



ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА

УДК 37.017:004.738.5:316.77

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20625409>

**Особливості формування ціннісних орієнтацій школярів в умовах
цифрового середовища**

Вербівський Дмитрій Сергійович,

доктор педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій

Житомирського державного університету імені Івана Франка,

10008, м. Житомир, вул. Велика Бердичівська 40, Україна,

<https://orcid.org/0000-0002-5238-1189>

Карплюк Світлана Олександрівна,

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри соціально-гуманітарної та

фундаментальної підготовки

Житомирський інститут Приватного акціонерного товариства

«Вищий навчальний заклад «Міжрегіональна Академія управління

персоналом», Україна,

<https://orcid.org/0009-0007-6350-3421>

Прийнято: 23.05.2026 | Опубліковано: 30.05.2026

Анотація: У статті досліджено особливості формування ціннісних орієнтацій учнів в умовах цифрового середовища як нового потужного чинника соціалізації. Узагальнено теоретичні підходи до розуміння сутності цінностей, які розглядаються як інтегрована система особистісно значущих і соціально



зумовлених орієнтацій, що виконують регулятивно-мотиваційну функцію. Обґрунтовано, що цифрова трансформація суспільства спричиняє зміну традиційних механізмів трансляції цінностей, посилюючи вплив соціальних мереж, онлайн-ресурсів та ігрового середовища на світогляд і поведінку учнів.

Емпіричне дослідження, проведене серед учнів 5–9 класів (150 респондентів), засвідчило високий рівень залученості школярів до цифрового простору, де домінують розважально-комунікативні практики. Встановлено, що попри значну інтенсивність використання цифрових технологій, провідними залишаються традиційні цінності (сім'я, здоров'я, дружба), тоді як цінності цифрового середовища (популярність, визнання, ігрові досягнення) мають нижчий рівень значущості. Водночас виявлено тенденцію до зміщення ціннісних орієнтацій у бік зовнішнього схвалення, швидкого задоволення потреб і зниження ролі освітньо-пізнавальних цінностей.

Доведено амбівалентний характер впливу цифрового середовища: з одного боку, воно сприяє розвитку критичного мислення, комунікативності та доступу до знань, з іншого – зумовлює ризики формування поверхневого мислення, залежності та спотворення ціннісних орієнтирів. Виявлено взаємозв'язок між інтенсивністю цифрової активності та пріоритетністю окремих цінностей.

Обґрунтовано необхідність впровадження комплексних педагогічних стратегій, спрямованих на розвиток медіаграмотності, цифрової культури та відповідального використання цифрових ресурсів, що забезпечить формування гармонійної системи цінностей учнів у сучасному інформаційному суспільстві.

Ключові слова: цифрове середовище, ціннісні орієнтації, учні, соціалізація, цифрова трансформація, медіаграмотність, цифрова культура, саморозвиток.



Features of the Formation of School Students' Value Orientations in the Digital Environment

Dmytrii Verbivskyi,

Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Department of computer Science and Information Technology
Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, Ukraine,
10008, Zhytomyr, st. Velyka Berdychivska 40, Ukraine,
<https://orcid.org/0000-0002-5238-1189>

Svitlana Karpliuk,

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Department of Social Sciences and Fundamental Training
Zhytomyr Institute of Private Joint-Stock Company «Higher Educational
Institution» Interregional Academy of
Personnel Management, Zhytomyr, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0007-6350-3421>

Abstract: *The article examines the peculiarities of forming students' value orientations in the digital environment as a new and powerful agent of socialization. Theoretical approaches to understanding the essence of values are generalized; values are considered as an integrated system of personally significant and socially determined orientations that perform a regulatory and motivational function. It is substantiated that the digital transformation of society leads to changes in traditional mechanisms of value transmission, strengthening the influence of social networks, online resources, and gaming environments on students' worldview and behavior.*

An empirical study conducted among students in grades 5–9 (150 respondents) demonstrated a high level of schoolchildren's engagement in the digital space, where



entertainment and communication practices prevail. It was found that despite the significant intensity of digital technology use, traditional values (family, health, friendship) remain dominant, while the values of the digital environment (popularity, recognition, gaming achievements) have a lower level of significance. At the same time, a tendency toward a shift in value orientations toward external approval, rapid gratification of needs, and a decrease in the role of educational and cognitive values has been identified.

