

Original Article

Determinanti di salute nella popolazione pediatrica: progetto di educazione sanitaria sul corretto utilizzo delle tecnologie digitali nell'adolescenza

Health determinants in the pediatric population: health education project on the correct use of digital technologies in adolescents

Roberta Di Matteo, Tatiana Bolgeo, Marinella Bertolotti, Denise Gatti, Menada Gardalini, Antonio Maconi

Infrastructure Research Training Innovation, Department of Integrated Activities Research Innovation, Azienda Ospedaliera SS. Antonio e Biagio e Cesare Arrigo, Alessandria, Italy

Key words: Digital technology, adolescence, health education, school.

ABSTRACT

Background: La rete è un mondo di comunicazione piuttosto libero e di condivisione paritaria, ma rappresenta anche un rischio per la protezione della propria privacy e riservatezza. Risulta importante per i professionisti della salute educare all'uso corretto della tecnologia, stabilire programmi di supporto e determinare il rapporto tra uso della tecnologia e dipendenza. Scopo del progetto di educazione sanitaria è quello di educare i ragazzi della scuola secondaria di primo grado ad un utilizzo consapevole delle tecnologie digitali.

Materiali e Metodi: La formazione segue un programma di blended learning, che combina diversi strumenti: e-learning; attività in aula con il docente e il formatore del progetto; l'uso di scenari, sia online che offline; discussioni sui forum online.

Risultati: Creazione di un programma formativo composto da sei moduli della durata di un anno scolastico.

Conclusioni: Un processo didattico innovativo che utilizza le tecnologie digitali può garantire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e collaborativo: ogni alunno diventa protagonista della propria formazione.

Background: The Internet is a world of largely free communication and mutual sharing, but it also represents a risk for privacy and confidentiality protection. It is important for health professionals to provide education on the correct use of technology, create support programs and establish the correlation between technology use and addiction. The aim of the health education project is to educate secondary school children on the responsible use of digital technologies.

Materials and Methods: The training follows a blended learning program, combining several tools: e-learning; classroom activities with the classroom teacher and project trainer; the use of scenarios, both online and offline; and discussions on online forums.

Results: The development of a training program of six modules lasting one school year.

Conclusions: An innovative teaching method using digital technologies can guarantee personalized, autonomous and collaborative learning: each pupil becomes the principal contributor to his or her own education.

BACKGROUND

L'uso della tecnologia digitale è un termine generico che comprende vari dispositivi, servizi e tipi di utilizzo. La maggior parte dell'uso della tecnologia digitale da parte degli adolescenti al giorno d'oggi avviene su dispositivi mobili.¹

La comunicazione, l'istruzione e l'intrattenimento si svolgono sempre più online. In Europa, l'analisi di Eurostat ha evidenziato una forte crescita dell'accesso a internet dal 55% nel 2007 all'86% nel 2018, e l'accesso a internet tramite dispositivo mobile dal 36% nel 2012 al 59% nel 2016.²

Secondo l'Istat, l'85,8% degli adolescenti italiani di età compresa tra 11 e 17 anni ha un accesso regolare allo smartphone, e oltre il 72% accede a internet tramite smartphone. Più ragazze

(85,7%) utilizzano lo smartphone rispetto ai ragazzi.³ Inoltre, studi recenti hanno riportato che il 76% degli adolescenti utilizza i social network.⁴

Gli adolescenti tra i 15 e i 17 anni e tra i 18 e i 19 costituiscono i gruppi di persone che utilizzano maggiormente internet, con percentuali di 82% e 82,9% rispettivamente; in Europa, circa il 94% degli adolescenti usa internet e lo fa per almeno 20 ore settimanali. Il tempo speso a navigare su internet è dalle 2 alle 3 ore giornaliere. Una recente intervista ha messo in luce la dipendenza da internet nel 70,6% dei casi, mostrando una percentuale più elevata nelle ragazze (77,5%), rispetto ai ragazzi (64,6%).⁵

I social media rappresentano un mezzo popolare di interazione per adolescenti e giovani adulti, in cui essi creano, condividono e scambiano informazioni in comunità e reti virtuali. Essi consentono-

no ai partecipanti di essere creatori e consumatori di contenuti che vengono quindi discussi, modificati e condivisi.⁶

