



Δρ. Παναγιώτης Ψώμος



Ο Δρ. Παναγιώτης Ε. Ψώμος είναι Μεταδιδακτορικός Ερευνητής του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης (ΠΤΔΕ) του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (ΕΚΠΑ) στο γνωστικό αντικείμενο «Σοβαρά Παιχνίδια (Serious Games) στην Εκπαίδευση». Επίσης, είναι Διευθυντής σε Δημόσιο Σχολείο Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.

Ο Δρ. Ψώμος είναι διπλωματούχος Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Υπολογιστών (Integrated Master) της Πολυτεχνικής Σχολής του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, κάτοχος Μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδίκευσης (MSc.) στα «Πληροφορικά Συστήματα» του Πανεπιστημίου Μακεδονίας, κάτοχος Μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδίκευσης (MEdu.) στη «Σχολική Ψυχολογία» του Πανεπιστημίου Tor Vergata της Ρώμης καθώς επίσης και κάτοχος Διδακτορικού Διπλώματος (Ph.D.) στην Ψηφιακή Εκπαιδευτική Τεχνολογία από το Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Το διδακτικό του έργο στις ΤΠΕ στην Εκπαίδευση στην Τριτοβάθμια εκπαίδευση, είναι στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, ως μέλος ΣΕΠ στις Θεματικές Ενότητες: «ΕΤΑ62: Ψηφιακά Μέσα στην Εκπαίδευση και στην Επικοινωνία», «ΕΤΑ 60: Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση: on-line και e-learning» και «ΕΤΑ51: Καινοτομία στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση: παιδαγωγικές και τεχνολογικές εφαρμογές», στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου ως Ακαδημαϊκός Υπότροφος στο γνωστικό αντικείμενο «Εκπαιδευτική Τεχνολογία», στο Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου και στην ΑΣΠΑΙΤΕ. Το πρόσφατο συγγραφικό και ερευνητικό του έργο εστιάζει στην Ψηφιακή Εκπαιδευτική Τεχνολογία, στα Παιχνίδια Σοβαρού Σκοπού και στην Ψηφιακή Αφήγηση. Έχει συμμετάσχει σε προγράμματα Erasmus+, όπως στο “Education in Mathematics in Game-Based Immersive Contexts” και στο “ISafetyApp: Teaching Students Internet Safety Through an Artificial Intelligence Mobile Application”. Είναι κριτής εργασιών σε διεθνή και ελληνικά περιοδικά και συνέδρια.

Ενδεικτικές δημοσιεύσεις

1. Kosmas, P., Philippou, A., & Psomos, P. (2022). Towards the Development of a Game for Computational Thinking: Identifying Students' Needs and Interests. In N. Eteokleous, & E. Nisiforou (Ed.), *Designing, Constructing, and Programming Robots for Learning* (pp. 136–158). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7443-0.ch007>
2. Psomos, P., & Kordaki, M. (2018). Digital Storytelling activities: Direct and indirect educational benefits. In E. Langran & J. Borup (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 316–322). Washington, D.C., United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
3. Kordaki, M., Papastergiou, M., & Psomos, P. (2016). Student perceptions in the design of a computer card game for learning computer literacy issues: a case study. *Education and Information Technologies*, 21, 837–862. <https://doi.org/10.1007/s10639-014-9356-2>
4. Psomos, P., & Kordaki, M. (2015). A novel educational digital storytelling tool focusing on students misconceptions. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 82–86. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.476>
5. Psomos, P., & Kordaki, M. (2012). Analysis of educational digital storytelling software using the “Dimension Star” model. *International Journal of Knowledge Society Research (IJKSR)*, 3(4), 22–32. <https://doi.org/10.4018/jksr.2012100103>