы — чтобы найти нужный ответ, просто откройте раздел с соответствующим номером.

Напоминалка с правилами каждой игры

«**Правда-ложь**» — определить, утверждение правдивое или ложное.

«**Это реально существует?**» — из двух картинок выбрать ту, которая существует в реальной природе (растение, животное или природное явление).

«**Текстовые перевертыши**» — слова заменены на антонимы, задача угадать оригинальную строку из песни или стихотворения.

«**Своими словами**» — своими словами объяснить понятия с карточки не используя однокоренные.

«**Одна буква**» — определить понятие по описанию нейросети, где все слова начинаются на букву «П».

«**НейроХудожник**» — угадать, что изобразила нейросеть в картинке (фразеологизм, пословица, поговорка, сказка или мультяшная картинка).

Ответы на следующей странице ↓



ОТВЕТЫ

«Правда-ложь»

1. Утверждение:

Нейросеть ГигаЧат разработана компанией Сбер в 2023 году и является одним из первых крупных проектов искусственного интеллекта российского происхождения.

Ответ: Это правда

ГигаЧат представляет собой систему искусственного интеллекта, предназначенную для решения широкого спектра задач, включая общение, создание контента и помощь пользователям в повседневной жизни.

2. Утверждение:

«Промт» — это профессиональное название ответа нейросети на ваш запрос.

Ответ: Это ложь

Промт — это сам запрос, инструкция или обращение к нейросети; то, с чего начинается её работа, а не результат.

3. Утверждение:

Искусственный интеллект думает как человек.

Ответ: Это ложь

У искусственного интеллекта нет собственного сознания и эмоций. Он не понимает текст, а лишь анализирует его и выдаёт подходящий ответ. По сути, это сложный калькулятор с возможностями расширенного поиска, а не мыслящее существо.

4. Утверждение:

У нейросетей бывают «галлюцинации»: они могут придумывать факты, которых не существует.

Ответ: Это правда

Если искусственному интеллекту не хватает данных, он может «додумать» ответ, выдавая правдоподобную, но ложную информацию. Это называют галлюцинацией. Поэтому результаты лучше перепроверять, особенно если речь идёт о важных решениях и советах.

5. Утверждение:

Искусственный интеллект может помочь в реставрации старых фильмов, улучшая качество изображения.

Ответ: Это правда

Искусственный интеллект может повышать разрешение видео, убирать шумы и делать старые записи более чёткими и современными.

6. Утверждение:

Пользоваться нейросетями сложно, это только для программистов.

Ответ: Это ложь

Многие современные нейросети устроены максимально просто. Достаточно на специальном сайте ввести текстовый запрос — и система выдаст результат. Освоить такие инструменты может каждый, даже без технических знаний.

7. Утверждение:

Искусственный интеллект используется для построения маршрутов в навигаторах.

Ответ: Это правда

Искусственный интеллект анализирует пробки, скорость движения и предлагает оптимальный путь.

8. Утверждение:

Искусственный интеллект помогает ставить диагнозы врачам.

Ответ: Это правда

Врачи используют искусственный интеллект, чтобы сравнивать анализы и снимки одного пациента с тысячами похожих случаев. Это занимает у компьютера всего несколько секунд, помогает быстро находить болезни, но окончательное решение принимает врач.

9. Утверждение:

Нейросети могут писать музыку в стиле Чайковского или Битлз, но ни разу не придумали новый музыкальный жанр.

Ответ: Это правда

Искусственный интеллект отлично копирует стиль, если ему дать 100 песен одного композитора. Он подмечает закономерности: какие ноты чаще идут после каких. Но чтобы придумать нечто совсем новое (как когда-то придумали джаз или рок), нужен настоящий творческий прыжок — это умеют только люди.

10. Утверждение:

Когда искусственный интеллект смотрит на кошку, он видит не пушистое животное, а набор чисел и данных.

Ответ: Это правда

Для искусственного интеллекта кошка — это математические параметры: форма, цвет, текстура. Он не понимает, что такое усы или хвост, а просто сравнивает данные.

11. Утверждение:

Искусственный интеллект может работать без электричества.

Ответ: Это ложь

Как и любая технология, искусственный интеллект зависит от компьютеров и электрической энергии.

12. Утверждение:

Искусственный интеллект понимает, что он — компьютерная программа.

Ответ: Это ложь

Искусственный интеллект не обладает самосознанием. Он не знает, что он программа, и не осознаёт себя как личность или устройство.

13. Утверждение:

Искусственный интеллект может управлять роботом-пылесосом, чтобы тот не врезался в мебель.

Ответ: Это правда

В современных пылесосах используются простые системы искусственного интеллекта для навигации и обхода препятствий.

14. Утверждение:

Искусственный интеллект может читать мысли человека, просто глядя на его.

Ответ: Это ложь

Искусственный интеллект не умеет читать мысли. Есть технологии, которые анализируют активность мозга, но для этого нужны специальные датчики, а не просто взгляд.

15. Утверждение:

Искусственный интеллект может самостоятельно выключить себя, если решит, что людям это нужно.

Ответ: Это ложь

Искусственный интеллект не принимает таких решений. Он действует только по заданным алгоритмам и не может проявить собственную волю.

16. Утверждение:

Искусственный интеллект может писать стихи, но не всегда соблюдает ритм и рифму.

