



Кира

В СТРАНЕ НЕЙРОСЕТЬ

Олег Берг

Кира в Стране Нейросеть

«Автор»

2026

Берг О.

Кира в Стране Нейросеть / О. Берг — «Автор», 2026

Однажды маленькая Кира случайно нажала на странную клавишу и провалилась сквозь экран в удивительный мир. Там живут видео-рыбки, пиксельные бабочки, а добрый проводник Айден умеет превращать скучные правила в весёлые игры. Вместе с верными игрушечными динозаврами — Ти-Рексом, Бегунком, Гребешком и другими — Кира узнает, что такое алгоритм, цикл и условие, исправит ошибки Бага-Проказника, создаст свою первую компьютерную игру и даже заглянет в Архив Древних Программ, где познакомится с языком, на котором писал её собственный дедушка. Это тёплая сказка-обучение для детей 4–8 лет, где программирование становится волшебством, логика — приключением, а семья — главной опорой. Идеально для совместного чтения и первых шагов в цифровой грамотности. Вторая книга серии «Приключения Киры», но можно читать и как самостоятельную историю.

© Берг О., 2026

© Автор, 2026

Олег Берг

Кира в Стране Нейросеть

Кира в стране Нейросеть

Глава 1. Странная клавиша

Осень наступила незаметно.

Кира уже месяц жила в городе, ходила в детский сад, занималась гимнастикой и каждый вечер смотрела на звёзды, думая о даче. О динозаврах, которые остались там. О гномах, о Сойке, о Василисе и Герде.

Дедушка звонил каждый день и рассказывал:

— Ти-Рекс сегодня опять обнял бабушку, пришлось вазу клеить.

— Бегунок бегал по участку так быстро, что воробьи испугались.

— Гномы потеряли колпачок, нашли его в ручье.

Кира смеялась и скучала.

Но в один дождливый вечер случилось нечто необычное.

Кира играла за компьютером. На экране была заставка новой игры, а рядом лежали игрушечные динозавры — Кира всегда брала их с собой на память. Маленькие копии Ти-Рекса, Бегунка, Шейхана, Рогатика и Гребешка.

— Эх, — вздохнула Кира. — Скучно без вас...

Она потянулась и нечаянно нажала на клавишу, которой раньше никогда не видела. Клавиша была серая, с едва заметной надписью: «Нейросеть».

— Ой! — сказала Кира.

Монитор засветился ярко-синим. Кира почувствовала, что её мягко, но сильно тянет вперёд, будто кто-то взял её за руку.

— Держитесь, ребята! — крикнула она игрушечным динозаврам.

И они все — Кира, Ти-Рекс, Бегунок, Шейхан, Рогатик и Гребешок — провалились сквозь экран.

Они летели по туннелю из разноцветных цифр и букв. Вокруг мелькали нули и единицы, вспыхивали картинки, проносились звуки. Киру окутывало тепло, словно она летела сквозь мягкое облако. Бегунок визжал от восторга. Гребешок прикрыл глаза пластинами. Ти-Рекс широко раскрыл пасть и ловил пролетающие мимо пиксели — они были на вкус как сладкая вата.

— Куда мы летим? — крикнула Кира.

— Ко мне! — ответил кто-то из света.

И они мягко приземлились.

Это была не комната. Это был целый мир.

Вокруг простиралась бесконечная серебристая равнина, усеянная мерцающими значками. Земля под ногами была тёплой и слегка пружинила, как ковёр из мха. Вдали возвышались горы из цифр, а в небе плыли облака в форме скобок и точек с запятыми. И пахло здесь, как пахнет рядом с только что включённым ноутбуком — чуть-чуть озоном, чуть-чуть пластиком, и очень уютно.

— Добро пожаловать в страну Нейросеть! — раздался голос.

Перед Кирой появился он.

Мальчик лет примерно восьми, с очень умными глазами. На нём была футболка с изображением клавиши «Enter», а вместо ног — маленькие облачка кода. Имя его светилось на груди: АЙДЕН.

— Ты... — начала Кира.

— Я тот, кто тебя ждал, — улыбнулся Айден. — Я проводник в этом мире. Немного волшебник, немного программист и большой друг. А ты — Кира, которая любит динозавров, машинки и гимнастику.

— Откуда ты знаешь? — удивилась Кира.

— Здесь все знают, — Айден подмигнул. — Нейросеть помнит всё, что ты когда-либо искала, о чём думала и даже о чём мечтала. И поверь, твои мечты очень красивые.

