

ερευνητική ομάδα Ψηφιακά Παιχνίδια και Ψηφιακά Μέσα για Μάθηση

<http://www.media.uoa.gr/~gouscos/digitalmedia4learning>

Η ερευνητική ομάδα Ψηφιακά Παιχνίδια και Ψηφιακά Μέσα για Μάθηση (Digital Games and Digital Media for Learning) του [Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ](#) του [Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ ΕΚΠΑ](#) εστιάζει σε προσεγγίσεις με τις οποίες σύγχρονα ψηφιακά μέσα (ψηφιακά παιχνίδια, συλλογικά ψηφιακά μέσα, ψηφιακή αφήγηση, διάχυτες εφαρμογές) μπορούν να λειτουργήσουν ως πλαίσια τυπικής, άτυπης, διά βίου και διαγενεακής μάθησης. Η ομάδα έχει αναπτύξει συνεργασίες με ερευνητικές ομάδες στην Ελλάδα και στο εξωτερικό όπως το Εργαστήριο Μαθησιακής Τεχνολογίας και Διδακτικής Μηχανικής (Πανεπιστήμιο Αιγαίου), το Ινστιτούτο Πολιτιστικής και Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας (Ερευνητικό Κέντρο «Αθηνά»), το έργο Poisson Rouge (Interactica), το εργαστήριο Game Experience Lab (Eindhoven University of Technology).

Την ερευνητική ομάδα Ψηφιακά Παιχνίδια και Ψηφιακά Μέσα για Μάθηση συντονίζουν ο Καθηγητής [Μιχάλης Μεϊμάρης](#), Διευθυντής του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ και Διευθυντής του Ερευνητικού Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Εφηρμοσμένης Επικοινωνίας και ο [Δημήτρης Γκούσκος](#), Επίκουρος Καθηγητής του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ. Η ομάδα συγκροτείται από διδακτορικούς ερευνητές και μεταπτυχιακούς συνεργάτες όπως οι [Σωτήρης Κίργινας](#), [Παναγιώτης Τραγαζίκης](#), [Αλεξάνδρα Νάκου](#), [Ιωάννα Τσιαβού](#), [Χαρά Μαυρουδή](#), [Ένη Μελιάδου](#), [Μαρίνα Τομαρά](#), [Ευγενία Σιαμπανοπούλου](#), [Τατιάνα Μιχαηλίδου](#), [Χριστίνα Τάτση](#), [Μένια Μαυράκη](#), [Κατερίνα Φραγκίσκου](#), [Μαριάννα Πουτακίδου](#), [Ειρήνη Χαϊδή](#), [Λουκάς Κούτσικος](#), [Λία Μουχτάρη](#), [Μανώλης Σπανουδάκης](#) καθώς και συνεργαζόμενους ερευνητές.

επιλεγμένες ερευνητικές και εκπαιδευτικές δράσεις

Μάθηση 2.0 – Ενημέρωση για την αξιοποίηση Διαδικτυακών Εργαλείων και Κοινοτήτων στον τομέα της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης

Μάθηση 2.0 plus - καινοτομικές πρωτοβουλίες νέων και καλές πρακτικές για την αξιοποίηση των Διαδικτυακών Εργαλείων και Κοινοτήτων στον τομέα της Εκπαίδευσης και της Διά Βίου Μάθησης

<http://www.mathisi20.gr>

Στόχοι της πρωτοβουλίας Μάθηση 2.0 είναι η συμβολή στην ενημέρωση των νέων, των μαθητών, των φοιτητών καθώς και των εκπαιδευτικών, των γονέων και κάθε άλλου ενδιαφερόμενου γύρω από τα νέα διαδικτυακά εργαλεία (Web 2.0, social media) και τις συνεργατικές δυνατότητες που αυτά δημιουργούν για την εκπαίδευση και τη δια βίου μάθηση, όπως και η επαφή προσώπων και φορέων που ενδιαφέρονται για τη δικτυωμένη εκπαίδευση (networked learning) με σκοπό να ενισχυθεί ο μεταξύ τους διάλογος και η συνεργασία. Επιπρόσθετος στόχος της δράσης Μάθηση 2.0 plus είναι να προβάλλει πρωτοβουλίες που αναλαμβάνουν ενεργητικά οι ίδιοι οι νέοι, για αξιοποίηση και καινοτομικές χρήσεις διαδικτυακών εργαλείων και ψηφιακών μέσων στον τομέα της εκπαίδευσης και της δια βίου μάθησης και, μέσω των πρωτοβουλιών αυτών, να αναδείξει καλές πρακτικές.