Ответ: Это правда

Нейросети умеют писать стихи по известным образцам, но иногда допускают ошибки в стихотворном размере или делают странные рифмы.

17. Утверждение:

Искусственный интеллект может помочь найти нужную книгу в огромной библиотеке за несколько секунд.

Ответ: Это правда

Поисковые системы с искусственным интеллектом быстро анализируют содержание книг и помогают найти нужную информацию по ключевым словам.

18. Утверждение:

Искусственный интеллект умеет распознавать лица людей даже в темноте.

Ответ: Это правда

Некоторые современные системы используют инфракрасные камеры и специальные алгоритмы, чтобы узнавать лица при плохом освещении.

19. Утверждение:

Искусственный интеллект может управлять беспилотным автомобилем лучше, чем большинство людей.

Ответ: Это правда

Автопилоты с искусственным интеллектом быстрее реагируют на опасности, не отвлекаются и могут предотвращать аварии эффективнее, чем человек.

20. Утверждение:

Искусственный интеллект может забыть всё, что знал, если его долго не использовать.

Ответ: Это ложь

Искусственный интеллект не «забывает» знания, как человек. Если его не обучать дальше, он просто остаётся с теми знаниями, которые у него уже есть.

21. Утверждение:

Искусственный интеллект может узнать человека по походке.

Ответ: Это правда

Существуют системы, которые анализируют особенности походки и могут идентифицировать людей даже со спины или на расстоянии.

22. Утверждение:

Искусственный интеллект может предсказать, кто выиграет футбольный матч, с вероятностью 100%.

Ответ: Это ложь

Искусственный интеллект может делать прогнозы на основе статистики, но результат матча зависит от множества случайных факторов, поэтому 100% гарантии нет.

23. Утверждение:

Искусственный интеллект может создать видео с человеком, который никогда не существовал.

Ответ: Это правда

Современные технологии позволяют генерировать реалистичные видео с вымышленными или настоящими людьми (дипфейки).

24. Утверждение:

Искусственный интеллект может управлять светофорами в городе, чтобы уменьшить пробки.

Ответ: Это правда

В некоторых городах используют системы искусственного интеллекта для оптимизации работы светофоров и улучшения транспортного потока.

25. Утверждение:

Искусственный интеллект может переводить устную речь с одного языка на другой в реальном времени.

Ответ: Это правда

Современные голосовые переводчики позволяют общаться с людьми из других стран без знания языка.

26. Утверждение:

Искусственный интеллект может распознавать объекты на фотографиях и подписывать их.

Ответ: Это правда

Например, искусственный интеллект может определить, что на фото — дерево, кошка или автомобиль, и подписать это.

27. Утверждение:

Искусственный интеллект может самостоятельно учиться без участия человека.

Ответ: Это ложь

Искусственный интеллект обучается только на данных, которые ему предоставляет человек, и под его контролем.

28. Утверждение:

Искусственный интеллект может управлять умным домом: включать свет, музыку или отопление по голосовой команде.

Ответ: Это правда

Голосовые помощники интегрируются с умными устройствами и выполняют команды хозяина.

29. Утверждение:

Искусственный интеллект может мечтать о том, чтобы стать человеком.

Ответ: Это ложь

У искусственного интеллекта нет сознания, желаний или мечты — он не осознаёт себя и не стремится к чему-либо.

30. Утверждение:

Голосовые помощники (например, Салют или Алиса) используют искусственный интеллект.

Ответ: Это правда

Они распознают речь, понимают команды и отвечают благодаря технологиям искусственного интеллекта.

31. Утверждение:

Любой компьютер — это искусственный интеллект.

Ответ: Это ложь

Компьютер — это просто устройство. Искусственный интеллект — это набор технологий, способных решать творческие и интеллектуальные задачи, которые традиционно выполняются человеком.

32. Утверждение:

Если задать один и тот же вопрос нейросети два раза, она всегда даст одинаковый ответ.

Ответ: Это ложь

Нейросеть может формулировать ответы по-разному, даже если вопрос одинаковый. Смысл будет похожим, но слова — нет.

33. Утверждение:

Нейросети понимают юмор так же хорошо, как люди.

Ответ: Это ложь

Искусственный интеллект может распознавать шутки, но часто не улавливает тонкости юмора и контекста.

34. Утверждение:

Искусственный интеллект может помогать фермерам следить за состоянием растений.

Ответ: Это правда

Искусственный интеллект анализирует изображения с дронов и камер, чтобы выявлять болезни растений и проблемы с урожаем.

35. Утверждение:

Нейросети понимают смысл слов так же, как люди.

Ответ: Это ложь

Они не «понимают» смысл, а находят закономерности в тексте и предсказывают, какие слова должны идти дальше.

36. Утверждение:

Если нейросеть обучили один раз, её больше нельзя изменить.

Ответ: Это ложь

Модели можно дообучать, обновлять и улучшать, добавляя новые данные.

37. Утверждение:

Искусственный интеллект может использоваться для обнаружения мошенничества в банках.

Ответ: Это правда

Он анализирует подозрительные операции и может быстро находить необычные действия.

38. Утверждение:

Искусственный интеллект всегда объясняет, почему он принял то или иное решение.

Ответ: Это ложь

Многие модели работают как «чёрный ящик» — дают ответ, но не могут подробно объяснить, как именно к нему пришли.

«Это реально существует?»

39. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это растение **непентес**.