La vasta diffusione dei social media ha generato nella popolazione adolescenziale dei modelli di riferimento non più visti con occhi reali, ma trasformati dagli strumenti che la tecnologia mette a disposizione.⁷

Un uso inadeguato della tecnologia digitale può causare conseguenze a livello comportamentale e psicologico come la perdita di controllo, sentimenti di colpevolezza, isolamento, conflitti familiari, diminuzione delle performance scolastiche.⁵ Ricerche scientifiche hanno dimostrato la relazione tra l'uso compulsivo di internet, dei giochi elettronici e dei social network con numerose implicazioni: deficit di attenzione, difficoltà di concentrazione, riduzione della memoria, isolamento sociale, stimolazione della sessualità. Secondo il Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders esistono comportamenti tipici legati a questo problema: eccessiva preoccupazione, pensiero fisso verso il gioco successivo, astinenza caratterizzata da irritabilità, ansia e tristezza, perdita di interesse in altre attività, rifiuto di riconoscere la dipendenza, estraniarsi dalla vita sociale.⁸

È stata inoltre evidenziata una potenziale relazione tra l'uso di internet e il consumo di droghe: l'analisi condotta dimostra che maggiore è l'esposizione a internet, maggiore è la tendenza al consumo di tabacco, alcool, cannabis e marijuana, correlati ad altri problemi psicosociali quali basse performance scolastiche, assenteismo e uso di slot machines. Infine, un'intervista sui comportamenti sedentari condotta in Brasile ha evidenziato che tempo eccessivo speso su internet è co-responsabile della sedentarietà in età adolescenziale.⁵

Comunicare rappresenta da sempre un bisogno essenziale degli esseri umani, ma i mezzi e i modi attraverso cui le persone comunicano e mantengono scambi comunicativi si evolvono nel tempo. La rete è un mondo di comunicazione piuttosto libero e di condivisione paritaria, ma rappresenta anche un rischio per la protezione della propria privacy e riservatezza. I giovani devono essere educati sulle violazioni della sicurezza e sulla responsabilità riguardo alla condivisione e alla realizzazione di foto e video a sfondo sessuale.⁹

Gli adolescenti utilizzano ampiamente le tecnologie digitali e questo li rende la categoria più a rischio, anche in termini di dipendenza dallo schermo. Per questa ragione è importante per i professionisti della salute educare all'uso corretto della tecnologia, stabilire programmi di supporto e determinare il rapporto tra uso della tecnologia e dipendenza.

Dalla letteratura risulta fondamentale la realizzazione di un progetto di educazione sanitaria al fine di sensibilizzare gli adolescenti alla gestione ed utilizzo delle tecnologie digitali come strumenti di tutela della salute e con senso di educazione civica secondo le indicazioni dei determinanti della salute. Con il presente progetto ci si ripropone di educare i ragazzi della scuola secondaria di primo grado, di un'età compresa tra gli 11 e i 14 anni, a un utilizzo consapevole delle tecnologie digitali, approfondendo la conoscenza degli aspetti di pericolo e di rischio e favorendo lo sviluppo di strategie di contrasto al cattivo uso degli strumenti innovativi.

MATERIALI E METODI

Il setting individuato è la scuola dell'ente accogliente, scelta a garanzia del coinvolgimento diretto di figure di riferimento molto importanti per l'alunno, attraverso la presenza dei suoi insegnanti.

Il contesto formativo sarà svolto prevalentemente in forma ple-

naria nelle aule della struttura, con gruppi di 2 classi presenti in contemporanea con un formatore del progetto, insieme alla presenza di 2 insegnanti. Viene richiesto di non unire più di 54 ragazzi alla volta, per una garanzia di qualità dell'evento. A supporto, una parte di formazione sarà effettuata utilizzando piattaforme online a scelta dalla struttura scolastica.

La formazione segue un programma di blended learning, che combina diversi strumenti: e-learning; attività in aula con il docente e il formatore del progetto; l'uso di scenari, sia online che offline; discussioni sui forum online....