The ambivalent nature of the digital environment's influence has been proven: on the one hand, it contributes to the development of critical thinking, communication skills, and access to knowledge; on the other hand, it creates risks of superficial thinking, dependency, and distortion of value orientations. A correlation between the intensity of digital activity and the prioritization of certain values has been identified.

The necessity of implementing comprehensive pedagogical strategies aimed at developing media literacy, digital culture, and responsible use of digital resources is substantiated, which will ensure the formation of a harmonious system of students' values in the modern information society.

Keywords: *digital environment, value orientations, students, socialization, digital transformation, media literacy, digital culture, self-development.*

Вступ. Сучасне суспільство функціонує в умовах інтенсивної цифрової трансформації, яка охоплює всі сфери людського життя. Найбільш відчутного впливу зазнає підростаюче покоління, для якого цифрове середовище з раннього віку стає органічною складовою повсякденного життя. Учнівська молодь використовує цифрові технології не лише як інструментальні засоби, а й як цілісний простір соціалізації та самореалізації, що детермінує формування їх світогляду, поведінкових моделей і, передусім, системи ціннісних орієнтацій.

Проникнення цифрових технологій у повсякденне життя змінює не лише способи спілкування, а й самі пріоритети молодих людей і значною мірою



формує їх цінності через призму соціальних мереж, які є для них основним джерелом інформації та водночас платформою для самовираження. Актуальність дослідження зумовлена гострою необхідністю глибокого осмислення впливу цих нових факторів на формування ціннісних орієнтацій у школярів. Розуміння механізмів та наслідків такого впливу дозволить розробити ефективні педагогічні та психологічні стратегії, спрямовані на формування гармонійної та стійкої системи цінностей у підростаючого покоління в умовах динамічного розвитку цифрового суспільства.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема формування ціннісних орієнтацій учнів в умовах цифрового середовища перебуває на перетині педагогіки, соціології, психології та медіадосліджень і характеризується міждисциплінарним підходом до її осмислення. Теоретичну основу дослідження становлять концепції Дж. Г. Міда та Т. Парсонса (теорія соціалізації), Е. Блюмлера та Е. Каца (теорія використання і задоволення потреб), Д. Гербнера (теорія культивування), а також Г. Дженкінс та Д. Бойд (теорія культури поведінки в цифровому середовищі).

За визначенням І. Беха, цінність постає як особистісно значущий орієнтир у культурному просторі, що виконує регулятивну функцію, визначаючи спрямованість поведінки індивіда та формування його світоглядних позицій [1]. Л. Паньків обґрунтовує, що поняття «цінності» виступає предметом спеціалізованого теоретичного осмислення та набуло статусу самостійної наукової категорії ще в період Середньовіччя [2]. У Педагогічному словнику цінності визначаються як об'єктивно значущі явища суспільного життя, що функціонують у вигляді ідеалів, норм і цілей, досягнення яких спрямовує діяльність особистості та які виконують регулятивну роль у її поведінці [3]. У новітніх економіко-філософських дослідженнях, зокрема у працях В. Тарасевич, цінність визначається як складна багаторівнева категорія, що формується в процесі діяльності та відображає взаємодію інформаційних, когнітивних і

соціальних чинників [4]. Згідно з теоретичними узагальненнями сучасної аксіології, цінності трактуються як стійкі оцінні орієнтації, що визначають уявлення про значуще і бажане та спрямовують поведінку людини. У цьому контексті Ш. Шварц у своїй оновленій теорії базових цінностей (актуалізованій у сучасних емпіричних дослідженнях) розглядає їх як універсальні мотиваційні цілі, що організовані у єдину систему та впливають на прийняття рішень і соціальну поведінку особистості [5].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значний науковий інтерес до проблеми цінностей і ціннісних орієнтацій, аналіз психолого-педагогічної літератури засвідчує недостатню розробленість питання формування ціннісних орієнтацій школярів саме в умовах цифрового середовища. Наявні дослідження переважно зосереджені на філософському, психологічному та загальнопедагогічному трактуванні сутності цінностей, їх структурі та функціях, однак недостатньо уваги приділено впливу цифровізації освітнього простору на процес становлення ціннісної сфери особистості школяра.

