

PRÉSENTATION

FIFA 23 est un jeu vidéo de simulation de football développé et édité par Electronic Arts. Il se veut réaliste et immersif en proposant des modes solo et multijoueur, avec des licences officielles de clubs, de compétitions et de sélections nationales masculines et féminines.



MODE DE JEU	<i>seul, à 2 ou en équipe</i>
GENRE	<i>Sport</i>
JEU COMPÉTITIF	<i>Oui</i>
JEU EN LIGNE	<i>Oui / Déconnecté</i>
TEMPS DE JEU	<i>10 à 15 min</i>
PLATEFORME	<i>Ps5 / Xbox / Pc / Nintendo Switch</i>

PRISE EN MAIN

Difficulté :



Compétences :

- Dextérité
- Coordination
- Anticipation
- Prise de décision
- Traitement des informations
- Orientation spatiale



COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Technologie : <i>Étude des systèmes de modélisation du corps humain.</i>	EPS : <i>Travail autour des règles du jeu, tactique de jeu, notion d'équipe, étude de stratégie.</i>	Mathématiques : <i>Collecte de données, statistiques, calcul des moyennes, comprendre la notation des joueurs.</i>
--	--	--

COMPÉTENCES TRANSVERSALES PSYCHO-SOCIALES

Compétences cognitives : <i>Avoir conscience de soi</i> <i>S'auto-évaluer afin de déterminer ses forces, ses limites et définir des paliers de progression.</i>	Compétences émotionnelles : <i>Réguler ses émotions</i> <i>Durant un match, de nombreuses émotions peuvent émerger. Un travail sur leur reconnaissance et leur gestion peut être mené.</i>	Compétences sociales : <i>Résoudre des conflits de façon constructive</i> <i>Le jeu permet d'aborder la gestion des conflits. Un travail autour de la transférabilité est à prévoir.</i>
--	---	---



COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Informations et données : <i>Traiter des données</i> <i>Appliquer des traitements à des données pour analyser et interpréter celles proposées par le jeu.</i>	Environnement et numérique : <i>Évoluer dans un environnement numérique</i> <i>Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques et les pièges lors des transactions : achat en ligne, gérer son compte.</i>	Protection et sécurité: <i>Protéger la santé, le bien-être et l'environnement</i> <i>Travailler le temps de jeu, les pauses actives et faire prendre conscience de la sédentarité du jeu et des risques possibles.</i>
--	---	--