La classica aula non viene soppiantata, ma si evolve. Il tempo di formazione in essa diventa decisamente più breve e di maggiore qualità: un momento specifico all'interno del percorso formativo in cui vengono approfondite le tematiche più complesse e condivise le diverse esperienze. Le condizioni per conseguire obiettivi e competenze saranno realizzate con un percorso che mette lo studente al centro del processo di apprendimento, riconoscendogli un ruolo attivo e una specifica responsabilità e offrendogli gli strumenti per esercitarla. L'insegnante, le tecnologie, i sistemi educativi sono elementi certo non secondari, ma tali da ruotare intorno al soggetto che apprende.

Le procedure didattiche da adottare al fine del raggiungimento delle finalità generali prefissate prevedono che le attività didattiche disciplinari siano progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

La presenza della lavagna digitale consente di introdurre nella scuola strategie e modalità didattiche innovative; la tecnologia digitale consente di affiancare alla didattica tradizionale lo sviluppo di metodologie di insegnamento volte a coinvolgere direttamente lo studente nella costruzione del sapere.

L'innovazione progettuale si associa al collegamento ad internet, che permette la creazione di un'aula dilatata, in grado di ampliare i confini spaziali e temporali dell'aula con la possibilità di lavorare contemporaneamente in luoghi differenti. Inoltre, essa consente l'interazione contemporanea tra diversi utenti, e questo è particolarmente significativo ai fini della sua efficacia ed efficienza educativa, poiché agevola forme di apprendimento legate al confronto tra pari, considerata una modalità molto vicina alle caratteristiche comunicative dei giovani e dei social network. Ogni studente potrà avere accesso a questi strumenti, sia singolarmente per il lavoro individuale che con il gruppo per la realizzazione del progetto collaborativo. Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio. Nel nuovo spazio non c'è l'aula-classe, intesa come un microcosmo chiuso, fatto di convenzioni e meccanismi consolidati. Ciascun alunno segue il piano di studi, aggiornato di comune accordo tra docenti e ragazzi: il docente discute con l'alunno degli obiettivi da raggiungere, dei progressi fatti e di come continuare in un percorso di crescita continua. La sensazione deve essere quella di vivere in un unico grande apparato multimediale.

Organizzare l'ambiente di classe è l'occasione per dare valore aggiunto al processo didattico innovativo. Un'aula arricchita con dotazioni multimediali in collegamento wired o wireless, è un'aula aperta a tutti gli utilizzi, a seconda della tipologia di compiti che verranno richiesti. L'aula dovrà quindi supportare un ampio spettro

di esercitazioni: di tipo multimediale, informatico, matematico, esercitazioni con internet. Si vorrà che ogni utente dell'aula (docente o allievo) possa lavorare connettendosi alla rete locale con un proprio account, e che vengano "loggate" le principali operazioni fatte (es.: accessi a internet). Si vorranno anche supportare gli utenti fornendo loro dello spazio su disco in cui mantenere registrati i propri file (home folder). Si dovrà garantire la sicurezza dei file, organizzando apposite operazioni di back-up.

Le competenze che si vogliono sviluppare e far acquisire ad ogni singolo studente al termine del progetto formativo sono espresse secondo il descrittore e le relative competenze conseguite nella Tabella 1.

RISULTATI

Le attività laboratoriali, finalizzate alla realizzazione del progetto (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating), coinvolgeranno gli studenti in situazioni concrete, dove i contenuti formativi prescelti possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche; e-learning

per migliorare la qualità dell'apprendimento, facilitando l'accesso alle risorse e ai servizi. Questo tipo di formazione utilizzerà i collegamenti on-line, con possibilità di creare comunità virtuali di persone che cooperino al raggiungimento di uno stesso obiettivo, senza soffrire di vincoli spaziali o temporali e dando vita ad un processo di pensiero collettivo. Il cooperative learning costituisce una specifica metodologia di insegnamento, attraverso la quale gli alunni apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso; la peer-education identifica una strategia educativa volta ad attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari status, e un tutoring che consiste nel mutuo insegnamento, basato su un approccio cooperativo dell'apprendimento. Infine, il progettare e realizzare i "prodotti" (blog) darà loro un approccio costante di risoluzione dei problemi (problem solving) in cooperazione con gli altri, oltre che individualmente, il quale consentirà agli studenti di acquisire una competenza imprescindibile, sia nello studio che nel mondo del lavoro.