Метою статті в теоретичному обґрунтуванні характеру та ступеня впливу різних аспектів цифрового середовища на формування ціннісних орієнтацій школярів.

Для конкретизації мети було виділено наступні *завдання* дослідження: проаналізувати наукові підходи до трактування понять «цінності» та «ціннісні орієнтації», визначити особливості впливу цифрового середовища на формування ціннісних орієнтацій школярів та охарактеризувати педагогічні аспекти їх формування в умовах цифровізації освіти.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети застосовано комплекс методів дослідження, що охоплюють теоретичні та емпіричні підходи. До теоретичних методів віднесено аналіз і узагальнення наукових підходів до інтерпретації сутності цінностей та особливостей їх формування в умовах



цифровізації, а також системний огляд наукових джерел, присвячених впливу цифрового середовища на розвиток особистості й ціннісні орієнтації школярів із урахуванням зазначених теоретичних засад. Емпіричний блок дослідження представлено методом анкетування. У дослідженні взяли участь учні 5–9 класів ЗЗСО Житомирської області (150 школярів). Вибірку було сформовано випадково з урахуванням рівномірного розподілу за віком та статтю.

Виклад основного матеріалу дослідження. Вищеподані визначення репрезентують низку взаємодоповнювальних підходів до розуміння феномену «цінності», їх узагальнений аналіз дає змогу виокремити ключові характеристики цінностей: особистісну значущість, соціальну зумовленість, нормативно-регулятивну функцію, когнітивно-мотиваційну природу, а також системність та ієрархічність. З урахуванням зазначеного можна визначити цінності як інтегровану систему особистісно й соціально зумовлених смислових орієнтацій, що відображають уявлення про значуще й бажане, виконують регулятивно-мотиваційну функцію та визначають поведінку і світогляд особистості.

За умов домінування цифрового середовища традиційні інститути трансляції цінностей (сім'я, школа, суспільство) зазнають суттєвої трансформації. Це зумовлює зміну характеру соціальних взаємин і комунікацій між поколіннями, впливає на організацію дозвілля, знижує інтенсивність безпосереднього спілкування, а також модифікує ціннісні орієнтири та підходи до сімейного й суспільного виховання [6].

Головною метою сімейного виховання є формування гідного покоління, здатного до продовження роду, з урахуванням вікових особливостей дитини, її індивідуальних характеристик та психічних процесів. Завдання сімейного виховання полягає у забезпеченні безперервного виховного процесу, що ґрунтується на усвідомлених і раціонально організованих діях, спрямованих на формування індивідуальних якостей дитини [7].



Модель загальної цифровізації суспільства (трансформація соціуму, впровадження цифрових технологій як засіб) накладає відбиток на розвиток особистості індивідуума в культурологічному значенні [8]. На перший план виходять нові фактори впливу: соціальні мережі, онлайн-ігри, інформаційні портали, блоги та інші цифрові ресурси. Вони пропонують учням величезний обсяг інформації, зразків поведінки та моделей цінностей, які не завжди відповідають загальноприйнятим нормам, можуть бути суперечливими або навіть деструктивними.

З огляду на це, особливої значущості набуває дослідження реальних практик взаємодії учнів із цифровим середовищем та їх суб'єктивного сприйняття його впливу на власні цінності. Саме такий підхід дозволяє виявити не лише загальні тенденції, а й конкретні прояви трансформації ціннісної сфери в сучасних умовах. Проведене дослідження дало змогу виявити низку суттєвих тенденцій впливу цифрового середовища на формування ціннісних орієнтацій школярів. У межах емпіричного етапу було здійснено анкетування учнівської молоді. Розроблена анкета структурована за чотирма тематичними блоками, кожен із яких спрямований на висвітлення окремих аспектів досліджуваної проблематики. Далі подано аналіз результатів анкетування за кожним із визначених блоків.

Блок 1: Характеристика цифрової активності.