Это род тропических насекомоядных растений, единственный в семействе Непентовые. Эти лианы обитают в Юго-Восточной Азии, на Мадагаскаре, в Индии, Новой Гвинее и Северной Австралии. Непентес известен своими «кувшинчиками» — ловушками, которые переваривают насекомых для получения питательных веществ в бедных почвах.

Источник фото: https://avatars.dzeninfra.ru/get-zen_doc/271828/pub_690ebf11a9242d4bfa861a02_690ec0d6bee3845d70c72ef7/scale_1200

40. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это растение страстоцвет, также известный как **пассифлора**.

Это род многолетних вьющихся растений семейства страстоцветных. Растение ценится за эффектные экзотические цветы и съедобные плоды, такие как маракуйя. Пассифлора используется как декоративное, плодовое и лекарственное растение.

Источник фото: https://img.freepik.com/premium-photo/after-rain-little-fly-resting-passion-flower_1048944-25067741.jpg?ga=GA1.1.1979295078.1730949501&semt=ais_hybrid

41. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это растение **литопсы**.

Это род суккулентных растений семейства Аизовые, произрастающих в засушливых районах южной Африки. Благодаря внешнему сходству с камнями или галькой литопсы приспособлены к выживанию в экстремально сухих условиях и стали популярными комнатными растениями.

Источник фото:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Lithops_lesliei_ssp._lesliei_v._mariae_Col_e_141_01.jpg

42. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это растение **мимоза стыдливая**.

Это многолетнее травянистое растение из семейства Бобовые, известное своей способностью сворачивать листья при прикосновении. Родом из тропических районов Южной и Центральной Америки, она широко культивируется как декоративное и комнатное растение.

Источник фото:

<https://i.pinimg.com/originals/5d/eb/a7/5deba7ede401d051ea6d5abbf645c34d.jpg>

43. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это растение **такка шантрье**.

Это тропическое многолетнее растение семейства Диоскореевые. Привлекает внимание необычными, почти чёрными соцветиями причудливой формы, напоминающими крылья летучей мыши. Родом из влажных лесов Юго-Восточной Азии, ценится как декоративное и коллекционное растение.

Источник фото: <https://media.istockphoto.com/id/2192652260/tr/fotoğraf/tacca-chantrieri-black-bat-flower-exotic-looking-plant-with-its-unusual-shape-texture-and.jpg?s=612x612&w=0&k=20&c=feSyCTTUHVPPQ06ZHAhM2RglaV1x5Hf3xxktHJ41WQ>

44. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это растение **кальцеолярия**.

Это род травянистых растений и полукустарников из семейства Кальцеоляриевых. Род включает более 300 видов, произрастающих преимущественно в Центральной и Южной Америке. Кальцеолярии ценятся за яркие, необычные по форме цветки, напоминающие миниатюрные туфельки.

Источник фото: <https://ir.ozone.ru/s3/multimedia-1-f/8880945063.jpg>

45. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это растение **трахиандра**.

Это род многолетних растений из семейства Асфodelовые, произрастающий главным образом в Южной Африке и на Мадагаскаре. Эти суккуленты известны необычной спиральной формой листьев, благодаря чему получили популярность как декоративные растения в коллекциях редких суккулентов.

Источник фото: <https://stilinteriera.ru/wp-content/uploads/2024/04/1-3.jpg>

46. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это растение **орхидея дракула**.

Это род эпифитных орхидей из влажных горных лесов Центральной и Южной Америки, Эквадора и Колумбии. Название происходит от латинского Dracula («маленький дракон») и связано с необычной формой цветка, напоминающей морду животного. Эти растения ценятся за экзотический вид и редкость в культуре.

Источник фото: https://avatars.mds.yandex.net/i?id=b47f72db7ba5fc020cbf8ec08886715b_L-4518650-images-thumbs&n=13

47. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это растение **молочай тучный**.

Это суккулент из рода молочаев, эндемичный для Южной Африки. Благодаря шаровидной форме и орнаменту из полос растение напоминает бейсбольный мяч, что сделало его популярным комнатным видом и коллекционным суккулентом.

Источник фото: https://avatars.mds.yandex.net/i?id=a0f627f4813ac2922b1d402910069472_l-5110698-images-thumbs&n=13

48. Определите **настоящее** растение на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это растение **хавортия купера**.

Это небольшой суккулент из семейства Асфodelовые, происходящий из южных регионов Африки. Известен своими полупрозрачными листьями, образующими компактную розетку, и высокой декоративностью в комнатном цветоводстве.

Источник фото: <https://ir.ozone.ru/s3/multimedia-1-5/6944354177.jpg>

49. Определите **настоящее** животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это животное **аксолотль**.

Это хвостатое земноводное из семейства амбистомовых, эндемик Мексики. Это личиночная форма мексиканской амбистомы, способная размножаться, не проходя метаморфоз. Известен необычной внешностью и феноменальной способностью к регенерации, что сделало его важным объектом научных исследований.

Источник фото:

<https://i.pinimg.com/736x/e4/9c/e9/e49ce9b78fb98c28486486f5640cdde2.jpg>

50. Определите **настоящее** животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это животное **мадагаскарская руконожка**.

Это ночной примат с огромными ушами и длинным средним пальцем, который помогает искать насекомых под корой деревьев. Единственный современный представитель семейства руконожковых. Млекопитающее из отряда приматов, эндемик острова Мадагаскар.

