



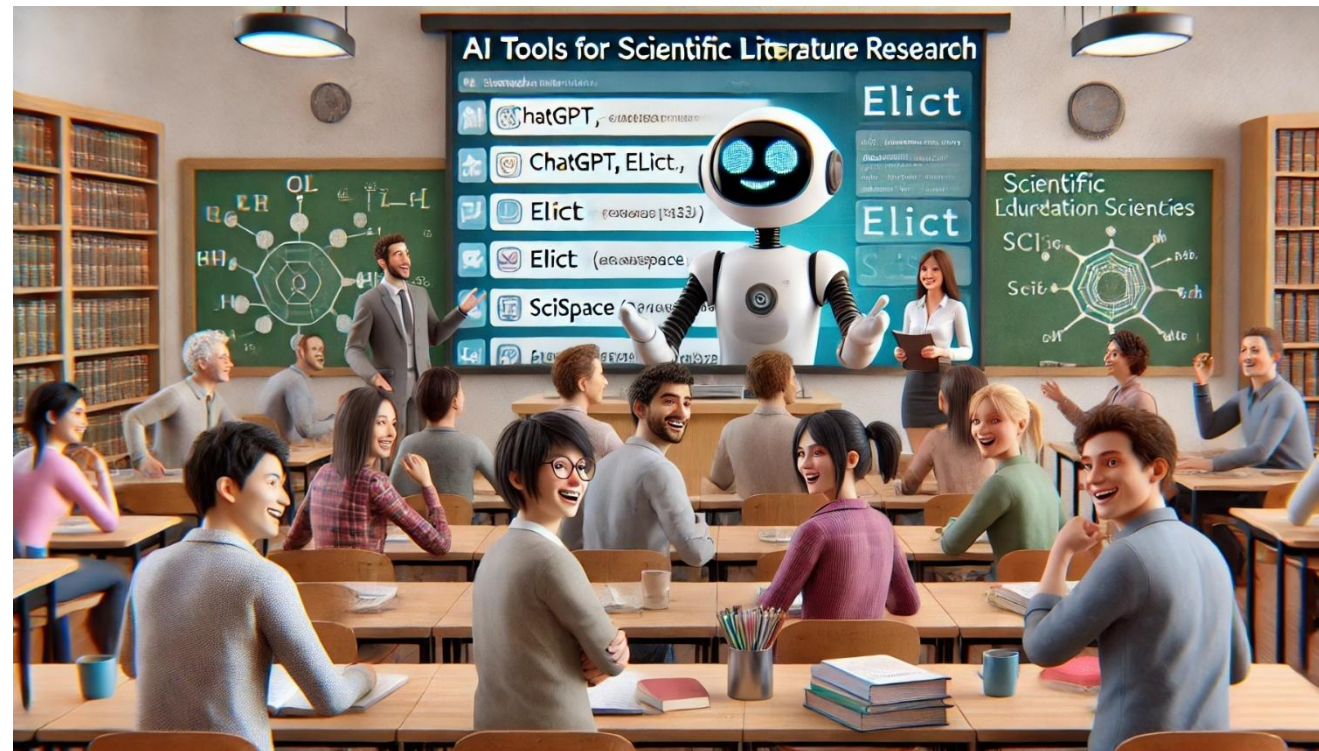
UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

KI-Tools für die wissenschaftliche Literaturrecherche

Dr. Martin Nissen
UB Heidelberg



KI generiert, gemeinfrei
ChatGPT-4o, 25.02.2025

KI-Kompetenz gemäß EU AI Act (2024)



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

„Die Fähigkeiten, die Kenntnisse und das Verständnis, die es Anbietern, Betreibern und Betroffenen unter Berücksichtigung ihrer jeweiligen Rechte und Pflichten im Rahmen dieser Verordnung ermöglichen, KI-Systeme sachkundig einzusetzen sowie sich der Chancen und Risiken von KI und möglicher Schäden, die sie verursachen kann, bewusst zu werden.“ [AI Act / KI-Verordnung, Artikel 3 (56)]

Studenti:innen, Wissenschaftler:innen zählen gemäß dieses EU AI Acts zu den „betroffenen Personen“ (affected person).

Sie tragen ebenfalls eine Verantwortung bei der Nutzung von KI für wissenschaftliche Arbeiten.

Quelle: <https://ki-campus.org/blog/ai-act-ki-kompetenzen>

Systeme für die wissenschaftliche Literaturrecherche



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

KI-Allrounder:

ChatGPT

Llama

Gemini

Spezialisierte KI-Systeme:

Elicit

SciSpace

Semantic Scholar

Klassische Allrounder („ohne KI“):

Google Scholar

Web of Science

Fachdatenbanken („ohne KI“):

ERIC

Musterrecherche



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

Gezeigte Einsatzmöglichkeiten:

Recherchevorbereitung inkl. Themenfindung und Begriffsbildung (ChatGPT),
Literatursuche inkl. Zusammenfassungen (Elicit, SciSpace, Google Scholar, ERIC)

Nicht-gezeigte Einsatzmöglichkeiten:

Textgenerierung (ChatGPT), Bildgenerierung (DALL-E), Visualisierung und
Zitationsanalyse (Connected papers, scite.ai), Textkorrektur (DeepL Write)

Beispielthema



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

Wie beeinflusst Bildschirmzeit die schulischen Leistungen bei Jugendlichen?

Beispielszenario:

- studentische wissenschaftliche Arbeit in den Bildungswissenschaften
- Konzentration auf Überblicksarbeiten und Metastudien
- gewähltes Thema als Startpunkt: Weitere Themenfokussierung erforderlich



Nutzung von **ChatGPT**: Angabe von Email und Telefonnummer erforderlich. Anfragen werden gespeichert und als Trainingsmaterial verwendet. Personenbezogene Daten werden, laut Datenschutzerklärung, nicht erfasst.

Nutzung von **Elicit** und **SciSpace**: Email ausreichend.