Результати анкетування (табл. 1) засвідчили, що Інтернет посідає провідне місце в структурі повсякденної діяльності більшості школярів, виконуючи функцію основної платформи для відпочинку та розваг. Така тенденція зумовлює поступове витіснення активних форм дозвілля та безпосереднього міжособистісного спілкування. Встановлено, що учні переважно використовують мережу з комунікативною та розважальною метою, тоді як освітня функція має другорядний характер. Домінування зазначених практик сприяє формуванню ціннісних орієнтацій, зорієнтованих на отримання

задоволення, зовнішнє схвалення та соціальну популярність, водночас послаблюючи значущість пізнавальних цінностей.

Аналіз результатів свідчить про високий рівень залученості респондентів до використання мережі Інтернет. У будні дні переважає тривалість перебування в мережі 5-8 годин (45%), тоді як у вихідні спостерігається зростання інтенсивності користування: 40% проводять онлайн 5-8 годин, а ще 28% – понад 8 годин. Основними цілями використання Інтернету є спілкування (75%), розваги (68%) та пошук інформації (55%), тоді як навчання займає менш значущу позицію (40%). Серед цифрових платформ найпопулярнішими є соціальні мережі (85%), відеохостинги (80%) і месенджери (75%). Водночас освітні ресурси використовуються значно рідше (20%), що вказує на недостатню орієнтацію користувачів на освітній потенціал цифрових ресурсів (табл. 1).

Таблиця 1

Характеристика цифрової активності

Питання	Варіант відповіді	Результати (%)
1. Скільки годин на день Ви проводите в інтернеті у будні?	менше 1 години	5
	1-3 години	5
	3-5 годин	40
	5-8 годин	45
	більше 8 годин	5
2. Скільки годин на день Випроводите в інтернеті у вихідні?	менше 1 години	1
	1-3 години	5
	3-5 годин	15
	5-8 годин	40
	більше 8 годин	28
3. Основні цілі використання інтернету (вибір не більше трьох)	Навчання	40
	Робота	2
	Спілкування	75
	Розваги	68
	Пошук інформації	55
	Онлайн-покупки	10
4. Найчастіше використовувані цифрові платформи (вибір трохи більше трьох)	Соціальні мережі	85
	Месенджери	75
	Відеохостинги	80
	Онлайн-ігри	50

	Освітні ресурси	20
	Стрімінгові сервіси	30

Джерело: дані автора

Отримані дані демонструють переважання розважально-комунікативних практик над навчальними, а також тенденцію до зростання часу перебування в мережі у вихідні дні.

Блок 2: Самооцінка цінностей.

У цьому блоці досліджувалася самооцінка значущості різних життєвих цінностей учнів за п'ятибальною шкалою – від «зовсім неважливо» до «дуже важливо».

Аналіз результатів свідчить, що найвищу значущість мають базові особистісні цінності: сім'я (72% – «дуже важливо») та здоров'я (65%), що вказує на їх пріоритетне місце у ціннісній структурі. Високі позиції також займають друзі (49%) і свобода (45%), що підкреслює важливість міжособистісних відносин і автономії (табл. 2).

Таблиця 2

Самооцінка цінностей

Цінність	Зовсім неважливо (1)	Не дуже важливо (2)	Середньо важливо (3)	Важливо (4)	Дуже важливо (5)
1. Сім'я	1%	2%	5%	20%	72%
2. Здоров'я	0%	3%	7%	25%	65%
3. Освіта	3%	10%	25%	45%	17%
4. Друзі	1%	5%	15%	30%	49%
5. Кар'єра	5%	15%	35%	30%	15%
6. Гроші	2%	8%	20%	35%	35%
7. Саморозвиток	4%	12%	30%	40%	14%
8. Свобода	2%	5%	18%	30%	45%
9. Творчість	10%	15%	30%	30%	15%
10. Справедливість	5%	10%	20%	40%	25%
11. Популярність у мережі	30%	25%	15%	18%	12%
12. Визнання у мережі	25%	20%	20%	20%	15%
13. Успіх в іграх	40%	20%	15%	15%	10%



Джерело: дані автора

Освіта, саморозвиток та успіхи у навчанні оцінюються переважно як «важливі», однак частка відповідей «дуже важливо» для них є нижчою, що свідчить про помірну орієнтацію на досягнення та розвиток. Матеріальні цінності (гроші) займають середню позицію, поєднуючи як високі, так і помірні оцінки.