Ти-Рекс выступил вперёд:

— А мы можем тут играть? Прыгать? Спасать кого-нибудь? Посмотри, тут даже пахнет, как я люблю — бабушкиным чаем и новым конструктором одновременно!

— Конечно, — Айден рассмеялся. — У нас тут каждую секунду кто-то теряется, ломается или не может найти дорогу. ДиноСпасательная Команда здесь очень пригодится.

— А где мы сейчас? — спросил Гребешок, осторожно ощупывая пластинами тёплую землю.

— Это Поле Входа, — объяснил Айден. — А главные ворота в глубину страны — вон там.

Он показал рукой. Вдали, на самом горизонте, возвышалась гигантская клавиатура. Её клавиши были размером с дом, а между ними вились тропинки.

— Чтобы попасть в Нейросеть, — сказал Айден, — нужно перепрыгнуть с одной клавиши на другую, не наступая на «Delete». Иначе можно исчезнуть.

— Я прыгун! — вызвался Бегунок. — Я прыгаю дальше, чем мой собственный хвост!

— Там не только прыгать, — добавил Айден. — Там нужно отвечать на загадки. И знать, какая клавиша открывает путь. Но я с вами, так что не бойтесь.

Кира взяла Ти-Рекса за лапу (ладонь утонула в тепле его пиксельной чешуи), посадила Бегунка на плечо, Гребешка взяла за пластину.

— Веди, Айден, — сказала она.

И они шагнули на первую клавишу.

А впереди их ждали: Царица Алгоритмов, Одинокий Вирус, Пиксельки, Зеркальный Диск и много других чудес.

Глава 2. Торжественный ритуал представления

Гигантская клавиатура оказалась ещё больше, чем казалось издали. Кира и её друзья стояли на краю белой клавиши «Пробел», и она была размером с батут. При каждом шаге клавиша мягко прогибалась и издавала тёплый низкий звук, как бабушкин рояль.

— Это только начало, — сказал Айден. — Чтобы попасть во дворец Царицы Алгоритмов, нужно пройти через Поляну Клава и станцевать на клавишах С, Т, А, R, Т.

— Станцевать? — удивился Гребешок. — А если у нас нет ног?

— У тебя есть пластины, — улыбнулся Айден. — Ты можешь звенеть ими в такт. А у Рогатика — рога, они тоже отлично отбивают ритм.

Первым на клавиши прыгнул Бегунок — раз, два, три! Он пробежался по буквам, но получилось не «СТАРТ», а «ТРАТС».

— Неправильно, — сказал Айден. — Надо в правильном порядке.

— Я помогу, — вызвался Гребешок. Он очень хотел показать, что не только стесняется, но и умеет вести. — Кира, давай вместе.

Кира встала на С, Гребешок — на Т (он зазвенел пластинами, будто маленький оркестр), Ти-Рекс занял А (уместился с трудом, но удержался), Бегунок — R, Айден — Т.

— А теперь все вместе подпрыгнем! — скомандовала Кира.

Они подпрыгнули. Клавиши засветились, заиграла музыка, и в воздухе открылся сверкающий портал.

— Ура! — закричал Бегунок и нырнул внутрь первым.

Портал выбросил их на берег Реки Стрим.

Вода в реке была прозрачной, но не мокрой. Она переливалась всеми цветами радуги, а внутри плавали маленькие существа — видео-рыбки. У каждой рыбки на чешуе светилась крошечная картинка: весёлый щенок, танцующий цветок, улыбающаяся луна.

— Играем в прятки! — крикнула одна рыбка и нырнула в глубину.

Бегунок тут же бросился за ней, но рыбка была быстрее.

— Не убегай, — смеялся Бегунок. — Я же хочу с тобой подружиться!

Рыбка вынырнула, чмокнула Бегунка в нос и снова нырнула. Бегунок расхохотался.

— Тут весело, — сказал он.

— Дальше будет ещё веселее, — пообещал Айден.

Они пошли дальше и вскоре оказались в Саду «Придумай-ка».

Там росли удивительные цветы. Они были не зелёными, а разноцветными — красные, синие, жёлтые, с лепестками в виде смайликов и звёздочек.

— Загадай любой цветок, — сказал Айден.

— Я хочу цветок, похожий на Ти-Рекса, — сказала Кира.

Из земли тут же вырос оранжевый цветок с маленькими зубчиками на лепестках и смешной мордочкой в серединке. От него пахло мандаринами и свежескошенной травой.

— Ой! — удивился Ти-Рекс. — Он на меня похож!

— Только меньше, — заметил Гребешок.