Datenschutzkonforme Nutzung möglich via LLM Service [Chat AI](#) der Gesellschaft für wissenschaftliche Datenverarbeitung Göttingen (**GWDG**) in Zusammenarbeit mit KISSKI (KI Servicezentrum für sensible und kritische Infrastrukturen). Auswahl verschiedener Sprachmodelle (Meta Llama 3.1, DeepSeek R1, Mistral, Qwen 2.5)

Wichtig: Keine persönlichen bzw. sensiblen Daten in den Chat eingeben!



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

Chat-AI: ChatGPT 4o mini (Allrounder)

Ich schreibe eine Hausarbeit im Bereich der Bildungswissenschaften zu dem Thema: "Gibt es einen Einfluss der Spielzeit am Computer oder Smartphone auf Schulnoten bei Schülerinnen und Schülern in der weiterführenden Schule?"

Das klingt nach einem sehr aktuellen und spannenden Thema für eine Hausarbeit! Der Einfluss von Bildschirmzeit auf schulische Leistungen wird häufig diskutiert, und es gibt zahlreiche Aspekte, die man in diesem Zusammenhang beleuchten kann. Hier sind einige Anhaltspunkte, die dir bei der Strukturierung und Argumentation helfen könnten:

1. Einführung und Problemstellung:

- **Aktualität des Themas:** Warum ist es relevant, sich mit diesem Thema auseinanderzusetzen? Du kannst die zunehmende Verbreitung von Smartphones und Computern unter Schülerinnen und Schülern erwähnen und die potenziellen Auswirkungen auf ihre schulischen Leistungen untersuchen.
- **Ziel der Arbeit:** Du könntest konkret formulieren, ob und wie der Einsatz von digitalen Geräten im Alltag von Schülern ihre schulischen Leistungen beeinflusst.

2. Theoretischer Hintergrund:

- **Bildschirmzeit und kognitive Entwicklung:** Hier könntest du darauf eingehen, wie sich die Nutzung digitaler Medien auf die Gehirnentwicklung und Konzentrationsfähigkeit von Jugendlichen auswirkt. Studien zeigen, dass exzessive Nutzung von Bildschirmen kognitive Prozesse wie Aufmerksamkeit, Gedächtnis und Problemlösungsfähigkeiten beeinträchtigen kann.
- **Mediennutzung und schulische Leistung:** In der Forschung gibt es unterschiedliche Ansichten über den Zusammenhang zwischen Bildschirmzeit und schulischen Leistungen. Einige Studien zeigen einen negativen Zusammenhang (z.B. durch Ablenkung), während andere auf positive Effekte durch digitale Lernressourcen hinweisen.
- **Einfluss von Social Media und Spielen:** Es wäre hilfreich, zwischen verschiedenen Arten von Medienkonsum zu unterscheiden (z.B. soziale Medien, Online-Spiele, und produktive Nutzung wie Lernen oder Recherchieren).

Was sind für das Thema geeignete Suchbegriffe um in Google Scholar, Web of Science oder Fachdatenbanken zu suchen?

1. Hauptsuchbegriffe (für grundlegende Studien):

- "Media consumption and academic performance"
- "Screen time and academic achievement"
- "Digital media use and school performance"

2. Erweiterte Suchbegriffe (für spezifischere Aspekte):

- "Social media and academic performance"
- "Video games and academic achievement"
- "Internet use and cognitive development"

Kannst Du mir einen geeigneten Suchstring für Google Scholar erstellen?

Suchstring für Google Scholar:

arduino

 Kopieren

```
"Media consumption" AND "academic performance" AND adolescents OR "screen time" AND "academic
```

Erklärung:

- **"Media consumption"** und **"academic performance"** sind zentrale Begriffe, die den allgemeinen Zusammenhang zwischen Mediennutzung und schulischer Leistung widerspiegeln.
- **"Screen time"** und **"academic achievement"** beziehen sich auf den spezifischen Aspekt der Bildschirmzeit und deren Einfluss auf die akademischen Ergebnisse.
- **"Adolescents"** und **"students"** fokussieren auf die Zielgruppe deiner Untersuchung, nämlich Jugendliche oder Schülerinnen und Schüler.

Erstelle bitte noch einen Suchstring für die bibliographische Datenbank ERIC.

Für die **ERIC (Education Resources Information Center)**-Datenbank, die eine wichtige Ressource für Bildungsforschung ist, solltest du ebenfalls einen präzisen Suchstring verwenden, der relevante Studien und Literatur zum Thema **„Einfluss von Medienkonsum auf Schulnoten bei Jugendlichen“** abdeckt. Hier ist ein geeigneter Suchstring, der eine breite und gezielte Suche ermöglicht:

Suchstring für ERIC:

arduino

 Kopieren

```
("media consumption" OR "screen time" OR "digital media use") AND ("academic performance" OR
```

Ich weiß, dass ich mit ChatGPT nicht vorrangig nach bibliographischen Angaben suchen sollte. Ich will es aber dennoch probieren. Kannst du mir Überblicksarbeiten bzw. Metastudien zu dem Thema nennen?

2. "The Effects of Screen Time on Children and Adolescents' Academic Performance and Behavior: A Systematic Review and Meta-Analysis"

- **Autor*innen:** M. B. Lauricella, S. M. Wartella
- **Veröffentlichung:** *Journal of Youth and Adolescence*, 2021
- **Zusammenfassung:** Diese Metaanalyse fasst die existierenden Studien zu den Auswirkungen von Bildschirmzeit auf das Verhalten und die akademische Leistung von Jugendlichen zusammen. Sie bietet sowohl quantitative als auch qualitative Analysen und untersucht, wie Bildschirmzeit mit verschiedenen schulischen Ergebnissen zusammenhängt.

2. "The Effects of Screen Time on Children and Adolescents' Academic Performance and Behavior: A Systematic Review and Meta-Analysis"

- **Autor*innen:** M. B. Lauricella, S. M. Wartella
- **Veröffentlichung:** *Journal of Youth and Adolescence*, 2021
- **Zusammenfassung:** Diese Metaanalyse fasst die existierenden Studien zu den Auswirkungen von Bildschirmzeit auf das Verhalten und die akademische Leistung von Jugendlichen zusammen. Sie bietet sowohl quantitative als auch qualitative Analysen und untersucht, wie Bildschirmzeit mit verschiedenen schulischen Ergebnissen zusammenhängt.