Натомість цінності, пов'язані з цифровим середовищем (популярність і визнання у мережі, успіх в іграх), мають найнижчий рівень значущості: значна частка респондентів оцінює їх як неважливі. Загалом результати демонструють домінування традиційних життєвих цінностей над цифровими, попри високу залученість респондентів до інтернет-середовища.

Блок 3: Рефлексія впливу цифрового середовища.

Цей блок анкети спрямований на виявлення суб'єктивних оцінок учнів щодо впливу цифрового середовища на їхню особистість, соціальні взаємини та ціннісні орієнтації. На відміну від попередніх блоків, що фіксували поведінкові показники, він орієнтований на самоаналіз і самосприйняття.

Результати свідчать про переважно позитивне сприйняття впливу цифрового середовища на світогляд: 45% респондентів відзначили, що стали більш відкритими до нових ідей. Водночас 25% учнів почали більше цінувати живе спілкування, а 20% – частіше сумніватися у достовірності інформації, що свідчить про формування елементів критичного мислення. Лише 10% не помітили змін.

Щодо соціальних зв'язків, 40% опитаних використовують Інтернет для підтримки контактів на відстані, а 35% – для встановлення нових взаємин. Водночас 20% зазначають ускладнення безпосереднього спілкування, що свідчить про амбівалентний вплив цифрових технологій.

Половина респондентів (50%) розглядає Інтернет як джерело нових

інтересів, однак 30% відзначають зменшення уваги до традиційних видів дозвілля, а 15% – повну орієнтацію на цифровий простір (табл. 3).

Таблиця 3

Рефлексія впливу цифрового середовища

Питання	Варіант відповіді	Результати
1. Оцініть, як цифрові технології вплинули на Ваш світогляд.	Став(ла) більш відкритим до нових ідей.	45%
	Усвідомив(ла) важливість живого спілкування.	25%
	Почав(ла) сумніватися у достовірності інформації.	20%
	Погляди життя не змінилися.	10%
2. Як цифрове середовище вплинуло на Ваше спілкування з оточуючими?	Зміцніло, дозволивши підтримувати дружбу на відстані.	40%
	Стало важче спілкуватися особисто через збільшення.	20%
	Допомогло знайти нових друзів та людей зі схожими інтересами.	35%
	Помітного впливу на мої стосунки не справила.	5%
3. Як цифрове середовище вплинуло на Ваші хобі та інтереси?	Я відкрив(ла) для себе нові хобі завдяки інтернету.	50%
	Я став(ла) менше часу приділяти реальним захопленням.	30%
	Цифрове середовище стало для мене основним джерелом захоплень.	15%
	Загалом не вплинула на мої хобі.	5%
4. Цифровий світ більше допомагає або заважає формуванню Ваших цінностей?	Безперечно допомагає.	5%
	Швидше допомагає.	40%
	Нейтрально.	20%
	Швидше заважає.	30%
	Безперечно заважає.	5%

Джерело: дані автора

Оцінка впливу цифрового середовища на формування цінностей характеризується відсутністю єдиної позиції серед респондентів, що відображає складний і багатофакторний характер цього впливу. Цифрове середовище водночас створює можливості й ризики, а ступінь їх сприйняття визначається індивідуальними особливостями школярів.

Блок 4. Онлайн-ігри, що користуються найбільшою популярністю

Цей блок анкети спрямований на поглиблений аналіз впливу одного з найпоширеніших компонентів цифрового середовища – онлайн-ігор. Він дає

змогу виявити не лише кількісні показники (зокрема, тривалість ігрової активності школярів), але й якісні характеристики (мотиви участі в іграх та ціннісні орієнтації, які формуються в процесі гри). Отримані дані є важливими для розуміння того, яким чином ігрова діяльність впливає на формування ціннісних установок (табл. 4).