Οι δράσεις Μάθηση 2.0 και Μάθηση 2.0 plus υλοποιήθηκαν κατά το διάστημα Ιανουαρίου – Ιουλίου 2011 και Απριλίου – Σεπτεμβρίου 2012, αντίστοιχα, με επιστημονικά υπεύθυνο τον Καθηγητή Μιχάλη Μειμάρη και συντονιστή τον Επίκουρο Καθηγητή Δημήτρη Γκούσκο από το Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Εφαρμοσμένης Επικοινωνίας (ΕΠΙΕΕ) του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών, με χρηματοδότηση από το Ίδρυμα Νεολαίας και Δια Βίου Μάθησης – Εθνική Υπηρεσία και την Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς στο πλαίσιο του συγχρηματοδοτούμενου Προγράμματος ‘Νέα Γενιά σε Δράση’ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Στο πλαίσιο των δράσεων Μάθηση 2.0 και Μάθηση 2.0 plus δημιουργήθηκε διαδικτυακή παρουσία και ενημερωτικό περιεχόμενο σε συλλογικά ψηφιακά μέσα (social media), διοργανώθηκε δύο ενημερωτικές ημερίδες (Ιούνιος 2011 και Ιούνιος 2012) οι οποίες μεταδόθηκαν διαδικτυακά μέσω live streaming και live tweeting, παρήχθησαν δύο κείμενα εργασίας (white papers 2011, 2012) για τις τρέχουσες εξελίξεις και τα ανοικτά ζητήματα σε σχέση με την εκπαιδευτική αξιοποίηση των συλλογικών ψηφιακών μέσων καθώς και σειρά βίντεο με τοποθετήσεις τρίτων για τα θέματα αυτά, και επίσης δημιουργήθηκε βάση δεδομένων με έλληνες και ξένους ενεργά ασχολούμενους με θέματα δικτυωμένης μάθησης.

Επιπλέον, η δράση Μάθηση 2.0 plus προχώρησε σε ανοικτή πρόσκληση υποβολής καινοτομικών πρωτοβουλιών και καλών πρακτικών για την αξιοποίηση δικτυωμένων ψηφιακών μέσων με σκοπό την εκπαίδευση και τη διά βίου μάθηση, μέσω της οποίας αναδείχθηκαν και διακρίθηκαν με σφραγίδα καλής ψηφιακής πρακτικής 20 συνολικά πρωτοβουλίες από ομάδες ερευνητών, εκπαιδευτικών και μαθητών από όλη την Ελλάδα.

Οι εργασίες της ενημερωτικής ημερίδας της δράσης Μάθηση 2.0 plus τον Ιούνιο 2012 φιλοξένησαν, για πρώτη φορά στην Ελλάδα, αμφιμαχία (debate) με αρχική θέση «τα social media δεν είναι επικίνδυνα για τους εφήβους» η οποία διοργανώθηκε σε συνεργασία με την Intelligence Squared Greece (IQ2), συμμετοχή έμπειρου δημοσιογράφου σε ρόλο συντονιστή της συζήτησης και γονέων, εκπαιδευτικών και εφήβων μαθητών στους ρόλους των ομιλητών υπέρ και κατά της αρχικής θέσης.

ερευνητική δράση Μηλιά

<http://www.media.uoa.gr/medialab/milia/>

Αντικείμενο της ερευνητικής δράσης αποτελεί η ανάπτυξη της διαδικτυακής πλατφόρμας «Η Μηλιά, ένας χώρος αφήγησης». Πρόκειται για μια ανοικτή πλατφόρμα συλλογικής διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης (social interactive digital storytelling) η οποία υποστηρίζει την ψηφιακή καταγραφή, παρουσίαση και συν-δημιουργία αφηγήσεων κάθε είδους και μορφής. Οι εφαρμογές της συμπεριλαμβάνουν την αφήγηση αυτή καθ' εαυτή, την εκπαίδευση, τις εκδόσεις, αλλά και γενικότερα τη δημοσίευση και συλλογική διαμόρφωση ψηφιακού λόγου και ψηφιακής δημιουργίας. Η πλατφόρμα της Μηλιάς είναι ελεύθερα προσπελάσιμη στη διεύθυνση <http://www.media.uoa.gr/medialab/milia/>. Η πλατφόρμα ψηφιακής αφήγησης «Η Μηλιά» έλαβε τον Οκτώβριο 2011 τη διεθνή διάκριση Euromedia Seal of Approval της διοργάνωσης Erasmus Euromedia Awards 2011.

