



**Università  
degli Studi  
di Palermo**



## **PERCORSO POT**

Istituzione: Università degli Studi di Palermo – Dipartimento di Scienze Economiche, Aziendali e Statistiche

Anno scolastico di riferimento: 2023/2024 – 2024/25 – 2025/26

Referente dell'Istituzione per il Programma di Orientamento: prof.ssa Francesca Di Salvo

Titolo del Programma/Percorso: Statistica per Vincere

Scuole coinvolte: Licei, istituti Tecnici, Istituti Professionali

Numero Alunni partecipanti: 15/20

N. Ore Orientamento programmate: 12 ore se agganciato ad un percorso PNRR; 15 ore se percorso indipendente per studenti che hanno già seguito un percorso PNRR nel 2022/23

Orario di svolgimento: Incontri di tre ore; calendario da concordare

Tipologia di formazione erogata:

- in presenza o in modalità mista (almeno 2/3 di attività in presenza)
- Comune in cui si svolge: da definire

Data di avvio del Programma/Percorso: da definire



**Università  
degli Studi  
di Palermo**



**Data di fine del Programma/Percorso:** da definire

**Luogo di svolgimento:** aule di informatica della scuola, aule di informatica presso il Dipartimento, in modalità a distanza

**Contenuto del Percorso:**

I laboratori saranno programmati in maniera condivisa con il professore referente della scuola richiedente, la cui presenza e collaborazione al laboratorio è vincolante per tutta la durata del progetto.

Il laboratorio si articola nei seguenti punti:

1. Le regole del gioco nel Perudo.
2. L'incertezza, la probabilità e la vittoria al gioco.
3. Gli esperimenti aleatori, eventi semplici e composti.
4. La probabilità e le proprietà elementari della probabilità.
5. Eventi condizionati, probabilità condizionate e Teorema di Bayes.

Il laboratorio propone lo studio delle regole del gioco Perudo, un antico gioco di dadi risalente all'epoca degli Incas, nel XV secolo, in cui abilità e fortuna interagiscono con la conoscenza del calcolo delle probabilità e della Statistica. A partire dal gioco, si indirizzano gli studenti ad un pensiero probabilistico-statistico finalizzato al raggiungimento del massimo dei risultati: la vittoria. L'implementazione prevede la formalizzazione statistico-probabilistica delle regole del gioco, anche attraverso la proposta di esercizi e problemi di probabilità e calcolo combinatorio, e infine la verifica delle ipotesi nell'ambito del gioco. Durante l'attività laboratoriale si utilizzano strumenti informatici, come fogli di calcolo e tools dedicati all'elaborazione dei dati. A conclusione del progetto gli studenti realizzano un report dell'attività svolta.