Таблиця 4

Онлайн-ігри, що користуються найбільшою популярністю

Питання	Варіант відповіді	Результати (%)
1. У які жанри найчастіше граєте (не більше трьох)?	Стратегії	35%
	Шутери	45%
	Рольові ігри	50%
	Симулятори	25%
	Пригодницькі ігри	30%
	Аркади	20%
2. Скільки годин на тиждень Ви проводите за онлайн-іграми?	менше 5 годин	15%
	5–10 годин	30%
	10–20 годин	35%
	більше 20 годин	20%
3. Основний мотив?	Змагання	40%
	Спілкування	60%
	Занурення в сюжет	45%
	Розслаблення та відпочинок	55%
	Дослідження	30%
	Досягнення цілей та нагород	40%
4. Наскільки важливими є віртуальні досягнення?	Зовсім не важливі	10%
	Не дуже важливі	20%
	Скоріше важливі	45%
	Дуже важливі	25%

Джерело: дані автора

Зміст першого питання стосується жанрових уподобань онлайн-ігор, що дає змогу оцінити їх вплив на формування когнітивних навичок і ціннісних орієнтацій. Найпопулярнішими є рольові ігри (50%) та шутери (45%), далі – стратегії (35%), пригодницькі ігри (30%), симулятори (25%) та аркади (20%). Це свідчить про переважання жанрів, які розвивають як аналітичне мислення та планування, так і соціально-поведінкові установки, зокрема прагнення до



перемоги, емпатію, дослідницьку мотивацію та творчість.

Друге питання характеризує рівень залученості до ігрової діяльності. Більшість школярів грають 10–20 годин на тиждень (35%) або 5–10 годин (30%), тоді як 20% перевищують 20 годин. Такий показник може свідчити про ризики надмірного занурення в ігрове середовище, що потенційно знижує значущість навчання та інших традиційних цінностей.

У межах третього питання аналізуються основні мотиви ігрової діяльності. Провідними є спілкування (60%) і розслаблення (55%), а також занурення в сюжет (45%), змагання (40%), досягнення цілей (40%) і дослідження (30%). Це вказує на те, що ігри виконують як соціальну, так і рекреаційну функцію, одночасно задовольняючи потреби у самовираженні та новому досвіді.

Стосовно четвертого питання, воно пов'язане зі значущістю віртуальних досягнень. Для більшості респондентів вони є важливими: 45% – «скоріше важливі» і 25% – «дуже важливі». Це свідчить про вагомий роль ігрового успіху у формуванні самооцінки та мотивації, а також про можливе перенесення цінності досягнень із реального простору у віртуальний.

Позитивний вплив цифрового середовища полягає в:

- забезпеченні необмеженого доступу до знань (через електронні бібліотеки та онлайн-курси), що суттєво розширює кругозір учнів та знайомить їх зі світовою культурною спадщиною;
- створенні можливостей для розвитку міжнародної комунікації, що дозволяє школярам брати участь у глобальних проектах та формувати загальногромадянську позицію;
- розвитку громадянської активності, яка проявляється шляхом створення соціально-значущого контенту, що розвиває почуття відповідальності;
- наявності необхідності перевіряти та аналізувати великі обсяги інформації, що стимулює розвиток критичного мислення;
- появі нових можливостей для творчості та самовираження, що



допомагає школярам усвідомити свою унікальність.

До викликів та негативних аспектів впливу цифрового середовища можна віднести:

- ризик поширення деструктивних та псевдоцінностей: цифрове середовище може бути джерелом агресивного, екстремістського, аморального контенту, який здатний негативно впливати на ціннісні орієнтири школярів, формувати спотворені уявлення про світ, допустимі норми поведінки;
- формування поверхневого мислення: велика кількість коротких, швидко мінливих інформаційних потоків може призводити до зниження здатності до глибокого аналізу та формування критичного осмислення інформації, розвитку поверхневого ставлення до складних ціннісних питань;
- кібербулінг та соціальне відчуження: негативні форми онлайн-взаємодії можуть призводити до психологічних травм, формування агресії, зниження емпатії, руйнування соціальних зв'язків у реальному житті;
- спотворення уявлень про реальність та ідеали: надмірне занурення у віртуальний світ, вплив ідеалізованих образів у соціальних мережах можуть формувати нереалістичні очікування, призводити до заниженої самооцінки та втрати зв'язку з реальними цінностями та досягненнями;
- інформаційне перевантаження та залежність: постійний потік повідомлень, прагнення бути постійно онлайн можуть викликати інформаційне перевантаження, цифрову залежність, відволікати від навчальної діяльності та реальної взаємодії [9].