Το Μαγικό Φίλτρο - ένα μαθησιακό ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας

<http://www.media.uoa.gr/epinoisi>

Το Μαγικό Φίλτρο είναι ένα μαθησιακό ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση το οποίο αναπτύχθηκε από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών στο πλαίσιο του έργου ΕΠΕΑΕΚ ΕΠΙΝΟΗΣΗ (Επιστημονικά Υπεύθυνος Καθηγητής Μιχάλης Μεϊμάρης, Συντονιστής Επ. Καθηγητής Δημήτρης Γκούσκος). Στην ομάδα σχεδιασμού και ανάπτυξης του παιχνιδιού συμμετείχαν 15 ερευνητές από διαφορετικές ειδικότητες όπως η σχεδίαση και ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών, το κινούμενο σχέδιο και τα γραφικά με χρήση υπολογιστή, οι παιδαγωγικές επιστήμες, η ειδική αγωγή, η ψυχολογία και οι σπουδές επικοινωνίας. Το ψηφιακό μαθησιακό παιχνίδι περιπέτειας «Το Μαγικό Φίλτρο» βραβεύθηκε τον Ιούνιο 2009 με τη διεθνή διάκριση Comenius Edumedia Medal της διοργάνωσης Comenius Edumedia Awards 2009.

Έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ – Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση

<http://www.media.uoa.gr/epinoisi>

Η ερευνητική ομάδα υλοποίησε κατά το διάστημα Νοέμβριος 2007 – Νοέμβριος 2008 με επιτυχία στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος ΕΠΕΑΕΚ II το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ – Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών – Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση (Επιστημονικά Υπεύθυνος Έργου Μ. Μεϊμάρης, Συντονιστής για το Έργο Δ. Γκούσκος). Στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ πραγματοποιήθηκε πρόγραμμα θεωρητικής εξειδίκευσης και πρακτικής άσκησης διάρκειας 400 ωρών για 200 εκπαιδευτικούς Ειδικής Αγωγής σε Εκπαίδευση σε όλη τη χώρα, το οποίο κατά το θεωρητικό του μέρος κάλυψε θέματα εκπαιδευτικής διαχείρισης μαθητών με Ήπια Νοητική Καθυστέρηση ενώ κατά το σκέλος πρακτικής άσκησης αφιερώθηκε στην εκπαιδευτική αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού. Παράλληλα, στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ αναπτύχθηκε εξ αρχής από ομάδα εργασίας του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ το μαθησιακό ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας «Το Μαγικό Φίλτρο».

μεταπτυχιακά μαθήματα «Μάθηση και Ψυχαγωγία σε Ψηφιακό Περιβάλλον» και «Δημιουργία Ψηφιακών Εφαρμογών»

Η ερευνητική ομάδα Ψηφιακά Παιχνίδια και Ψηφιακά Μέσα για Μάθηση υποστηρίζει διδακτικά τα μεταπτυχιακά μαθήματα «Μάθηση και Ψυχαγωγία σε Ψηφιακό Περιβάλλον» και «Δημιουργία Ψηφιακών Εφαρμογών» στο Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και της Πληροφορίας για την Εκπαίδευση» (<http://www.ict.eecd.uoa.gr>).

Το μάθημα «Μάθηση και Ψυχαγωγία σε Ψηφιακό Περιβάλλον» εστιάζει στην παρουσίαση θεωρητικού υποβάθρου, μεθοδολογικών αρχών και τεχνολογικών εργαλείων για την μαθησιακή αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών, με έμφαση στην αξιοποίηση ψηφιακών

παιχνιδιών για μάθηση (games for learning) και εμπορικών ψηφιακών παιχνιδιών γενικού σκοπού (commercial games) για βασισμένη στα παιχνίδια μάθηση (digital games-based learning) και διδασκαλία (digital games-based teaching), τόσο για στόχους του αναλυτικού προγράμματος όσο και για ευρύτερους μαθησιακούς στόχους (extra-curricular learning objectives).