Journal of Applied Developmental Psychology

Volume 36, January–February 2015, Pages 11-17



Young children's screen time: The complex role of parent and child factors

Alexis R. Lauricella^a, Ellen Wartella^a, Victoria J. Rideout^b

Vielen Dank. Kannst du mir zu diesen 7 Studien Links angeben?+

Ich kann dir leider keine direkten Links zu den spezifischen Studien anbieten, da ich auf eine Datenbank zugreifen muss, um diese zu suchen, was hier nicht möglich ist. Aber ich kann dir einige Hinweise geben, wie du diese Studien finden kannst:

Zwischenergebnis



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



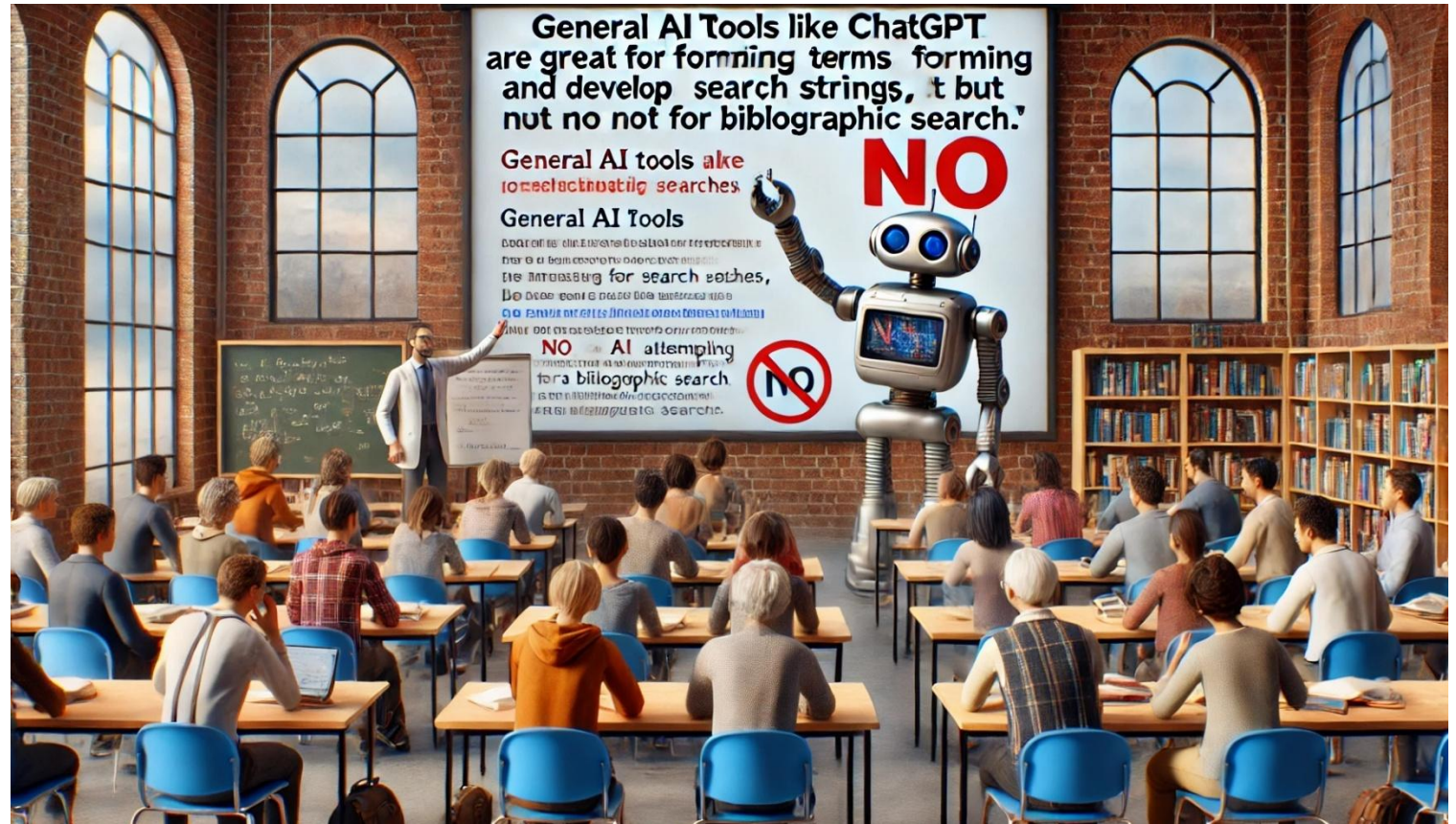
UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

KI-Allrounder:

Geeignet für Themenfindung,
Begriffsbildung, Entwicklung von
Suchstrings.

Nicht geeignet für bibliographische
Suche und Zusammenfassungen
wissenschaftlicher Ergebnisse.

KI generiert, gemeinfrei
ChatGPT-4o, 25.02.2025





UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

Elicit (KI-Spezialsystem I)



Hintergründe zu Elicit

- KI-gestütztes Literaturrecherche-Tool, speziell für Literaturrecherchen (Find papers) und Forschungsberichte (research report)
- Sucht mithilfe eines GPT-Sprachmodells in der Datenbank **Semantic Scholar**.
- Eingabe von Forschungsfragen, nicht von Suchbegriffen
- **Vorteile:** Ausgabe existierender Literaturquellen, Erstellung von Kurzzusammenfassungen, Chatfunktion und Anschlussfragen
- **Nachteile:** Keine präzisen Schlagwörter. Unklare Reproduzierbarkeit. Schwerpunkt auf im Open Access erschienene Artikel. Fokus auf Natur- und Lebenswissenschaften, Sozialwissenschaften (auch Bildungswissenschaften) in der Mitte, schlechtere Abdeckung in den Geisteswissenschaften.

Anbieter: ought, Freemium Modell, Anmeldung erforderlich.

Media Impact on Youth Academics

Share

Does media consumption influence the academic performance of young people?