Для ефективного формування гуманістичного світогляду школярів у цифровому середовищі необхідно розробити комплексні педагогічні стратегії, які включають:

- медіаосвіту: формування в учнів умінь критичного аналізу інформації, розпізнавання маніпулятивних впливів та навичок безпечної й етичної поведінки в цифровому середовищі;



➤ формування цифрової культури: розвиток відповідального використання цифрових інструментів, розуміння етичних норм онлайн-спілкування, повага до авторських прав та особистої інформації;

➤ використання цифрових технологій для ціннісно орієнтованої діяльності: цілеспрямоване залучення школярів до онлайн-проектів, спрямованих на просування позитивних цінностей (створення соціальних кампаній, онлайн-волонтерство, віртуальні екскурсії історичними місцями) [6; 10].

Взаємодія з батьками є важливим напрямом роботи, якому слід приділяти особливу увагу. Необхідно систематично проводити просвітницьку діяльність, інформуючи батьків про потенційні ризики цифрового середовища, а також про можливості, які воно відкриває для навчання, розвитку та соціалізації дітей. Така робота може включати обговорення таких тем, як кібербулінг, інформаційне навантаження, цифрова залежність [12].

Таким чином, отримані результати дослідження підтверджують, що цифрове середовище виступає як потужний і постійно діючий агент соціалізації, який, поряд з традиційними інституціями (родина, школа, однолітки), має формуючу дію на систему цінностей і поведінкових орієнтирів підростаючого покоління [13].

Зміна ієрархії цінностей є одним із ключових виявлених тенденцій. Незважаючи на те, що фундаментальні цінності, такі як сім'я, здоров'я та дружба, залишаються важливими, їх відносна значущість може знижуватися під впливом домінуючих у цифровому середовищі цінностей, таких як визнання, популярність, зовнішній успіх та негайне задоволення потреб. Такі зрушення можуть сприяти формуванню поверхневого сприйняття реальності, зниженню глибини емоційних зв'язків у реальному житті та орієнтації на зовнішні, часто ілюзорні, критерії успіху [14].

Диференційований вплив компонентів цифрового середовища підкреслює необхідність адресного підходу до їх аналізу та використання. Соціальні мережі



та онлайн-ігри, попри свої потенційні позитивні аспекти (розвиток комунікативних навичок, креативності, стратегічного мислення), містять і значні ризики для формування цінностей. Вони можуть сприяти розвитку нарцисизму, заздрощів, зниження самооцінки (через постійне порівняння з ідеалізованими образами), а також формування залежності [15].

Таким чином, для формування гармонійної та стійкої ціннісної системи у школярів в умовах цифрового суспільства необхідна комплексна стратегія, яка включатиме не лише обмеження, а й цілеспрямований розвиток критичного мислення, медіаграмотності та відповідального використання цифрових технологій.

Висновки. Проведене дослідження дозволило отримати емпіричні дані, що підтверджують значний та багатоаспектний вплив цифрового середовища на формування цінностей у школярів. Цей вплив є багатограним і залежить від конкретного компонента цифрового середовища, а також від ступеня та характеру залучення учнів. Цифрове середовище є одним із провідних факторів формування цінностей у школярів, істотно впливаючи на їх світогляд, поведінку та ціннісні орієнтації. Спостерігається тенденція до трансформації ієрархії цінностей: поряд із збереженням важливості традиційних цінностей (родина, здоров'я, дружба) зростає значущість цінностей, характерних для цифрового середовища – популярність, швидкий доступ до інформації та розваг, а також орієнтація на «легкий» успіх.

Виявлено статистично значущі відмінності між інтенсивністю використання різних цифрових платформ та пріоритетом певних цінностей, що підкреслює необхідність цілеспрямованого та диференційованого підходу до використання цифрового середовища в освітньому процесі.

Перспективи подальших досліджень. Подальші наукові розвідки доцільно спрямувати на поглиблене вивчення впливу окремих компонентів цифрового середовища (соціальних мереж, онлайн-ігор, освітніх платформ) на формування



різних груп цінностей учнів. Перспективним є проведення лонгітюдних досліджень для виявлення динаміки змін ціннісних орієнтацій у процесі вікового розвитку та зростання цифрової залученості. Актуальним також є розширення емпіричної бази з урахуванням регіональних і соціокультурних особливостей, а також розроблення та експериментальна перевірка педагогічних моделей формування цінностей у цифровому середовищі. Окремого дослідження потребує роль сім'ї та закладів освіти у регуляції цифрових впливів і формуванні цифрової культури учнів.