Το μάθημα «Δημιουργία Ψηφιακών Εφαρμογών» εστιάζει στην παρουσίαση θεωρητικού υποβάθρου, μεθοδολογικών αρχών και τεχνολογικών εργαλείων για την μαθησιακή εφαρμογή ψηφιακών μέσων, με έμφαση στην αξιοποίηση συλλογικών ψηφιακών μέσων (social media), ψηφιακών παιχνιδιών σε κοινωνικά δίκτυα (social games), ψηφιακών παιγνιοθηκών (digital toy libraries), χωροευαίσθητων μέσων (locative media), ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling) και διαγενεακής επικοινωνίας (intergenerational communication), τόσο για στόχους του αναλυτικού προγράμματος όσο και για ευρύτερους μαθησιακούς στόχους (extra-curricular learning objectives).

επιστημονική επιμέλεια βιβλίου «Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι»

Έκδοση σε ελληνική μετάφραση (επιστημονική επιμέλεια Μ. Μεϊμάρης) του βιβλίου Digital Games-Based Learning του Marc Prensky (<http://www.marcprensky.com>) από τις Εκδόσεις Μεταίχμιο (Αθήνα, 2009).

ημερίδα «Παιχνίδι, Αφήγηση, Τεχνολογία - αναζητώντας το ψηφιακό ανάλογο της ανθρώπινης παραμυθίας»

Η ημερίδα «Παιχνίδι, Αφήγηση, Τεχνολογία - αναζητώντας το ψηφιακό ανάλογο της ανθρώπινης παραμυθίας» συνδιοργανώθηκε από το Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Εφηρμοσμένης Επικοινωνίας και το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών στην Αθήνα τον Ιούνιο 2010. Στις εργασίες της εκδήλωσης συμμετείχαν άνω των 15 προσκεκλημένοι ομιλητές.

διεθνές επιστημονικό συνέδριο ECGBL 2011 - 5th European Conference on Games-Based Learning και δορυφορικές δράσεις

www.academic-conferences.org/ecgbl/ecgbl2011/ecgbl11-home.htm

Το διεθνές επιστημονικό συνέδριο ECGBL 2011 - 5th European Conference on Games-Based Learning, το οποίο αποτελεί κεντρική εκδήλωση σε ευρωπαϊκό επίπεδο, και μία από τις σημαντικότερες διεθνώς, για την επιστημονική κοινότητα των ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού διοργανώθηκε στην Αθήνα τον Οκτώβριο 2011 από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών, με την υποστήριξη του Ερευνητικού Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Εφηρμοσμένης Επικοινωνίας (ΕΠΙΕΕ) και τη συνεργασία της Ελληνοαμερικανικής Ένωσης. Στις εργασίες του συνεδρίου και των δορυφορικών εκδηλώσεων που διοργανώθηκαν από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών (έκθεση Serious Games Showcase & Best Practices (SGS-Best 2011), έκθεση Playful Learning Media (PlayLearn 2011), Παιχνίδι, Μάθηση και Τεχνολογία - μια διαδραστική έκθεση ψηφιακών και

αναλογικών παραγωγών για την μάθηση μέσα από το παιχνίδι, ημερήσιο σεμινάριο εξειδίκευσης με θέμα «Παιχνίδι, Αφήγηση, Τεχνολογία και Μάθηση») συμμετείχαν περισσότεροι από 400 συνολικά ερευνητές, φοιτητές, εκπαιδευτικοί και γονείς με ενεργό ενδιαφέρον για την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στην μαθησιακή διαδικασία.

επιλεγμένες επιστημονικές δημοσιεύσεις

κεφάλαια βιβλίων με διαδικασία κρίσης

- Dimitra Florou & Dimitris Gouscos, “Social media-based communities of practice for education in citizenship and sustainability”, in *Public Sector Reform Using Information Technologies: Transforming Policy into Practice*, Thanos Papadopoulos & Panagiotis Kanellis (eds), IGI Global, 2011, online available at <http://www.igi-global.com/chapter/social-media-based-communities-practice/56390>.
- Maria Saridaki, Dimitris Gouscos and Michalis Meimaris, “Digital Games-Based Learning for Students with Intellectual Disability”, in *Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices*, Thomas Connolly, Mark Stansfield and Liz Boyle (eds), Information Science Reference Publishers, UK, 2009, ISBN 978-1-60566-360-9, pp.304-325.