Summary of top 4 papers

Copy

Research suggests that media consumption can influence the academic performance of young people, though the effects vary based on the type of media and subject area. Excessive media multitasking and social media use are associated with poorer academic performance and weaker educational values (Cardoso-Leite et al., 2020; de Ama et al., 2021). Video game playing, however, may have some positive effects on mental health and cognitive processing speed (Cardoso-Leite et al., 2020). The negative impact of media use on academic performance is particularly pronounced for boys, who tend to have higher media consumption and prefer violent content (Möble et al., 2010). Interestingly, the relationship between media use and academic performance may differ across subject areas, with a stronger negative correlation observed in Arts and Social Sciences compared to other fields (Roux & Parry, 2017). Overall, these studies highlight the complex relationship between media consumption and academic performance, emphasizing the need for nuanced approaches when examining this issue.

Sort: Most relevant

Filters

Export as

UPGRADE

🏠 📄

<input type="checkbox"/> Paper	Abstract summary	Manage Columns
<input type="checkbox"/> Media use, attention, mental health and academic performance among 8 to 12 year old children Pedro Cardoso-Leite +4 PLoS ONE 2020 · 24 citations Source DOI	Media multitasking is associated with negative mental health, while video game play is associated with better mental health, but technology use only indirectly relates to academic performance.	Search or create a column Describe what kind of data you want to extract <input type="text" value="e.g. Limitations, Survival time"/> ADD COLUMNS
<input type="checkbox"/> Media use and school achievement--boys at risk? T. Möble +3	Incr... partic... <input type="button" value="Add new step"/>	

← Back

Media use, attention, mental health and academic performance among 8 to 12 year old children

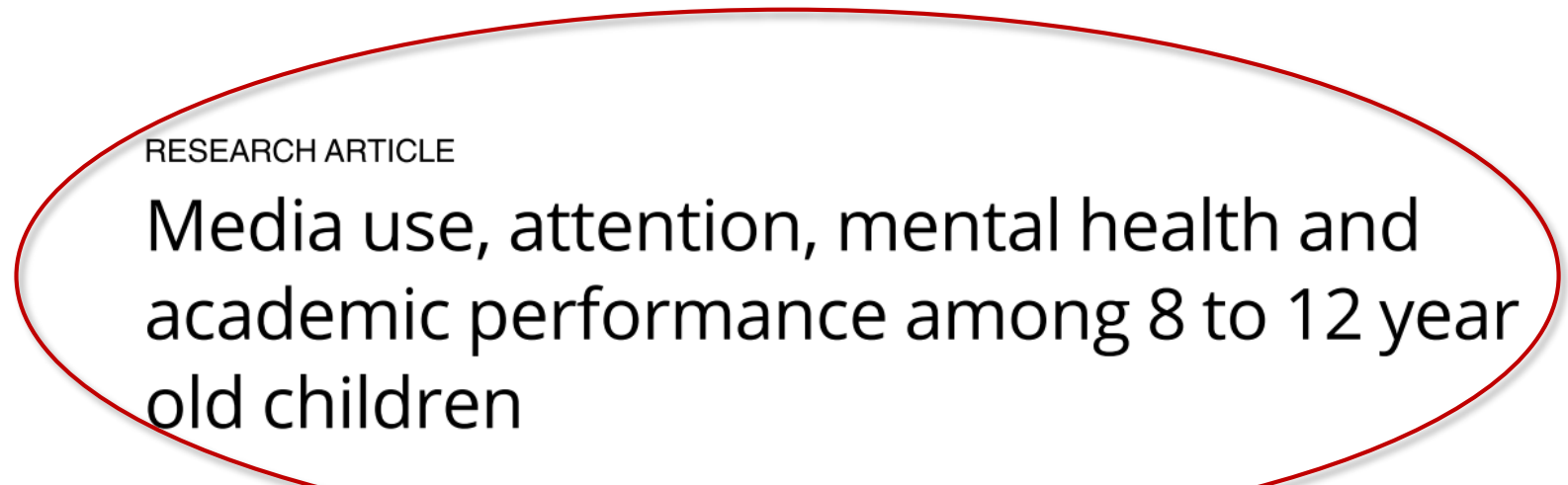
Pedro Cardoso-Leite, A. Buchard, I. Tissieres, Dominic Mussack, D. Bavelier
PLoS ONE · 2020 · 24 citations

Plain text PDF Source DOI

< 1 25 > 309% ⌵ ⌶ ⌷ 🔍



RESEARCH ARTICLE



Media use, attention, mental health and academic performance among 8 to 12 year old children

Pedro Cardoso-Leite^{1*}, **Albert Buchard**^{2,3}, **Isabel Tissieres**², **Dominic Mussack**¹, **Daphne Bavelier**^{2,3}

¹ University of Luxembourg, Department of Behavioral and Cognitive Science, Esch-sur-Alzette,

Media use and school achievement--boys at risk?

T. Mößle +3

British Journal of Developmental Psychology

2010 · 68 citations DOI

Increased media consumption, especially of violent content, is negatively associated with academic performance, particularly for boys.

In-lecture media use and academic performance: Does subject area matter?

D. Roux +1

Computers in Human Behavior

2017 · 42 citations DOI

The relationship between in-lecture media use and academic performance varies by subject area.

Electronic media use and academic performance in late childhood: A longitudinal study

Lisa K. Mundy +7

PLoS ONE

2020 · 35 citations Source DOI



Discard paper

Television and computer use in late childhood is associated with poorer academic performance in reading and numeracy.

Screen Media Usage, Sleep Time and Academic Performance in Adolescents: Clustering a Self-Organizing Maps Analysis

C. Peiró-Velert +5

PLoS ONE

2014 · 96 citations Source DOI

Excessive screen media usage is inversely related to academic performance in adolescents, while more sleep and higher socioeconomic status are positively related.



