

Rúbrica para la Evaluación de Habilidad Badminton

Evaluación del Grupo: Net / Wall

Actividad Física Deportes: Bádminton

Nivel: Iniciación

Tarea: Los estudiantes juegan un partido de individuales modificado durante 7-10 minutos en un tribunal por lo menos la mitad del tamaño de una cancha de regulación. Juegos serán auto-ofició con los opositores seleccionados por el profesor. Los estudiantes serán evaluados en su capacidad de aplicar los conocimientos, estrategias, normas y convenciones, y para participar de manera segura demostrar un comportamiento adecuado personal y social. Los estudiantes tendrán la oportunidad de calentar antes de la evaluación.

Aplicación de Habilidades

4. Los estudiantes aplican destrezas eficaces (por ejemplo, servir legal, claro, drop shot, smash) con pocos, o ningún, errores observables en la técnica.
3. Los estudiantes aplican habilidades efectivas con errores en la técnica.
2. Los estudiantes realizan habilidades que muestran algunos elementos de la técnica correcta, pero la aplicación es ineficaz e incoherente.
1. Los estudiantes intentan habilidades pero la técnica no es aún suficiente, resultando en un rendimiento consistente ineficaz.

Aplicación de las Estrategias

4. Los estudiantes aplican consistentemente la estrategia eficaz ofensivo (por ejemplo, variando selección de tiro y la colocación con el fin de mover oponente) y la estrategia defensiva (por ejemplo, volviendo a la posición de corte apropiado) sin dudar.
3. Los estudiantes usan una variación en la selección de tiro y la colocación, pero parece vacilante o indeciso. Los estudiantes pueden ser incompatibles volver a la posición de corte apropiada.
2. Los estudiantes usan algunas habilidades adecuadamente, pero muestran poca evidencia de variación en la colocación de tiro y posicionamiento defensivo.
1. Los estudiantes se centran en limitar el envío y la recepción del volante. Los movimientos son incompatibles con el juego estratégico básico.

Aplicación de normas y convenciones

4. Los estudiantes aplican las reglas de juego, convenciones y terminología sin vacilaciones o errores observable. Los estudiantes anunciar la puntuación correctamente antes de servir.
3. Los estudiantes aplican las reglas más importantes del juego, convenciones y terminología correcta, pero cometen errores menores y / o buscar la confirmación de los demás. Los estudiantes anunciar la puntuación correctamente antes de servir.
2. Los estudiantes demuestran una comprensión general del juego, pero necesitan la ayuda de otros para aplicar correctamente las reglas, convenciones, terminología y / o puntuación.

1. Los estudiantes demuestran de forma consistente aplicación incorrecta de las normas, las convenciones de juego, terminología y / o puntuación. Los estudiantes confían en dirección de otras personas para jugar correctamente.

Personal / Responsabilidad Social y Seguridad

4. Los estudiantes demuestran el juego limpio y el comportamiento competitivo apropiado (por ejemplo, colaborando con su oponente, lo que demuestra el liderazgo, hacer llamadas correctas, prevención / resolución de conflictos, complementando / alentando a los demás). Los estudiantes participan con energía y con seguridad, demostrando dominio de sí mismo y el respeto por la experiencia positiva y segura de los demás. Los estudiantes apropiadamente desafiarse a sí mismos ya otros a los altos niveles de rendimiento.

3. Los estudiantes participan enérgicamente y de forma segura, lo que demuestra autocontrol, el juego limpio y el respeto por los demás.

2. Los estudiantes participan de manera segura, lo que demuestra autocontrol, el juego limpio y el respeto por los demás, pero no son coherentes en materia de energía.

1. Los estudiantes carecen de autocontrol en momentos y / o necesidad de recordatorios y el aliento de los demás a participar de una manera segura, justa, enérgica y / o respetuosa.