**Gry planszowe – narzędzie diagnostyczne i profilaktyczne w edukacji dzieci i młodzieży**

Wszyscy w jakieś mierze jesteśmy pedagogami, czy to jako nauczyciele, wychowawcy, animatorzy czy rodzice. Każdemu zależy na dobrym wychowaniu dzieci i młodzieży.

Praca pedagoga polega miedzy innymi na badaniu i opisywaniu zjawiska wychowania, określeniu tego co wpływa pozytywnie lub negatywnie na rozwój człowieka w poszczególnych fazach jego życia. Jako przykład może opisać spotkanie dwóch mam, które z zegarmistrzowską precyzją potrafią opisać, zdiagnozować zachowanie swoich dzieci, a na koniec postawić konstruktywne wnioski do dalszej pracy.

W badaniach dzieci odwołujemy się do różnych metod. Począwszy od obserwacji, rozmowy, po analizę czy eksperyment. Do nowatorskich metod, które od niedawna zaczęto stosować w pedagogice są nowoczesne gry planszowe, jako narzędzie diagnostyczne i w badaniu rozwoju dzieci i młodzieży. Warto dodać, że oprócz diagnozy, gry planszowe są świetnym narzędziem edukacyjnym wspomagającym rozwój młodych ludzi.

Gry planszowe, które warto wykorzystać w pracy pedagogicznej do obserwacji lub pracy wspomagającej rozwój dzieci.

1. Koordynacje ruchowo wzrokowa (Palce w pralce),
2. Integracja sensoryczna będą tu zastosowane wszystkie gry wspomagające rozwój zmysłów (wzrok, słuch, węch, dotyk).
   1. Wzrok – wszystkie gry typu memo np. Skubane Kurczaki, Dobble, Lisek urwisek, Leo wybiera się do fryzjera, Tajemnicze drzwi
   2. Węch – węch – Nos w nos
   3. Dotyk – Zamek Kosteliny, Fumble, Cortex
   4. Zręczność – Smocza dolina, Merlin Zinzin
3. Inteligencja emocjonalna jako umiejętność rozumienia swoich i cudzych emocji. Rozwój empatii. (Empatio, Gra na emocjach, Dixit, Muza)
4. Rozwój spostrzegawczość (Dobble)
5. Trudności w matematyce – rozwój logicznego myślenie (Pentago, Kod Faraona, , Cortex, , Rummikub, Othello,
6. Rozwój wyobraźni: Story Cubes, Muza, Grajeczka
7. Półkulowość: Wiewióry, Magic maze, Duuuszki
8. Percepcja wzrokowa (Dobble, Pora liczyć)
9. Trudności w zachowaniu, agresja, rozwój współpracy – Belfedar, Ucieczka, Wyspa smoków, Party Time, Fuse,
10. Dysleksja – Pomysłówka