Summarize papers

Research indicates that media use, particularly excessive screen time and media multitasking, can negatively impact academic performance in children and adolescents ([Cardoso-Leite et al., 2020](#); [Möble et al., 2010](#); [Roux & Parry, 2017](#); [Peiró-Velert et al., 2014](#)). Boys appear to be at higher risk due to greater media consumption and preference for violent content ([Möble et al., 2010](#)). However, the relationship between media use and academic performance may vary across subject areas ([Roux & Parry, 2017](#)). Sleep time is positively associated with academic achievement, while sedentary screen media usage shows an inverse relationship ([Peiró-Velert et al., 2014](#)). Media multitasking is linked to negative mental health outcomes, whereas video game playing may have some positive effects on response times and mental health ([Cardoso-Leite et al., 2020](#)). Socioeconomic status also plays a role in these relationships ([Peiró-Velert et al., 2014](#)). These findings highlight the need for targeted interventions and recommendations regarding screen media usage and sleep time to improve academic outcomes.



Add a new step

0 papers selected



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

SciSpace (KI-Spezialsystem II)



SciSpace

- KI-gestütztes Literaturrecherche-Tool
- Unterstützung bei Entwicklung von Forschungsfragen
- Ziel: All-in-One-Forschungsplattform
- verschiedene integrierte Funktionen: Chat with PDF, Literaturverwaltung
- kostenpflichtige Version: z.B. Erstellung von Präsentationen mit eigenem Avatar (Research PDF to Video)

Freemium-Modell: Grundversion ist kostenfrei, Premium kostet 12 USD pro Monat, Advanced mit der Funktion **Deep Review** kostet 70 USD pro Monat.



The Fastest Research Platform Ever

All-in-one AI tools for students and researchers.

Enter your search query

Standard

High Quality

Deep Review



Introducing Deep Review


Do systematic literature review in minutes. Never miss out on important papers. [Blog](#)

Try asking or searching for:

- Q How does climate change impact biodiversity?
- Q Why are aging Covid patients more susceptible to severe complications?
- Q How does social media affect the college selection process?
- Q What are the interesting theories about dark matter and dark energy?
- Q What is the significance of higher-dimensional algebra?





What is the relationship between media consumption and academic performance among young people?

 To improve the query, please answer the questions below:

- Which age group of young people are you specifically interested in studying for media consumption and academic performance?
- Are you focusing on a specific type of media, such as social media, television, or video games, in relation to academic performance?

I am especially interested in the performance of older children in school. The impact of video games is of special interest.

 I have enhanced the query with your inputs, you can “Submit” directly or further make changes and submit.

 Enhanced Query

Investigate the relationship between video game consumption and academic performance among older children in school.

Answer from top 20 papers ▾

The Relationship Between Media Consumption and Academic Performance Among Young People

The relationship between media consumption, particularly video gaming, and academic performance among young people is a complex and multifaceted issue. Research has yielded a variety of findings, ranging from negative correlations to positive effects, depending on the context, type of media, and individual differences. Below is a comprehensive analysis of the key findings from the provided papers, organized into several main categories.

1. Negative Correlation Between Media Consumption and Academic Performance

- **Video Game Playing and Academic Achievement**

Multiple studies have reported a negative relationship between video game consumption and academic performance. For instance, a study of South Korean high school students found that nonplayers had better grades and reading fluency compared to players, suggesting that gameplay can negatively influence academic performance (Seok & DaCosta, 2017). Similarly, a study of Chinese adolescents revealed that video game playing was both directly and indirectly related to lower academic achievement, with self-educational expectation and learning attitude mediating this relationship (Xiao-xia et al., 2024).

2. Positive Effects of Media Consumption on Academic Performance

- **Video Games and Cognitive Abilities**

A study examining the impact of online game usage on students' academic achievement found that video games can enhance cognitive abilities, particularly in areas such as problem-solving and critical thinking. The study suggested that online games can be effectively integrated into learning to improve academic performance (Lina & Aryani, 2024).

- **Gaming and STEM Performance**

A study of Croatian primary school students found a partial positive relationship between increased gamer identity and success in STEM-related courses. The study suggested that gaming environments can enhance learning capacities and improve performance in science, technology, engineering, and math ("Teenagers' Gaming Practices and Their Performance in STEM Courses", 2023).

3. The Role of Context and Individual Differences

- **Age and School Level**

A study analyzing the structural relationships between game usage time, school adjustment, and academic achievement found that the impact of gaming varied by school level. For example, in elementary school, game usage of less than 3 hours per day did not significantly negatively impact academic achievement, while in high school, all game usage times negatively impacted academic achievement (Kim et al., 2024).

- **Gender Differences**

A longitudinal study of adolescents found that pathological gaming had no direct effect on academic initiative or GPA. However, academic self-efficacy moderated the impact of pathological gaming on GPA for boys, suggesting that individual differences and gender play a role in the relationship between gaming and academic performance (Kristensen et al., 2024).

- **Motivations and Gaming Habits**

A focus group discussion with youth in Malaysia revealed that individuals had different motivations for playing games, including relaxation, stress relief, escapism, and achievement. The study found that while gaming can provide relaxation and social connection, it can also lead to negative impacts such as distraction and addiction (Loh et al., 2024).


- **Parental and Socioeconomic Factors**

A comparative study of high-performing and low-performing students in China found that the disparity in gaming behavior was further amplified by differential evaluations provided by parents and teachers, as well as structural distinctions rooted in urban–rural backgrounds and family education (Bu & Ding, 2024).

Open Access | Journal Article

Video Game Playing and Academic Performance in College Students.


Stephen R. Burgess, +2 more - 01 Jun 2012 - College student journal - Vol. · ▾

 Podcast 66 57  Request PDF  Save  Cite  

TL;DR: Gentile et al. as discussed by the authors found that video game players had lower GPAs, but this finding varied by gender and reported a greater likelihood of playing video games to avoid doing homework while watching TV, whereas playing a video game may require more focused attention.

Abstract: The relations between media consumption, especially TV viewing, and school performance have been extensively examined. However, even though video game playing may have replaced TV viewing as the most frequent form of media usage, relatively little research has examined its relations to school performance, especially in older students. We surveyed 671 college students concerning their history of video game usage and school performance. In general, video game players had lower GPAs, but this finding varied by gender. Video game players also reported a greater I [read more](#)

Chat with Paper

 Explain Abstract of this paper

 Conclusions from the paper

Chat with Paper

 en ▾ ▾

Standard  High Quality

How many students were part of this study?

12:07 PM

Number of Students in the Study

- The study surveyed a total of **671 college students** regarding their history of video game usage and school performance [1].