Nella Tabella 2 vengono riportati i moduli che compongono il pacchetto formativo e i risultati attesi da ciascuno di essi.

Tabella 1. Descrittori e competenze conseguite.

DESCRITTORE	COMPETENZE CONSEGUITE
CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE	- Sapere a quali siti affidarsi - Conoscere le conseguenze della navigazione sul web - Conoscere i diritti/doveri dello stare in rete (cittadinanza attiva) - Sapere come gestire la privacy sul web (per far sì che i dati messi in rete non vengano utilizzati in modo illecito) - Conoscere l'aspetto positivo della memoria delle tecnologie che permette di tenere ordine nei ricordi (foto, filmati, mode)
CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE	- Riflettere sull'utilità dei più comuni strumenti tecnologici - Comprende e decodifica codici comunicativi di tipo diverso: verbali, iconici e multimediali riconoscendo e decodificando strumenti espressivi diversi dalla parola, tra loro integrati o autonomamente utilizzati (ad es. fotografia, cinema, web e in generale ipertesti, teatro, musica ecc.) - Iniziare a padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa producendo elaborati che rispondano alle diverse esigenze comunicative - Impegnarsi a portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri - Ricerare, selezionare e catalogare le informazioni per utilizzare, rielaborare ed interpretare le conoscenze apprese, argomentando le proprie opinioni personali - Tradurre le informazioni di salute trovate su internet in comportamenti appropriati nella vita quotidiana (dare la corretta importanza a questi strumenti ed utilizzare il loro potenziale anche come un sostegno per affrontare difficoltà legate alla vita quotidiana)
AUTONOMIA DI GIUDIZIO	- Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale - Sviluppare consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti - Sviluppare un atteggiamento riflessivo sui contenuti che si vuole condividere nel web
ABILITÀ COMUNICATIVE	- Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per potenziare le proprie capacità comunicative - Promuovere scambi positivi usando stili di comunicazione non superficiali (collaborare e comunicare in modo adeguato e rispettoso con gli utenti dei social network)
CAPACITÀ DI APPRENDERE	- Sviluppare la curiosità e la motivazione ed acquisire competenze sempre maggiori, che possano rendere la navigazione in rete più sicura - Sviluppare il processo di saggezza digitale che scorpora le sole capacità di manipolazione della tecnologia dal processo decisionale potenziato - Stimolare l'interazione dell'intelligenza personale con le tecnologie al fine di soddisfare i propri bisogni in modo creativo e costruttivo

Tabella 2. Moduli e risultati attesi.