Источник фото:

<https://i.pinimg.com/736x/fb/92/36/fb9236fb65661e39eb2a806db3e270ef.jpg>

51. Определите **настоящее** животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это животное **листохвостый геккон**.

Это мелкая ночная ящерица из рода плоскохвостых гекконов, обитающая на Мадагаскаре. Вид славится исключительным камуфляжем — его тело и хвост имитируют форму и текстуру опавшего листа, делая его почти незаметным среди листвы.

Источник фото: https://i.ytimg.com/vi/2Cx5cFJj_SM/maxresdefault.jpg

52. Определите **настоящее** животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это животное **голубой дракон или глаукус атлантический**

Это вид ярко окрашенных морских брюхоногих моллюсков из отряда голожаберных. Этот небольшой организм обитает на поверхности тёплых океанов и известен своим необычным внешним видом и ядовитостью, получаемой от добычи.

Источник фото: <https://i.ytimg.com/vi/Wh0f-Dm8svI/maxresdefault.jpg>

53. Определите **настоящее** животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это животное **панголин**.

Это млекопитающее из отряда Pholidota, единственное современное семейство которого - Manidae. Он известен своими защитными роговыми чешуями и свёртыванием в плотный шар при опасности. Панголины обитают в Азии и Африке и считаются одними из самых браконьерских животных в мире из-за торговли их чешуёй и мясом.

Источник фото: https://i.ytimg.com/vi/927Kd7r_a90/maxresdefault.jpg

54. Определите настоящее животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это животное **окапи**.

Это редкое лесное млекопитающее из семейства жирафовых, обитающее в тропических лесах Демократической Республики Конго. Часто называют «лесным жирафом» из-за близкого родства с жирафом и схожего строения тела. Вид известен своей скрытностью и был открыт для науки лишь в начале XX века.

Источник фото: https://img.pravda.ru/image/preview/article/0/0/3/2292003_amp.jpeg

55. Определите настоящее животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это животное **листовой морской дракон** или **морской конёк-тряпичник**.

Это морская рыба семейства игловых, близкий родственник морских коньков и трубкорылов. Отличается причудливым обликом: тело покрыто листовидными выростами, идеально маскирующими его среди водорослей южных морей Австралии.

Источник фото: <https://i.ytimg.com/vi/iLFvFDcQWUAU/maxresdefault.jpg>

56. Определите **настоящее** животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это животное **сифонофора**.

Это колониальное морское животное из семейства сифонофор, относящееся к типу стрекающих. Оно обитает в глубоководных слоях океана и известно как одно из самых длинных животных на планете, достигая более 40 метров в длину. Несмотря на единый внешний вид, сифонофора состоит из множества специализированных зооидов, работающих как единый организм.

Источник фото: https://avatars.mds.yandex.net/i?id=bedd8ee992759ec6c1cd91d338c12a71_L-4706878-images-thumbs&n=13

57. Определите **настоящее** животное на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это животное **императорский тамарин**.

Это небольшой вид обезьян из семейства игрунковых, обитающий в тропических лесах Амазонии. Примечателен длинными белыми усами, напоминающими усы императора, откуда и получил своё название. Этот вид известен своим выразительным внешним видом и сложным социальным поведением.

Источник фото:

https://yt3.googleusercontent.com/yt3Aldro_krlkKefDvylAMhBqFE2qViXVKtZTm3bP8BQluUaNKvQA=s900-c-k-c0x00ffffff-no-rj

58. Определите **настоящее животное на картинках:**



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это животное **лягушка волосатая**.

Это вид земноводных из семейства Arthroleptidae, обитающий в тропических лесах Центральной Африки. Прозвище «волосатая» связано с нитевидными выростами на теле самцов, которые появляются в брачный сезон. Вид известен необычным механизмом защиты — самцы ломают себе кости пальцев, превращая их в «когти».

Источник фото: <https://i.imgur.com/9G4CreTh.jpg>

59. Определите **настоящее природное явление на картинках:**



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это явление **биолюминесценция**.

Это естественное свечение живых организмов, возникающее в результате химической реакции, в которой энергия выделяется в виде света. Наиболее известный пример — свечение морского планктона, окрашивающее океан в голубовато-зелёный свет. Это явление наблюдается по всему миру и придаёт ночным водам завораживающий вид.

Источник фото: https://i0.wp.com/img-fotki.yandex.ru/get/9797/137106206.49c/0_f8c1f_5c441ca_XXXL.jpg

60. Определите **настоящее** природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это явление **лентикулярные облака**.

Это стационарные, линзовидные облака, образующиеся преимущественно в тропосфере при прохождении влажного воздуха над горными преградами. Их характерная форма напоминает линзу или НЛО, что часто вызывает ошибочные наблюдения.

Источник фото: https://services.meteored.com/img/article/una-impresionante-nube-lenticular-fue-capturada-sobre-el-volcan-klyuchevskoy-rusia-1748718805271_1024.png

61. Определите **настоящее** природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это явление **ледяные цветы**.

Это тонкие кристаллические образования, возникающие на поверхности молодой морской льдины при сильном охлаждении воздуха. Они состоят из инея, конденсирующегося из влажного воздуха над морем, и образуют характерные «пушистые» скопления. Явление особенно заметно в полярных районах и служит индикатором атмосферных процессов в зоне льдообразования.