κεφάλαια βιβλίων με πρόσκληση

- Αλεξάνδρα Νάκου, Δημήτρης Γκούσκος και Μιχάλης Μειμάρης, «Εκπαιδευτικές προσεγγίσεις και πρακτικές δυνατότητες για την αξιοποίηση συλλογικών ψηφιακών μέσων (social media) σε μαθησιακές διαδικασίες», Συλλογικός Τόμος Εισηγήσεων Τέταρτης Διεθνούς Επιστημονικής Διημερίδας Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού «Κρίση και Διακυβέρνηση Εκπαιδευτικών Συστημάτων» (Ρόδος, Μάιος 2011).
- Μιχάλης Μειμάρης και Δημήτρης Γκούσκος, «Το Παιχνίδι της Μάθησης: Εκπαιδευτικές Διαδικασίες με τη Βοήθεια Ψηφιακών Παιχνιδιών», Συλλογικός Τόμος Εισηγήσεων Δεύτερης Διεθνούς Επιστημονικής Διημερίδας Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού «Αλλαγή και Διακυβέρνηση Εκπαιδευτικών Συστημάτων» (Ρόδος, Μάιος 2009).

άρθρα σε επιστημονικά περιοδικά

- Panagiotis Tragazikis, Sotiris Kirginas & Dimitris Gouscos, “Digital games for entrepreneurial learning, innovation and creativity: examples and evaluation criteria”, Special Issue on "Innovative Entrepreneurship: Sources of Innovation, Policies and Learning", A. Kakouris & P. Ketikidis (guest editors), *International Journal of Innovation and Regional Development (IJIRD)*, Vol.4, No.3/4, 2012, pp. 314-337, online available at <http://www.inderscience.com/info/inarticle.php?artid=47564>.

άρθρα σε επιστημονικά συνέδρια

- Gouscos, D. and Meimaris, M. (2013) “Milia (AppleTree), an open platform for social interactive digital storytelling”. In *CREATE, ACT, CHANGE: 5th International Digital*

- Storytelling Conference and Exhibition (DST2013), Hacettepe University, Ankara, Turkey, May 2013.
- Mouchtari, E., Meimaris, M., Gouscos, D., Sfyroera, M. (2013) “Learning and intergenerational communication through digital storytelling in the first grades of primary school: Yesteryear Jobs”. In CREATE, ACT, CHANGE: 5th International Digital Storytelling Conference and Exhibition (DST2013), Hacettepe University, Ankara, Turkey, May 2013.
 - Μαυράκη Μ., Σέρεσλη Α., Φραγκίσκου Α., Γκούσκος Δ. και Μεϊμάρης Μ. (2013) «Εκπαιδευτική παρέμβαση μέσα από το ψηφιακό παιχνίδι Go Recycle σε μαθητές με αυτισμό». Στο 7ο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη, Σύρος, 17-18-19 Μαΐου 2013.
 - Μαρίνου Δ., Σιαμπανοπούλου Ε., Τάτση Χ., Φιλιππή Μ., Γκούσκος Δ. και Μεϊμάρης Μ. (2013) «Ο Παγοβιόλης Και Η Ορχήστρα Του Χιονιού - Εφαρμογή Χωροευαίσθητου Ψηφιακού Παιχνιδιού Σε Παιδιά Προσχολικής Ηλικίας». Στο 7ο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη, Σύρος, 17-18-19 Μαΐου 2013.
 - Koutsikos, L., Manthou, A., Mitilinaiou, A., Mouchtari, E., Simotas, K., Troullou, E., Tsampa, K., Gouscos, D. and Meimaris, M. (2012) “Music for two generations: Intergenerational Intervention Through Music and Internet Technologies”. In Open Learning Generations - Closing the gap from "Generation Y" to the mature Lifelong Learners, EDEN 2012 Annual Conference, Porto, Portugal, 6-9 June 2012.
 - Meliadou, E., Nakou, A., Haidi, I., Koutsikos, L., Giannakouloupoulos, A., Gouscos, D. and Meimaris, M. “Technology in intergenerational learning research projects in the Greek context”. In 3rd International Conference on Elderly and New Technologies (3ICENT), Castellón, Spain, 18-20 April 2012.
 - Meliadou, E., Nakou, A., Gouscos, D. and Meimaris, M. “Digital Storytelling, Learning and Education”. In 6th International Conference in Open & Distance Learning, Loutraki, Greece, November 2011.
 - Panagiotis Tragazikis, Sotiris Kirginas, Dimitris Gouscos & Michalis Meimaris, “Digital games evaluation and educational assessment - a review and proposal for an open methodological framework (OMEGA)”, 5th European Conference on Games-Based Learning, Athens, Greece, October 2011.