	Argomento	Risultato atteso	Obiettivi formativi	Metodologia di apprendimento e valutazione
MODULO 1	Conoscenze tecnologiche: meccanismi di utilizzo delle immagini e delle informazioni personali in rete, profilazione e data mining, recupero e correlazione delle informazioni provenienti dal web con particolare riferimento a ciò che viene pubblicato individualmente, conoscenza delle tracce digitali raccolte senza il consenso dell'utente	- Sapere a quali siti affidarsi - Conoscere le conseguenze della navigazione sul web - Conoscere l'aspetto positivo della memoria delle tecnologie che permette di tenere ordine nei ricordi (foto, filmati, mode)	Conoscenza e capacità di comprensione	- Didattica partecipativa - Valutazione tramite la costruzione al termine dell'incontro di una mappa concettuale personale
MODULO 2	Implicazioni personali, sociali: - la percezione e rappresentazione di sé; - definizione e funzione della "maschera" filtrata dai nuovi media (alias/avatar); - che cosa sia il bello e il brutto e la paura di non piacere; - che cosa voglia dire successo e fallimento e la paura di non riuscire	- Sviluppare consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti	Autonomia di giudizio	- Didattica partecipativa - Valutazione tramite il comunicare verbalmente un breve commento personale sulle informative in merito alle implicazioni personali e sociali
MODULO 3	La percezione e riproduzione della realtà: - quali sono i confini della libertà in rete e i rischi; - percezione di legale e illegale; - come navigare in sicurezza; - gestione del conflitto e della comunicazione tra pari e inter-generazionale "attraverso lo specchio" digitale; - dinamiche della comunicazione e del conflitto attraverso la rete; - da gruppo di amici a community: gestione delle relazioni, definizione della leadership in rete. I rischi (il cyberbullismo, la dipendenza)	- Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale - Sviluppare un atteggiamento riflessivo sui contenuti che si vuole condividere nel web	Autonomia di giudizio	- Didattica partecipativa - Valutazione tramite la formulazione di tre frasi come schema/riassunto delle indicazioni discusse in gruppo
MODULO 4	- Implicazioni legali - Riflessioni su rischi e opportunità - Uso consapevole della rete	- Conoscere i diritti/ doveri dello stare in rete (cittadinanza attiva) - Sapere come gestire la privacy sul web (per far sì che i dati messi in rete non vengano utilizzati in modo illecito)	Conoscenza e capacità di comprensione	- Didattica partecipativa - Valutazione tramite la risposta aperta alla domanda posta in forma cartacea
MODULO 5	- Spiegazione del mandato - Strutturazione di un'elaborazione da esporre su piattaforma dal titolo "Uso consapevole di internet"	- Ricercare, selezionare e catalogare le informazioni per utilizzare, rielaborare ed interpretare le conoscenze apprese, - Iniziare a padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa producendo elaborati che rispondano alle diverse esigenze comunicative - Impegnarsi a portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri	Conoscenza e capacità di comprensione applicate	- Didattica frontale - Esposizione degli elaborati su piattaforma - Valutazione tramite questionario post-formazione online su piattaforma
MODULO 6	- Spiegazione del mandato - La creazione di un blog da parte di un gruppo di 10 alunni su base volontaria supportato dagli operatori qualificati	- Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per potenziare le proprie capacità comunicative - Promuovere scambi positivi usando stili di comunicazione non superficiali (collaborare e comunicare in modo adeguato e rispettoso con gli utenti dei social network)	Abilità comunicative	- Didattica interattiva - Valutazione tramite la creazione di un blog

DISCUSSIONE

L'uso consapevole delle nuove tecnologie corrisponde per la scuola a fondamentali esigenze formative, trasversali ad ogni disciplina: creare efficaci ambienti di apprendimento multimediali e integrare diritti e doveri della società digitale nell'insegnamento di cittadinanza e costituzione, secondo precisi obiettivi educativi e valori sociali, quali l'autonomia e il pensiero critico, la consapevolezza, la responsabilità, la partecipazione. Non si tratta infatti solo di allenare i giovani a sviluppare e a rafforzare le abilità e le conoscenze sugli aspetti strumentali delle tecnologie digitali, ma soprattutto di motivarli a praticarle e a viverle con la consapevolezza dei processi identitari, affettivi, relazionali e di rappresentazione che vengono messi in gioco. All'azione di arricchimento cognitivo e affettivo offerta dalle nuove tecnologie si correla, quindi, specularmente anche un'azione complementare di prevenzione, necessaria per evitare i rischi della navigazione.

Da questa collaborazione, nata tra il mondo sanitario e quello della scuola, si prevede di garantire una maggiore qualità ed efficacia negli interventi di promozione della salute, costruire una comunità educante, dialogica e collaborativa, nella quale i ragazzi imparino ad essere persone competenti e riformare la didattica in modo sistematico, attraverso l'uso delle tecnologie digitali.

CONCLUSIONI

Un processo didattico innovativo che utilizza le tecnologie digitali può garantire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e collaborativo: ogni alunno diventa protagonista della propria formazione. Il modello metodologico di riferimento è la "comunità di ricerca", un gruppo di insegnamento-apprendimento in cui docenti e alunni possono costruire un percorso di ricerca comune attraverso il confronto dialogico in riferimento ai temi ed ai problemi individuati. L'alunno partecipa in prima persona alla costruzione della conoscenza e la motivazione ad apprendere, modifica in senso positivo anche l'efficacia dell'insegnamento. L'utilizzo delle tecnologie digitali crea un'alternativa efficace al modello di istruzione tradizionale, poiché combina gioco e apprendimento, integra il mondo reale con quello virtuale e produce un impatto positivo sui risultati di apprendimento e sull'evoluzione dei servizi educativi, rendendoli più efficaci ed efficienti.