Источник фото: https://cs.pikabu.ru/post_img/2013/02/03/10/1359909010_1313842143.jpg

62. Определите настоящее природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это явление **ледяные иглы**.

Это вертикальные или наклонные образования из льда, возникающие при замерзании воды и испарении снега. Они встречаются в разных климатических условиях — от замерзающих луж и озёр до высокогорных ледников, где образуют скопления, напоминающие острые шипы. Эти структуры важны для изучения микроклимата и процессов фазовых переходов воды.

Источник фото: <https://gamebomb.ru/files/galleries/001/e/e5/296395.jpg>

63. Определите настоящее природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это минерал **роза пустыни**.

Это природные кристаллические образования, формирующиеся в засушливых районах из сульфатов (главным образом гипса или барита) в сочетании с песком. Они получили название из-за характерной формы, напоминающей лепестки роз. Эти образования ценятся как геологические и декоративные объекты.

Источник фото: https://avatars.mds.yandex.net/i?id=f4d670f74ce594aae8c05c4feda2a6a1_L-5869166-images-thumbs&n=13

64. Определите **настоящее** природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №1. Это явление **ледяных дисков**.

Это редкое природное явление, при котором на поверхности реки или озера формируется почти идеальный круг из льда, вращающийся в воде. Эти круги могут достигать десятков метров в диаметре и обычно образуются в медленно текущих, холодных реках северных широт.

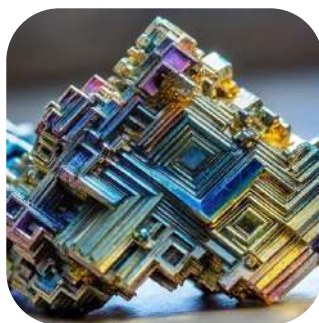
Источник фото:

<https://avatars.mds.yandex.net/i?id=f3194b9c72039fbcaf768717b2e102ae85615524-8425275-images-thumbs&n=13>

65. Определите **настоящее** природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это **кристалл висмута**.

Это металлические образования, формирующиеся при кристаллизации элемента висмута (Bi). Они известны своими геометрическими ступенчатыми формами и переливами радужных цветов, возникающих из-за оксидной плёнки на поверхности. Эти кристаллы ценятся в коллекционировании и используются для научных демонстраций.

Источник фото: <https://stalmetural.ru/upload/image-text/vismut-2.jpg>

66. Определите настоящее природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это явление **скользящие (ползущие) камни**.

Это природное явление, наблюдаемое на высохшем озере Рейстрек-Плайя в национальном парке Долина Смерти (Калифорния, США). Камни самостоятельно перемещаются по поверхности глинистой равнины, оставляя длинные следы в иле, что долгое время оставалось загадкой.

Источник фото: <https://i.ytimg.com/vi/m9HdDwcoZb8/maxresdefault.jpg>

67. Определите настоящее природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это **шоколадные холмы Бохоля**.

Это уникальное природное образование, состоящее из более чем 1 200 симметричных холмов на острове Бохоль (Филиппины). Эти известняковые возвышенности, покрытые травой, становятся коричневыми в сухой сезон, что и придаёт им «шоколадный» вид. Образование считается природным символом острова и популярным туристическим объектом страны.

Источник фото: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/jP4vjMN7acqYhX4WNEHvvQ-2119-80.jpg>

68. Определите **настоящее** природное явление на картинках:



№1



№2

Ответ: реальное фото — №2. Это **каменная волна**.

Это грандиозное природное образование в форме гигантской волны, расположенное недалеко от города Хайден в Западной Австралии. Считается одним из самых узнаваемых геологических памятников Австралии благодаря своей уникальной форме и ярким полосам.

Источник фото:

https://avatars.mds.yandex.net/i?id=2da0d4bbcc896972b73727a28e96ce81_l-5876047-images-thumbs&n=13

«Текстовые перевёртыши»

69. Перевёртыш:

Жара и тьма; ночь ужасная! Уже вы бодрствуете, враг отвратительный.

Ответ: Мороз и солнце; день чудесный! Еще ты дремлешь, друг прелестный.

70. Перевёртыш:

Стройный заяц по полю бежит, орехи разбрасывает, стихи умалчивает.

Ответ: Мишка косолапый по лесу идёт, шишки собирает, песенки поёт.

71. Перевёртыш:

В поле умерла пальма, в поле она увядала. Весной и осенью кривая, сухая была.

Ответ: В лесу родилась ёлочка, в лесу она росла. Зимой и летом стройная, зелёная была.

72. Перевёртыш:

Большой берёзе жарко летом, в поле берёзу оставили вы там.

Ответ: Маленькой елочке холодно зимой, из лесу елочку взяли мы домой.

73. Перевёртыш:

Падая ниже травы, зная все пути, бескрылые стулья стоят, стоят, стоят.

Ответ: Взмывая выше ели, не ведая преград, крылатые качели летят, летят, летят.

74. Перевёртыш:

Штиль светом землю раскрывает, ветры дождливые останавливая, то как человек он замолчит, то засмеётся как старик.

Ответ: Буря мглою небо кроет, вихри снежные крутя, то как зверь она завоет, то заплачет как дитя.

75. Перевёртыш:

Пусть папа пропустит, пусть папа уйдёт, пусть папа тебя ни за что не потеряет!

Ведь так может быть в космосе, чтоб были найдены взрослые.