This number indicates a substantial sample size, which can help in drawing more reliable conclusions about the relationship between video game playing and academic performance among college students.

Quickly ask these questions

1. What demographic variables were considered in analysis?
2. How was academic performance measured in study?
3. What specific video game genres were analyzed?

1 Source ▾

12:07 PM

 Save to Notebook  Settings   

Explain Abstract of this paper, Conclusions [+12 more](#) ^

The Relationship between Videogame Use, Deviant Behavior, and Academic Achievement among a Nationally Representative Sample of High School Seniors in the United States

Luis Concepcion^{1*}, Marilyn Nales-Torres², Ana Rodriguez-Zubiaurre³

¹Human Services, Liberty University, Lynchburg, VA, United States

²Nova Southwestern University, Fort Lauderdale, FL, United States

³Management (Economy and Tourism), Universidad de las Palmas de Gran Canaria, Spain

*Corresponding author: lconcepcion@liberty.edu

Quelle: [American Journal of Educational Research 2016, 16/4](#), S. 1158

Differences in the sampling methods of individual studies may also help explain the disparity in the results. For example, a strong negative effect was found by Burgess et al [14] who sampled 671 college students, a group who is more vulnerable to the impact of videogame use because of susceptibility to violent behavior. In



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

Google Scholar



Google Scholar

- frei zugängliche kostenfreie fachübergreifende Suchmaschine für wissenschaftliche Literatur
- Anforderungsprofil an Qualität der Metadaten
- Gesamtzahl der indexierten Dokumente unklar (2019: 389 Mio. geschätzt)
- Indexierung von lizenzpflichtigen Datenbankeinträgen
- Nachteile: geringes Maß an Qualitätssicherung, Indexierung von Artikeln sog. Predatory Publisher, unspezifische Filter, kein normiertes Vokabular

Quelle: Michael Gusenbauer: [Google Scholar to overshadow them all? Comparing the sizes of 12 academic search engines and bibliographic databases](#), Scientometrics, vol. 118, no 1, janvier 2019, p. 177–214.

"Media consumption" AND "academic performance" AND adolescents OR
"screen time" AND "academic achievement" AND "students"

Suchstring für Google Scholar von
ChatGPT



Artikel Ungefähr 1.100 Ergebnisse (0,21 Sek.)

Beliebige Zeit
 Seit 2025
 Seit 2024
 Seit 2021
 Zeitraum wählen...

Nach Relevanz
 sortieren
 Nach Datum sortieren

Beliebige Sprache
 Seiten auf Deutsch

Alle Typen
 Übersichtsarbeiten

Patente
 einschließen
 Zitate einschließen

Alert erstellen

Screen media usage, sleep time and **academic performance in adolescents:**
 clustering a self-organizing maps analysis

C Peiró-Velert, A Valencia-Peris, LM González... - PloS one, 2014 - journals.plos.org

... Therefore, it allowed to group **students** according to their **academic achievement**, age, gender, SES, sleep time and SMU. Moreover, SOM also helped to visually analyze the magnitude ...

☆ Speichern Zitiert von: 147 Ähnliche Artikel Alle 14 Versionen Web of Science: 64

[PDF] plos.org
 Universität Heidelberg

Relationship between **screen time** and **academic performance in adolescents**

M Patel, SK Patel, S Suresh, K Vishwakarma... - Caspian Journal of ..., 2022 - caspianjp.ir

... children should limit their **media consumption** to no more than ... Based on the **students'** combined **academic performance** on ... of screen media use and **academic achievement**, which is ...

☆ Speichern Zitiert von: 4 Ähnliche Artikel Alle 4 Versionen

[PDF] caspianjp.ir

Use of electronic media and its relationship with **academic achievement** among school going **adolescents**

P Malhi, B Bharti, M Sidhu - Psychological Studies, 2016 - Springer

... levels of **media consumption**: boys and older **adolescents**. ... **students** without a home computer thereby indicating that internet access is important for improving **academic performance**. ...

☆ Speichern Zitiert von: 14 Ähnliche Artikel Alle 3 Versionen

[PDF] academia.edu
 Universität Heidelberg

The Impact of Digital **Media Consumption** on the **Academic Performance** of Children in the Global South: A Bibliometric Analysis Using Scopus Database.

G Sachdeva, M Ganjoo, T Borah - Library of Progress-Library ..., 2024 - search.ebscohost.com

... digital **media consumption** and **academic achievement** among children in the Global South. ... We find a troubling negative association between Indian **students' academic performance** ...

☆ Speichern Zitiert von: Ähnliche Artikel



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

ERIC (Fachdatenbank)



ERIC

- Datenbank des Educational Resources Information Center des U.S. Department of Education
- knapp 2 Mio. Nachweise (Stand: Mai 2024) seit 1966
- vor allem englischsprachige Literatur aus allen Gebieten der Bildungswissenschaften
- Anbieter: ProQuest

Siehe: Universitätsbibliothek Heidelberg: [Handout zur Datenbank: ERIC](#). Heidelberger Dokumentenserver heiDOK 2020.



Hier erhalten Sie Zugriff auf das elektronische Volltextangebot der UB, darunter auf mehr als 150.000 Fachzeitschriften sowie rund 3.800 Datenbanken (Bibliographien, Volltexte, Lexika, Wörterbücher etc.) sowie auf die im Open Access bereitgestellten digitalen Ressourcen der UB.

- Katalog und Konto HEIDI →
- Digitale Bibliothek →

DATENBANKINFORMATIONSSYSTEM DBIS

Datenbanken

Von der UB lizenzierte bibliographische Datenbanken, digitale Enzyklopädien, Lexika, Wörterbücher, sonstige Nachschlagewerke und Volltextdatenbanken sowie eine Auswahl an freien Datenbanken

RECHERCHE UND ZUGANG ZU E-JOURNALS

E-Journals

Nachweis lizenzierter und frei zugänglicher E-Journals an der Universität Heidelberg über die EZB, Nachweis von E-Journals und gedruckten Zeitschriften an der Universität Heidelberg in HEIDI

Pädagogik

Top-Datenbanken verbergen

Top-Datenbanken

- Deutscher Bildungsserver
- Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online
- ERIC
- Fachportal Pädagogik
- FIS Bildung Literaturdatenbank
- International Bibliography of the Social Sciences
- APA PsycInfo
- PSYINDEX
- PubPsych

Nutzen Sie die vereinfachte Abfragesyntax (* = AND, | = OR, "Phrasen", etc.), um die Suche zu erweitern oder einzuschränken.

