

## МОТИВАЦІЙНА БАЗА НІМЕЦЬКИХ ІХТІОНІМІВ

Реконструкція мотиваційної бази німецьких іхтіонімів відбувається на другому етапі когнітивно-ономасіологічного аналізу, передбачає моделювання структури знань про позначене та реконструкцію мотиваційної бази, обраної для німецьких номенклатурних найменувань риб. Як модель структури знань про позначене ми застосовуємо модель ментально-психонетичного комплексу (МПК), розробленого О. О. Селівановою, яка відображає інформаційну структуру свідомості як холістичного психофункціонального континууму поєднання пізнавальних функцій відчуттів, почуттів, мислення, інтуїції та трансценденції й колективного позасвідомого [1, с. 245]. МПК «демонструє синергетичну системну природу свідомості, організованої шляхом взаємодії різних функціональних модулів зі знаковими, граматичними, прагматичними ресурсами природної мови, що сприяє переведенню інформації різних типів у мовний формат» [там само]. Ядро цієї моделі є пропозиційним компонентом, який щодо риби складається з предикатно-аргументних структур різних типів, кваліфікаційного рівня, рівня якості, кількості, партонімії. Пропозиційна інформація інтегрована з асоціативно-термінальною, яка базується на знаковій переінтерпретації знань у термінах інших концептуальних сфер, на образному компоненті, а іноді – на архетипах колективного позасвідомого; а також з модусом – оцінно-емотивним компонентом, що корелює з аксіологізованими відчуттями, почуттями й емоціями – і концептуальним планом як прагматичним компонентом, який контролює відповідність концептуальної інформації умовам номінативного чи комунікативного актів [1, с. 299].

Пропозиційний компонент предметної сфери РИБА обмежений певними предикатами (способу руху, звучання, харчування, існування й деякими іншими) та валентними їм термами:

- суб'єкта як носія предикативної ознаки;
- об'єкта як компонента з предметним значенням, що підлягає впливу риби;
- локатива, що варіюється від конкретного місця до широкого регіону локалізації риби, місця її розповсюдження;
- комітатива як показника супровідного предмета чи явища;
- інструментива як компонента зі значенням знаряддя захисту;
- темпоратива, пов'язаного з часом активності риб чи періодом їхнього вилову людиною;
- корелятива як показника відповідності чи невідповідності риби нормі у межах класифікаційної ієрархії.

Під час моделювання структури знань про позначене стосовно кожного номена риби ми застосовуємо тлумачні словники, визначники та енциклопедії з описом риби, що дає змогу реконструювати мотиваційну базу.

Асоціативно-метафорична частина МПК іхтіофауни містить знаки різних концептуальних сфер, фіксацію яких здійснено на підставі методу метафоричного моделювання, запропонованого основоположниками когнітивної семантики Дж. Лакоффом і М. Джонсоном [2].

Модусний компонент пов'язаний із психічними функціями відчуттів та почуттів формує сенсорний та емоційний типи оціночності [1, с. 246]. Оцінка риб ґрунтується на антиноміях «прекрасний – потворний», «хижак – жертва».

Отже, мотиваційна база може відповідати пропозиції, а також метафоричній моделі асоціативно-термінальній частині МПК, відповідно до якої мотиватори німецької іхтіофауни є знаками інших донорських зон, а також модусного компонента оцінки, пов'язаного з чуттєвою сферою МПК.

### Література:

1. Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава : Дозвілля-К, 2010. 844 с.
2. Lakoff, G. The Contemporary Theory of Metaphor. *Metaphor and Thought* / ed. by Andrew Ortony. [2<sup>nd</sup> ed.]. Cambridge: Cambridge University Press, 1993. P. 202 – 251.

Тараба І. О., к. філол. н., доцент

Борова Л. О., викладач

Зелінська Н. М., викладач

Житомирський державний університет імені Івана Франка

### SPIEL IM DIDAKTISCHEN KONTEXT

Das Spiel ist ein Element der Kultur und eine soziale Erscheinung. Es gehört zu den wichtigsten Lernaktivitäten der Kinder. Bei dem Spiel kann das Kind lernen und gemäß seinen Möglichkeiten und Interessen handeln. Das Kind ist immer wieder auf der Suche nach neuen Spielvariationen und Spielgegenständen. Das Spiel ruft bei den Kindern eine hohe Motivation hervor, etwas Neues zu lernen. Die Integration des sozialen Aspektes findet in vielen Spielen statt: Die Zusammenarbeit, verschiedene Konfliktsituationen und das Treffen der Absprachen tragen der Sozialisierung des Kindes bei. Solche Aspekte der Motivation wie Interesse, Bedeutung des Lerngegenstandes, Erfolgchancen und mögliche Selbststeuerung werden durch das Spiel begünstigt und lassen das Kind zum Lernen anregen. Unter dem Spiel ist ein Mittel zu verstehen, das die körperlichen, sozialen, emotionalen und intellektuellen Fähigkeiten des Kindes zur Entwicklung und der Entfaltung bringt. Spielerisch werden Verhältnisse und Beziehungen zwischen anderen Menschen, äusseren Vorgängen und Gegenständen geknüpft, in dem sich die Anlagen des Kindes zu Fähigkeiten verwandeln [1].

Wissenschaftlich gesehen haben die Kinder einen beständigen Wunsch zu lernen, der durch Neugierde und auch motorische Aktivität befestigt wird. Die