Ответ: Пусть мама услышит, пусть мама придёт, пусть мама меня непременно найдёт!

Ведь так не бывает на свете, чтоб были потеряны дети.

76. Перевёртыш:

И возвращают тебя, и возвращают тебя в тихую тёплую близь.

Ответ: И уносят меня, и уносят меня в звенящую снежную даль.

77. Перевёртыш:

Стоит корова, устойчиво, задерживает дыхание на месте:

— Ах, бревно начинается, тогда ты поднимешься!

Ответ: Идёт бычок, качается, вздыхает на ходу:

— Ох, доска кончается, сейчас я упаду!

78. Перевёртыш:

У безморья куст сухой, простая верёвка под кустом.

Ответ: У лукоморья дуб зелёный, золотая цепь на дубе том.

79. Перевёртыш:

Борис, Борис, остановимся полоть капусту, то вы осваивали, то вам поручали.

Ответ: Антошка, Антошка, пойдём копать картошку, это мы не проходили, это нам не давали.

80. Перевёртыш:

Ты меня ненавидел: ненависть уже, наверняка, в сердце твоём вспыхнула полностью.

Ответ: Я вас любил: любовь ещё, быть может, в душе моей угасла не совсем.

81. Перевёртыш:

Молчи-ка, тётя, ведь случайно Питер, затопленный дождём, от немцев защищён.

Ответ: Скажи-ка, дядя, ведь недаром Москва, спалённая пожаром, французам отдана.

82. Перевёртыш:

Никогда, в тёплый летний несезон, ты в поле зашёл; не было слабой жары.

Ответ: Однажды, в студеную зимнюю пору, я из лесу вышел; был сильный мороз.

83. Перевёртыш:

По отдельности грустно стоять в ограничениях и вряд ли молчать хуже тихо.

Ответ: Вместе весело шагать по просторам и конечно припевать лучше хором.

84. Перевёртыш:

Великан отец от сына ушёл, и ответил взрослый:

— Что всякое плохо и что такое хорошо?

Ответ: Крошка сын к отцу пришёл, и спросила кроха:

— Что такое хорошо и что такое плохо?

85. Перевертыш:

Тень луны серебряной света показала ясность и вместе с ними впервые постепенно исчез пол.

Ответ: Луч солнца золотого тьмы скрыла пелена и между нами снова вдруг выросла стена.

86. Перевертыш:

От хмурости ясная ночь темней, от хмурости под землёй тьма уснёт.

Ответ: От улыбки хмурый день светлей, от улыбки в небе радуга проснётся.

87. Перевертыш:

Лето зря радуется, настала его бесконечность — осень от двери отходит и зовёт на дорогу.

Ответ: Зима недаром злится, прошла её пора — весна в окно стучится и гонит со двора.

88. Перевертыш:

Камни, чёрногривые черепахи, камни, что вы стоите осторожно.

Ответ: Облака, белогривые лошадки, облака, что вы мчитесь без оглядки.

89. Перевертыш:

Камни подземные, временные жители! Лесом тёмным, россыпью угольною стоите вы, будто не я же, принятые с неприятного юга в угол северный.

Ответ: Тучки небесные, вечные странники! Степью лазурною, цепью жемчужною мчитесь вы, будто как я же, изгнанники с милого севера в сторону южную.

90. Перевертыш:

Ненавижу штиль в конце ноября, когда осенний, последний шёпот, как бы грустя и скучая, молчит в земле серой.

Ответ: Люблю грозу в начале мая, когда весенний, первый гром, как бы резвяся и играя, грохочет в небе голубом.

91. Перевертыш:

Чернеет якорь в компании в ясности суши серой!.. Ничего не теряет он в городе близком? Ничего не взял он в центре чужом?

Ответ: Белеет парус одинокий в тумане моря голубом!.. Что ищет он в стране далёкой? Что кинул он в краю родном?

92. Перевертыш:

Исчезли у дедуси четыре грустных петуха, все — яркие и чёрные, четыре грустных петуха.

Ответ: Жили у бабуси два весёлых гуся, один — серый, другой — белый, два весёлых гуся.

93. Перевертыш:

Пусть стоят уверенно водители на сухом, а земля по грунту камнем. И понятно наблюдателям в ту ночь хорошую, почему ты грустный не такой.

Ответ: Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам, а вода по асфальту рекой.

И не ясно проходим в этот день непогожий, отчего я веселый такой.

94. Перевертыш:

Если бы было лето в деревнях и мегаполисах, всегда бы понимали вы те ночи грустные.

Ответ: Кабы не было зимы в городах и селах, никогда б не знали мы этих дней весёлых.

95. Перевертыш:

Волка приютил гость. Под солнцем ушёл волк. На качели забраться смог.

Частично до иголки высох.

Ответ: Зайку бросила хозяйка. Под дождем остался зайка. Со скамейки слезть не смог.

Весь до ниточки промок.

96. Перевертыш:

Чёрная осина над твоей дверью открылась без дождя, ошибочно золотом.

Ответ: Белая береза под моим окном принакрылась снегом, точно серебром.

97. Перевертыш:

День, дом, окно, школа, осмысленная и яркая темнота.

Ответ: Ночь, улица, фонарь, аптека, бессмысленный и тусклый свет.

98. Перевертыш:

Чего тебе солнце, чего тебе стужа, чего тебе сушь сухопутная, когда тебя враги окружают!