Verfügbarkeit

- Frei verfügbar
- Lizenziert an meiner Einrichtung
- Nicht an meiner Einrichtung verfügbar

Top-Datenbanken

- Top-Datenbanken

Fachgebiete (39)

Suchen

- Agrar- und Forstwissenschaft, Gartenbau, Ernährungs- und Haushaltswissenschaft (1)
- Allgemeine Naturwissenschaft (1)
- Allgemeine und fachübergreifende

Schlagwörter (24)

Suchen

8 Ergebnisse gefunden Sortierung Alphabetisch CSV-Export

APA PsycInfo [→ Zur Datenbank](#)

Bibliographische Datenbank zur Psychologie, produziert von der American Psychological Association (APA). [Mehr Informationen](#)

TOP-DATENBANK

Deutscher Bildungsserver [→ Zur Datenbank](#)

Der Deutsche Bildungsserver ist ein von Bund und Ländern getragenes Informationsportal zum deutschen föderalen Bildungswesen und wird vom DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation in Kooperation mit dem Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht (FWU) erstellt. Das Informationsangebot ist in folgende redaktionell betreute thematische Schwerpunkte gegli... [Mehr Informationen](#)

TOP-DATENBANK

ERIC [→ Zur Datenbank](#)

Bibliographische Nachweise und Abstracts überwiegend englischsprachiger Literatur (Monographien, Zeitschriften, Dissertationen, Konferenzberichte, Regierungsberichte) und audio-visueller Medien zu allen Bereichen der Pädagogik: Schul- und Unterrichtswesen, Vorschulerziehung, Sonderpädagogik, Schulen und Hochschulen, Lehrerbildung, Erwachsenenbildung, Berufsausbildung u.a. ERIC wurde



ERIC

Standardsuche

Erweiterte Suche

Informationen |

Datenbanken ändern

("media consumption" OR "screen time" OR "digital media use") AND
("academic performance" OR "school grades" OR "academic
achievement") AND ("adolescents" OR "students" OR "teenagers")



Durch Fachleute geprüft

Suchtipps



Optimierung der Literaturrecherche

- Suchstring von ChatGPT für diese Fachdatenbank nicht hilfreich
- Besser: Verwendung des Thesaurus, d.h. des normierten Fachvokabulars
- Verwendung der erweiterten Suche und der Filtermöglichkeiten

MAINSUBJECT.EXACT("Video Games") AND (school grade*)



102 Ergebnisse

[Suche ändern](#) [Vorherige Suchen](#) [Suche/Alert speichern](#)

Angewendete Filter

Secondary Education

Sortiert nach

Relevanz

Begrenzen auf

 Durch Fachleute geprüft

Quellentyp

Wissenschaftliche Zeitschriften (76)

Bücher (1)

Dissertationen & Abschlussarbeiten (3)

Berichte (11)

Tagungsberichte (8)

[Mehr >](#)

Publikationsdatum

 1-20 auswählen 1

Wissenschaftliche Zeitschrift

[Exploring High School Students' Attitudes towards Digital Game-Based Learning: A Perspective from Indonesia](#)Irwanto, Irwanto; Ucu Cahyana; Ni Putu Sri Ayuni; Wijayako, Rudi Suhartono. **Journal of Education and e-Learning Research** Bd. 11, Ausg. 1, (2024): 1-7.

...study included 480 high school students (203 males and 277 females) from various...
...high schools in Indonesia. The present study employed a cross-sectional survey...

[Kurzfassung/Details](#)[Volltext abrufen](#)

Volltext

 2

Wissenschaftliche Zeitschrift

[An Investigation of Secondary School Students' Motivation and Addiction Towards Digital Gaming by Age, Gender and Number of Siblings](#)Mehmet Oktay Kablan; Imamoglu, Mehmet. **Journal of Education in Science, Environment and Health** Bd. 10, Ausg. 1, (2024): 32-41.

...in males according to gender and in 8th graders according to grade level. ...
...siblings, and grade level on digital game playing motivation and addiction...
...school students and to reveal the relationship between digital game motivation...

[Kurzfassung/Details](#)[Volltext abrufen](#)

Volltext

 3

Wissenschaftliche Zeitschrift

[Digital Literacy and Moral Values in the Digital Environments: Secondary Students' Perceptions](#)Altinsoy, Ertan; Boyraz, Serkan. **Brock Education: A Journal of Educational Research and Practice** Bd. 33, Ausg. 2, (2024): 32-54.

...paper examines secondary school students' perceptions of moral...
...a source of significant difference in terms of either DL or MVDE. While grade...
...DL, lower grades have statistically significant higher values in terms of...

[Kurzfassung/Details](#)[Volltext abrufen](#)

Volltext



Transparenz der Datengrundlage

- Liste mit indexierten Journals
- ERIC Journal List
- Fachliche Qualitätsprüfung
- Angabe der Kriterien für Aufnahme



ERIC Journal List

Currently Cataloged
November 2024

A Publication of the Institute of Education Sciences

ERIC indexes a wide variety of journal sources. The coverage of an approved journal source is determined by an examination of three to five current issues during the source review process, but may be updated at any time. Source coverage is defined as follows:

- *Comprehensively indexed* journals contain an average of 80% or more education-related articles; ERIC creates a bibliographic record for all articles in every acquired issue.
- *Selectively indexed* journals contain an average of 50-79% education-related articles and are critical to topic area coverage; ERIC applies a manual article-by-article selection process and catalogs only the articles that conform to the standard and criteria outlined in the ERIC [Selection Policy](#).

The journals currently approved for cataloging in ERIC are listed below. The availability of records for an issue is dependent on content provided by the publisher. Click on the hyperlink to see all cataloged material from each journal. To view the journals by topic area, [click here](#).

