

Evaluación del Grupo: Net / Wall Deportes Actividad Física: Mesa de ping pong

Nivel: Iniciación Versión: 6.9

Tarea: Los estudiantes jugarán un reglamento duplica juego durante 7-10 minutos. Juegos serán auto-oficiaban con los equipos 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 personal y social adecuado. Los estudiantes tendrán la oportunidad de entrar en calor antes de la evaluación.

Aplicación de Habilidades

4. Los estudiantes aplican destrezas eficaces (por ejemplo, sirven legal, derecha, revés, dejada, destruir) con pocos, si alguno, los errores observables en la técnica.
3. Los estudiantes aplican destrezas 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 inconsistente.
1. Los estudiantes intentan habilidades pero la técnica aún no es suficiente, resultando en un rendimiento consistentemente ineficaces.

La aplicación de estrategias

4. Los estudiantes aplican consistentemente estrategia ofensiva eficaz (por ejemplo, variando la selección y colocación de tiro a fin de avanzar oponente) y la estrategia de defensa (por ejemplo, volviendo a la posición de la tabla correspondiente) sin dudarlo.
3. Los estudiantes usan la variación en la selección y colocación de tiro, pero parecen reacios o indeciso. Los estudiantes pueden ser incompatibles regresar a posición de la tabla correspondiente.
2. Los estudiantes usan algunas habilidades adecuadamente, pero muestran poca evidencia de la variación en la colocación del tiro y posicionamiento defensivo. Los estudiantes necesitan recordatorio de su compañero a participar en la estrategia de equipo.
1. Estudiantes confine enfoque para el envío y la recepción de la pelota. Los movimientos son incompatibles con el juego estratégico básico.

Aplicación de las normas y convenciones

4. Los estudiantes aplican las normas, convenciones de juego y terminología sin dudas ni errores observable. Los estudiantes anuncian la puntuación correcta antes de servir.

3. Los estudiantes aplican las principales normas, convenciones de juego, y la terminología correcta, pero cometen errores menores y / o buscan la confirmación de los demás. Los estudiantes anuncian la puntuación correcta antes de servir.
2. Los estudiantes demuestran una comprensión general del juego, pero necesitan la ayuda de otras personas para aplicar correctamente las reglas, convenciones, terminología y / o puntuación.
1. Los estudiantes demuestran de forma consistente la aplicación incorrecta de las normas, convenciones, terminología y / o puntuación. Los estudiantes se basan en la dirección de otras personas para desempeñar correctamente.

Responsabilidad y Seguridad Personal / Social

4. Los estudiantes demuestran el juego limpio y el comportamiento competitivo adecuado (por ejemplo, la cooperación con otros jugadores, lo que demuestra el liderazgo, hacer llamadas correctas, prevención / resolución de conflictos, complementando / animar a otros). Los estudiantes participan con energía y de forma segura, lo que demuestra el dominio propio y el respeto por la experiencia positiva y segura de los demás. Los estudiantes debidamente desafiarse a sí mismos ya otros a los altos niveles de rendimiento.
3. Los estudiantes participan con energía y de forma segura, lo que demuestra el autocontrol, el juego limpio y el respeto por los demás.
2. Los estudiantes participan de forma segura, lo que demuestra el autocontrol, el juego limpio y el respeto a los demás, pero no son coherentes en materia de energía.
1. Los estudiantes carecen de autocontrol en momentos y / o necesitan recordatorios y estímulo de los demás a participar de una manera segura, justa, enérgica, y / o respetuoso.