Список використаних джерел

1. Бех І. Д. Виховання особистості: теоретико-технологічні засади. Київ : Либідь, 2003. 280 с. С. 85.
2. Паньків Л. І. Теоретико-методичні засади формування художніх орієнтацій старшокласників у процесі музично-театральної діяльності : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.07. Київ, 2021. 608 с.
3. Педагогічний словник / за ред. С. У. Гончаренка. Київ : Либідь, 1997. 376 с.
4. Тарасевич В. М. Діяльнісна знаннєво-інформаційна теорія цінності. Економіка України. 2024. № 2. С. 3–17. DOI:10.15407/economyukr.2024.02.032.
5. Нагорняк К. М. точнена теорія базових цінностей Ш. Шварца: попередні результати адаптації методики PVQ-57 в Україні. Наукові записки НаУКМА. Соціологічні науки. 2017. Т. 196. С. 24–31. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/NaUKMA_s_2017_196_6.
6. Вербівський Д. С., Сікора Я. Б., Усата О. Ю. Медіаграмотність як один зі складників процесу підготовки сучасного педагога професійного навчання. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота. 2021. № 1(48). С. 69–72. DOI: <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2021.48.69-72>.
7. Яценко С. Л. Цифровізація освітнього процесу закладів освіти як актуальна науково-педагогічна проблема. Вісник Житомирського державного університету



імені Івана Франка. Педагогічні науки. 2025. № 121. С. 46–60. DOI: [https://doi.org/10.35433/pedagogy.2\(121\).2025.4](https://doi.org/10.35433/pedagogy.2(121).2025.4).

8. Вербівський Д. С. Сучасні цифрові освітні інструменти: аналіз наявних проблем і тенденцій. Health & Education. 2024. Вип. 2. С. 226–232. DOI: <https://doi.org/10.32782/health-2024.2.29>.

9. Кирилович О. Ф., Сойко І. М. Шляхи формування медіаграмотності учнів початкових класів на уроках мовно-літературної освітньої галузі. Вісник Міжнародного економіко-гуманітарного університету імені академіка Степана Дем'янчука. Серія : Педагогіка та психологія. 2025. № 1. С. 57–63. DOI: <https://doi.org/10.32782/3041-2021/2025-1-8>.

10. Кайдалова Л. Педагогічна комунікація у цифровому середовищі закладу вищої освіти. Наукові записки. Серія : Педагогічні науки. 2025. № 220. С. 41–46. DOI: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2025-1-220-41-46>.

11. Бліновська Р., Кудря О., Лінь Ю., Чалий Л., Вербівський Д. Innovative approaches in higher education in Ukraine: Trends and prospects. Eduweb-Revista de Tecnologia de Informacion Y Comunicacion en Educacion (18). Валенсія, 2024. С. 110–123.

12. Вербівський Д. С., Басюк Н. А., Бенедисюк М. М. Цифрова компетентність дітей дошкільного віку як категорія педагогічної науки. Освіта. Інноватика. Практика. 2023. Т. 11, № 1. С. 11–15. Суми : Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка.

13. Vogel E. A., Rose J. P., Roberts L. R., Eckles K. Social Comparison, Social Media, and Self-Esteem. Psychology of Popular Media Culture. 2014. Vol. 3, No. 4. P. 206–222. DOI: <https://doi.org/10.1037/ppm0000047>.

14. Модернізація освіти в цифровому вимірі : монографія / за наук. ред. Н. Морзе, О. Буйницької. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2021. 300 с.

15. Andreassen C. S., Pallesen S., Griffiths M. D. The Relationship Between Addictive Use of Social Media, Narcissism, and Self-Esteem: Findings from a Large



ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ:
НАУКОВІ ЗАПИСКИ

National Survey. Addictive Behaviors. 2017. Vol. 64. P. 287–293. DOI:
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.03.006>.