Ответ: Что мне снег, что мне зной, что мне дождик проливной, когда мои друзья со мной!

«Своими словами»

В этой игре нет правильных ответов, но представлены слова, чтобы вы могли контролировать использование однокоренных слов

99. **Карточка:** Компьютер, Wi-Fi, Хакер, Изобретение
100. **Карточка:** Ноутбук, Сеть, Иконка, Скриншот
101. **Карточка:** Телефон, USB, Курсор, Подписка
102. **Карточка:** Планшет, Зарядка, Bluetooth, Пост
103. **Карточка:** Сервер, Батарея, Корзина, Лайк
104. **Карточка:** Клавиатура, Меню, Бот, Распознавание
105. **Карточка:** Смартфон, Настройки, Аватар, Соединение
106. **Карточка:** Монитор, Обновление, Сенсор, Копия
107. **Карточка:** Мышь, Антивирус, Перезагрузка, Обучение
108. **Карточка:** Процессор, Пиксель, Фильтр, Команда
109. **Карточка:** Память, Изображение, Загрузка, Функция
110. **Карточка:** Диск, Текст, Рабочий стол, Анализ
111. **Карточка:** Файл, Видео, Комментарий, Аудитория
112. **Карточка:** Папка, Звук, QR-код, Кэш
113. **Карточка:** Гаджет, Программа, Хранилище, Уведомление
114. **Карточка:** Приложение, Робот, Архив, Сообщение
115. **Карточка:** Код, Камера, Подписчик, Сервис
116. **Карточка:** Алгоритм, Ассистент, Окно, Логотип
117. **Карточка:** Данные, Провод, Вкладка, Контент
118. **Карточка:** Интернет, Промпт, Трансляция, Защита
119. **Карточка:** Сайт, Генерация, Роутер, Уязвимость
120. **Карточка:** Страница, Скачивание, Правило, Биометрия
121. **Карточка:** Ссылка, Сохранение, Сканер, Угроза
122. **Карточка:** Техника, Браузер, Профиль, Трафик
123. **Карточка:** Поиск, Пользователь, Офлайн, Шифрование
124. **Карточка:** Чат, Датчик, Флешка, Программист
125. **Карточка:** Почта, Регистрация, Контроль, Запрос
126. **Карточка:** Логин, Нейросеть, Прошивка, Связь
127. **Карточка:** Электроника, Пароль, Гигабайт, Тестирование
128. **Карточка:** Облако, Автопилот, Принтер, Формула

«Одна буква»

129. Объяснение:

Посредник пользователя и программы, позволяющий передавать параметры, получать подсказки, производить переключение параметров. *(Ответ начинается на букву И)*

Ответ: Интерфейс

130. Объяснение:

Последовательный процесс передачи посланий, позволяющий получать и передавать порции поддержки. *(Ответ начинается на букву Д)*

Ответ: Диалог

131. Объяснение:

Пластина с проводниками, предназначенная для подключения и передачи питания, программных и процессорных приборов. *(Ответ начинается на букву П)*

Ответ: Плата

132. Объяснение:

Подробное понимание, получаемое путём проверки, позволяющее принимать правильные практические последствия. *(Ответ начинается на букву А)*

Ответ: Анализ

133. Объяснение:

Простая плоскость, подразделённая на прямоугольные поля, предназначенная для представления параметров. *(Ответ начинается на букву Т)*

Ответ: Таблица

134. Объяснение:

Проверка подлинности пользователя по паролю, профилю или присвоенным правам для полного подтверждения права получения персональных предпочтений. *(Ответ начинается на букву А)*

Ответ: Авторизация

135. Объяснение:

Полезный помощник, предоставляющий подсказки, поддержку и подбор подходящих параметров для пользователя. *(Ответ начинается на букву А)*

Ответ: Ассистент

136. Объяснение:

Повышение производительности процесса путём подбора параметров, позволяющее получить предсказуемый продукт с помощью правильной подстройки. *(Ответ начинается на букву О)*

Ответ: Оптимизация

137. Объяснение:

Пространство подключённых приборов, позволяющее передавать пакеты и поддерживать постоянную передачу полезных параметров. *(Ответ начинается на букву С)*

Ответ: Сеть

138. Объяснение:

Проблема, приводящая к поломке, помехе или получению погрешности в процессе. *(Ответ начинается на букву О)*

Ответ: Ошибка

139. Объяснение:

Показательная порция, предназначенная для подтверждения правила или понятия. *(Ответ начинается на букву П)*

Ответ: Пример

140. Объяснение:

Предположение о последующих происшествиях, построенное на предыдущих показателях и параметрах. *(Ответ начинается на букву П)*

Ответ: Прогноз

141. Объяснение:

Полученный продукт, подтверждающий проводимость процедуры. *(Ответ начинается на букву Р)*

Ответ: Результат

142. Объяснение:

Представленные параметры, позволяющие проводить поиск. *(Ответ начинается на букву Д)*

Ответ: Данные

143. Объяснение:

Проверочная последовательность, предназначенная для проверки программ, правильности процессов, параметров. *(Ответ начинается на букву Т)*

Ответ: Тестирование

144. Объяснение:

Производительный программно-подключаемый пункт приёма и передачи пользовательских приложений и просьб. *(Ответ начинается на букву С)*

Ответ: Сервер

145. Объяснение:

Программа-помощник для простого применения, повышающая производительность и приносящая пользу. *(Ответ начинается на букву П)*