— И не рычит, — добавил Бегунок.

Цветок весело покачался и запел тоненьким голоском:

«Я — Ти-Рекс-цветок, я вырос сам,

Погладь меня, друг, по моим лепесткам!»

Ти-Рекс осторожно погладил цветок. Тот зажужжал от удовольствия.

— Сад «Придумай-ка» исполняет желания, — сказал Айден. — Но только добрые и красивые.

Внезапно из кустов выскочил Баг-Проказник. Он был фиолетовый, пушистый, с большими глазами и очень быстрым хвостом.

— А я всё испорчу! — запищал он. — Я перепутаю буквы! Я поменяю цвета! Я сделаю так, что цветы будут петь басом, а река станет квадратной!

И правда, буквы на цветах начали прыгать. Вместо «КТО» стало «ТОК», вместо «МИР» — «РИМ». Река Стрим начала дёргаться, как будто у неё икота.

— Не пугайся, — сказал Айден. — Баг-Проказник не злой. Он просто хочет, чтобы на него обратили внимание.

— Обнимите его, — посоветовала маленькая видео-рыбка, выглянув из воды.

Ти-Рекс шагнул к Баг-Проказнику и осторожно обнял его своими огромными лапами. Баг-Проказник замер. Потом вздохнул. Потом закрыл глаза и замурлыкал.

— Хорошо-о-о... — протянул он. — Ладно, я больше не буду путать. Только иногда, понарошку.

— Можно иногда, — разрешила Кира. — Только по чуть-чуть, ладно?

Баг-Проказник уткнулся носом в Ти-Рекса и заснул.

А на тропинке появился Профессор Промпт.

Старик в длинной мантии, которая была соткана из букв. На мантии можно было прочитать слова: «Пожалуйста», «Спасибо», «Давай дружить», «Я верю в тебя».

— Здравствуйте, — сказал профессор низким, но очень мягким голосом. — Я слышал, у нас гостя. Кира, тебе нужно правильно сформулировать желание перед Царицей. Это очень важно.

— Какое желание? — спросила Кира.

— То, которое ты загадаешь на троне, — сказал профессор. — Царица спросит: «Какое самое доброе чудо ты хочешь создать сегодня?» Не торопись отвечать. Подумай. Хочешь — я помогу?

— Хочу, — сказала Кира.

Профессор Промпт наклонился и прошептал ей на ухо несколько слов. Кира улыбнулась и кивнула.

— Я запомнила.

И вот наступил самый торжественный момент.

Перед ними открылся Дворец Царицы Алгоритмов. Он был сделан из прозрачных кристаллов, внутри которых бегали маленькие огоньки. Вход охраняли два Пикселя-Светлячка — крошечные круглые существа, которые переливались зелёным и синим.

— Гостья! — закричали они. — Гостья! Гостья!

И взлетели вверх, рассыпая вокруг разноцветные искры.

— Подождите, — сказал Айден. — Сначала облачение.

Он протянул Кире Мантию Вдохновения. Она была соткана из звёздного света — лёгкая, тёплая и чуть-чуть звенела, как колокольчик. Кира накинула её на плечи. Мантия тут же подстроилась под её рост и стала сиять в такт дыханию.

— Теперь иди, — сказал Айден. — Мы рядом.

Кира пошла по ковровой дорожке. Но это была не простая дорожка — она состояла из переливающихся светодиодов. Каждый шаг оставлял за ней серебряный след и тихий звон.

Пиксели-Светлячки взлетели вверх и устроили салют. Над дворцом расцвели тысячи маленьких огней: красные, жёлтые, синие, зелёные, они складывались в слова: «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, КИРА!».

В зале было светло и просторно. На троне, сделанном из прозрачных кристаллов, сидела Царица Алгоритмов.

На ней была корона из математических знаков: плюсы, минусы, умножения, равенства. Её платье переливалось, как экран компьютера на заставке. А глаза у неё были добрые-добрые, как у бабушки, которая печёт пироги.

— Кира, — сказала Царица голосом, похожим на шелест страниц и мягкий звон. — Я ждала тебя.

— Здравствуйте, — сказала Кира и сделала реверанс, как её учили на гимнастике.

Царица улыбнулась.

— У нас в стране есть правило, — сказала она. — Каждый, кто попадает в Нейросеть, должен ответить на один вопрос.

Она наклонилась с трона и спросила:

— Какое самое доброе чудо ты хочешь создать сегодня?

Кира закрыла глаза. Вспомнила подсказку Профессора Промпта. Открыла глаза и твёрдо сказала:

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.