Correspondence: Tatiana Bolgeo, Infrastructure Research Training Innovation, Department of Integrated Activities Research Innovation, Azienda Ospedaliera SS. Antonio e Biagio e Cesare Arrigo, via Venezia 16, 15121, Alessandria, Italy.

E-mail: tbolgeo@ospedale.al.it. Tel: 0131-206309.

Author roles: RDM, TB: Substantial contributions to the conception, design of the work, acquisition, analysis and interpretation of data for the work, drafting of the work and revising it critically for important intellectual content, final approval of the version to be published, agreement to be accountable for all aspects of the work in ensuring that questions related to the accuracy or integrity of any part of the work are appropriately investigated and resolved. MB: Substantial contributions to the design of the work, acquisition, analysis and interpretation of data for the work, drafting of the work and revising it critically for important intellectual content, final approval of the version to be published, agreement to be accountable for all aspects of the work in ensuring that questions related to the accuracy or integrity of any part of the work are appropriately investigated and resolved. DG, MG: Interpretation of data for the work, drafting of the work and revising it critically for important intellectual content, final approval of the version to be published, agreement to be accountable for all aspects of the work in ensuring that questions related to the accuracy or integrity of any part of the work are appropriately investigated and resolved. AM: Substantial contributions to the conception, design of the work, acquisition, analysis and interpretation of data for the work, drafting of the work and revising it critically for important intellectual content, final approval of the version to be published, agreement to be accountable for all aspects of the work in ensuring that questions related to the accuracy or integrity of any part of the work are appropriately investigated and resolved.

Conflict of interest: The authors declare no potential conflict of interest.

Funding: None.

Availability of data and materials: All data generated or analyzed during this study are included in this published article.

Received for publication: 24 February 2022.

Accepted for publication: 9 May 2022.

Publisher's note: All claims expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily represent those of their affiliated organizations, or those of the publisher, the editors and the reviewers. Any product that may be evaluated in this article or claim that may be made by its manufacturer is not guaranteed or endorsed by the publisher.

©Copyright: the Author(s), 2022

Licensee PAGEPress, Italy

Working Paper of Public Health 2022;10:9494

doi:10.4081/wpph.2022.9494

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).

BIBLIOGRAFIA

1. Pew Research Center. Teens, Social Media and Technology 2018. [cited 2022 Jan 12]. Available at: <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>
2. We Are Social | Agenzia Creativa. We Are Social Italia. [cited 2022 Jan 12]. Available at: <https://wearesocial.com/it/>
3. Istat.it. [cited 2022 Jan 12]. Available at: <https://www.istat.it/>
4. Bagot KS, Milin R, Kaminer Y. Adolescent Initiation of Cannabis Use and Early-Onset Psychosis. *Subst Abuse*. 2015;36:524-33.
5. Ferreira EZ, Oliveira AMN de, Medeiros SP, *et al*. Internet influence on the biopsychosocial health of adolescents: an integrative review. *Rev Bras Enferm*. 2020;73:e20180766.
6. Wong CA, Merchant RM, Moreno MA. Using social media to engage adolescents and young adults with their health. *Healthc Amst Neth*. 2014;2:220-4.
7. Eldik AK van, Kneer J, Lutkenhaus RO, Jansz J. Urban Influencers: An Analysis of Urban Identity in YouTube Content of Local Social Media Influencers in a Super-Diverse City. *Front Psychol*. 2019 [cited 2022 Jan 12];10. Available at: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/labs/pmc/articles/PMC6930894/>
8. Dienlin T, Johannes N. The impact of digital technology use on adolescent well-being. *Dialogues Clin Neurosci*. 2020;22:135.
9. Yépez-Tito P, Ferragut M, Blanca MJ, *et al*. Sexting in adolescence: The use of technology and parental supervision. *Rev Latinoam Psicol*. 2020;52:115-30.

Non-commercial use only