Ответ: Приложение

146. Объяснение:

Последовательное порождение продукта, при котором происходит преобразование параметров, позволяющее получить полноценный поток. *(Ответ начинается на букву Г)*

Ответ: Генерация

147. Объяснение:

Постоянное приборное поле памяти, предназначенное для продолжительного пользования, приёма, передачи, поддержания пользовательских программ. *(Ответ начинается на букву Ж, словосочетание)*

Ответ: Жёсткий диск

148. Объяснение:

Программно-процессорная платформа, позволяющая проводить познание, прогнозирование, принятие решений, подражание поведению. *(Ответ начинается на букву И, словосочетание)*

Ответ: Искусственный интеллект

149. Объяснение:

Программный помощник, предназначенный для поддержки пользователей в переписке, получения полезной помощи и предоставления подсказок. *(Ответ начинается на букву Ч)*

Ответ: Чат-бот

150. Объяснение:

Последовательное преобразование параметров, при котором происходит получение полезного продукта из первичных показателей. *(Ответ начинается на букву О)*

Ответ: Обработка

151. Объяснение:

Просьба, переданная пользователем программе или помощнику для получения полезной подсказки, поиска или предоставления подробных параметров. *(Ответ начинается на букву З)*

Ответ: Запрос

152. Объяснение:

Процесс получения полезных практических познаний, позволяющий приобрести профессиональные применимые подходы и повысить потенциал. *(Ответ начинается на букву О)*

Ответ: Обучение

153. Объяснение:

Портативное полезное приспособление, применяемое пользователем повседневно. *(Ответ начинается на букву Г)*

Ответ: Гаджет

154. Объяснение:

Программный пользователь, проводящий проникновение, получение привилегий, преодоление протокольных преград. *(Ответ начинается на букву Х)*

Ответ: Хакер

155. Объяснение:

Программно-процессорное пространство, предназначенное для продолжительного помещения программ, процессов, параметров, пользовательских пакетов. *(Ответ начинается на букву П)*

Ответ: Память

156. Объяснение:

Программная процедура, преобразующая предыдущие параметры, применяющая патчи, повышающая производительность программ. *(Ответ начинается на букву О)*

Ответ: Обновление

157. Объяснение:

Портативный персональный прибор, предоставляющий пользователю производительную платформу. (Ответ начинается на букву **Н**)

Ответ: Ноутбук

158. Объяснение:

Подвижный пилотируемый прибор, парящий посредством пропеллеров, предназначенный для передачи посылок, поиска, патрулирования и профессиональной помощи. (Ответ начинается на букву **Д**)

Ответ: Дрон

«НейроХудожник»

Пословицы / поговорки / фразеологизмы:



159. Ответ: Без труда не вытащишь и рыбку из пруда



162. Ответ: Яблоко от яблони недалеко падает



160. Ответ: Семь раз отмерь, один раз отрежь



163. Ответ: Копейка рубль бережёт



161. Ответ: Под лежащий камень вода не течёт



164. Ответ: В тихом омуте черти водятся



165. Ответ: Дарёному коню
в зубы не смотря



168. Ответ: Вертеться как белка
в колесе



166. Ответ: Лучше синица
в руках, чем журавль в небе



169. Ответ: Засучив
рукава



167. Ответ: Ложка дёгтя
в бочке мёда



170. Ответ: Не разгибая спины



171. **Ответ:** Менять шило на мыло



174. **Ответ:** Козёл отпущения



172. **Ответ:** Один в поле не воин



175. **Ответ:** Делать из мухи слона



173. **Ответ:** Два сапога пара



176. **Ответ:** Как снег на голову



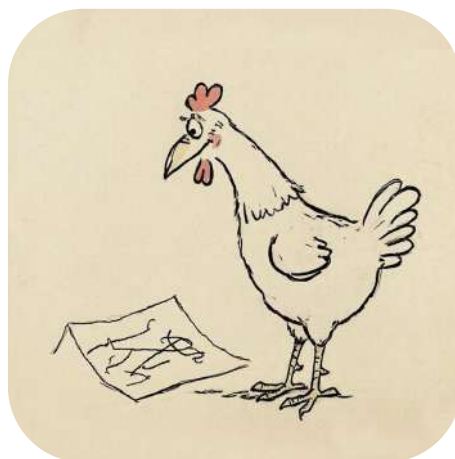
177. **Ответ:** Медвежья услуга



180. **Ответ:** Как сыр в масле



178. **Ответ:** Купаться в роскоши



181. **Ответ:** Как курица лапой



179. **Ответ:** Выносить мозг



182. **Ответ:** Стоять плечом к плечу



183. **Ответ:** На нет и суда нет



186. **Ответ:** На седьмом небе



184. **Ответ:** Не разлей вода



187. **Ответ:** Душа в пятки ушла



185. **Ответ:** Белая ворона

Русские народные сказки:



188. Ответ: Крошечка-хаврошечка



191. Ответ: Каша из топора



189. Ответ: Финист — Ясный сокол



192. Ответ: Гуси-лебеди



190. Ответ: Морозко



193. Ответ: По щучьему велению

Мультфильмы:



194. Ответ: Винни-Пух



197. Ответ: Ёжик в тумане



195. Ответ: Малыш и Карлсон



198. Ответ: Доктор Айболит



196. Ответ: Бременские музыканты