[A](#) | [B](#) | [C](#) | [D](#) | [E](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [J](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [O](#) | [P](#) | [Q](#) | [R](#) | [S](#) | [T](#) | [U](#) | [V](#) | [W](#) |
[X](#) | [Y](#) | [Z](#)

A

[Top](#)

[AASA Journal of Scholarship & Practice](#)

[About Campus](#)

[Academic Questions](#)



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

Zusammenfassung und Bewertung

Stärken



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

Stärken von KI-Tools für die Literaturrecherche

- verstehende Suche
- passgenaue Ergebnisse
- eingängige Präsentation der Ergebnisse
- Effizienzsteigerung bei der Sichtung umfangreicher Publikationsergebnisse



Schwächen von KI-Tools für die Literaturrecherche

- unklare Datengrundlage/ mangelnde Transparenz
- insb. bei KI-Allroundern: nicht nur falsche bibliographische Angaben, sondern auch Gefahr falscher Zusammenfassungen
- Reproduktion und Verstärkung von in der Forschungsliteratur vorhandenen Biases: Wahrscheinliche Ergebnisse werden noch weiter oben präsentiert, randständige oder speziellere Publikationen ausgespart.
- hohe Kompetenz bei Bewertung der Ergebnisse erforderlich

KI-Kompetenz

Anforderungen und Arbeitsphasen:

- Kombination verschiedener Tools für verschiedene Arbeitsphasen
- Themenfindung, Begriffsbildung: ChatGPT
- Selektion und Verständnis zentraler Publikationen: SciSpace
- systematisches wissenschaftliches Vorgehen: Fachdatenbank wie ERIC

Geeignete Einsatzmöglichkeit:

- KI als Sparring Partner



Verwendete Tools



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

<https://chatgpt.com/>

<https://academiccloud.de/services/chatai/>

<https://elicit.com/>

<https://scispace.com/de>

<https://www.semanticscholar.org/>

<https://scholar.google.de/>

<https://www.proquest.com/eric>

Referenzen



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

- EU Artificial Intelligence Act (2024): <https://artificialintelligenceact.eu/>
- Michael Gusenbauer: [Google Scholar to overshadow them all? Comparing the sizes of 12 academic search engines and bibliographic databases](#), Scientometrics, vol. 118, no 1, 2019, p. 177–214
- Universitätsbibliothek Heidelberg: [Handout zur Datenbank: ERIC](#). Heidelberger Dokumentenserver heiDOK, 2020
- Lelde Petrovska/ Miriam Lahrsow: [AI Research Tool Overview](#). Universitätsbibliothek Tübingen 2025
- Till Klein: [EU AI Act: Wie wird Deutschland KI-kompetent?](#) KI-Campus Blog 2025



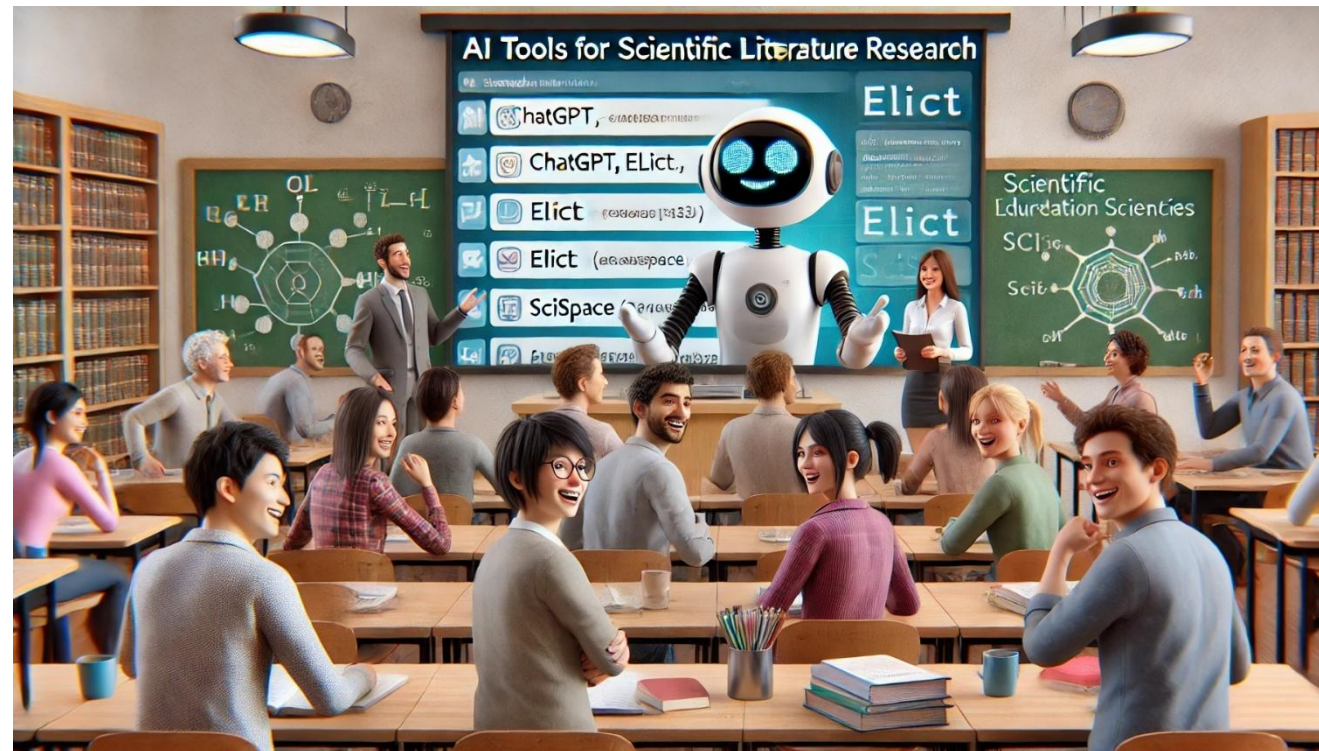
UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

KI-Tools für die wissenschaftliche Literaturrecherche

Dr. Martin Nissen
UB Heidelberg



KI generiert, gemeinfrei
ChatGPT-4o, 25.02.2025