

re il libro, che non è, come sosteneva Calimaco *μέγα βιβλίον, μέγα κακόν* (grande libro, grande male), ma tutt'altro, in questo caso: grande libro, grande piacere.

Come geografo, ma anche come studioso di cartografia, mi sono rivolto due domande. La prima è: quante di quelle località citate da Dante sono state da lui visitate? Il Ferroni si sofferma ad indicare soprattutto quelle dove Dante ha soggiornato ospite, ma nulla sappiamo delle altre, dove effettivamente è stato; la seconda domanda riguarda le carte geografiche che Dante deve avere consultato, perché è certo che le sue precise descrizioni fanno un riferimento cartografico.

La risposta più plausibile a questa seconda domanda è che il sommo poeta abbia tenuto presente un codice tolemaico. Il più antico codice tolemaico, l'Urbinate Greco 82, risalirebbe all'XI secolo. È meno di una mia incerta provocazione.

La lettura del volume di Ferroni mi ha occupato piacevolmente in casa parte del periodo del cosiddetto *lockdown*.

Anche per questo, grazie, Giulio.

Cosimo Palagiano

Sapienza Università di Roma

[Doi: 10.13133/1125-5218.16806]

Cognitive Aspects of Human-Computer Interaction for GIS

Dieter Fritsch (a cura di)

Basel, MDPI, 2019, pp. 196

In questo volume, radicato attorno alla dimensione applicativa della ricerca e della didattica, per la quale offre un ampio ventaglio di *input* ed esempi, vengono presentati e discussi modelli GIS e metodi di visualizzazione e restituzione digitale funzionali ai processi interpretativi

di eventi, fenomeni e problemi contingenti. Ciò avviene partendo dal presupposto che – con i sistemi *cloud*, le strette interconnessioni con il web, i dispositivi *mobile*, gli interfacciabili software di rilievo da drone, le estensioni che si susseguono potenziando le possibilità operative – i GIS non sono più soltanto il ponte per collegare diverse discipline, ma una delle più affascinanti e proattive tecnologie per raggiungere obiettivi progettuali e di ricerca di elevato spessore.

Al tempo stesso, i GIS possono rappresentare:

- strumenti stimolanti per far esercitare i giovani e predisporli all'acquisizione di preziose basi per future competenze professionalizzanti, irrompendo nel processo di apprendimento con modalità fresche e ben accette. Questo può avvenire anche *sfruttando* alcuni *tool* e funzionalità che ricordano e sottomettono quelli di certi videogiochi e, pertanto, per loro familiari e capaci di richiamare attenzione;
- strumenti centrali nell'ambito delle *digital humanities* e di quei corsi di laurea che puntano a tradurre saperi multipli e materiali iconografici diversificati in elaborazioni digitali dalle plurime valenze espressive. Tali elaborazioni devono essere, dunque, caratterizzate da notevole impatto estetico-comunicativo e contestuale rigore dei contenuti, così da supportare nuove dimensioni e direzioni di ricerca, generando elementi di innovatività applicativa poiché congegnate da figure esperte e con *high skill* ampiamente richieste (dal mercato del lavoro, nelle *startup*, nei progetti di cambiamento incrementale o trasformativo).

Mappe *indoor*, ambienti immersivi, realtà virtuale e aumentata, metodi predittivi, scene 3D e modelli in 4D – in una prospettiva di proficua collaborazione tra settori scientifico disciplinari che vedono nel sapere geografico e nei GIS punti di

riferimento cui attingere nella duplice chiave didattica e di ricerca – divengono parole chiave per far seriamente riflettere sull'investimento che si dovrebbe e potrebbe fare sull'educazione e sensibilizzazione geografica a tutti i livelli. È chiara, infatti, l'esigenza di un *iter* che vada progressivamente consolidando e irrobustendo le competenze e abilità pratico-operative, così come si avverte il bisogno di favorire contaminazioni interdisciplinari tese a innalzare i parametri che contraddistinguono le proposte competitive di finanziamento.

Si tratta di un altro tassello per ribadire, a livello internazionale, la poliedricità e il valore aggiunto delle tecnologie di matrice geoinformatica per la formazione attiva, l'educazione al territorio, gli studi di dettaglio, le analisi relazionali... e per evidenziare la presenza costante di elementi geografici nella quotidianità di ciascuno.

Questa miscellanea ha la particolarità di essere costituita da dieci articoli pubblicati nella rivista *ISPRS International Journal of Geo-Information* tra il 2018 e il 2019, quale selezione e raccolta tematica di contributi recenti incentrati, con diverse accezioni e sfaccettature, sugli aspetti cognitivi relativi alle *digital humanities* coordinate dai GIS. È un'idea editoriale da considerare per eventuali repliche, così da diffondere in maniera vasta e secondo criteri geotematici armonici una serie di lavori che seguono determinati fili conduttori, si concentrano su specifici temi-problemi e sono volti a presentare metodologie, procedimenti, apporti geotecnologici che possono riscuotere notevole interesse anche in chiave intersettoriale.

Cristiano Pesavesi
Sapienza Università di Roma
[Doi: 10.13133/1125-5218.16807]

Handbook for Teaching and Learning in Geography

*Helen Walkington, Jennifer Hill
e Sarah Dyer (a cura di)*

Cheltenham, Northampton, Elgar,
2019, pp. 520

Nel palcoscenico internazionale dei volumi dedicati alla didattica, si pone questo denso volume, accattivante già osservando la copertina che rappresenta l'ingresso creativo a un'attenta lettura da cui trarre una molteplicità di spunti. Suddiviso in tre parti, per un totale di trentaquattro contributi, il presente lavoro apre, con rigore di trattazione, interessanti scenari e fornisce numerose idee ed esemplificazioni verso un proficuo connubio tra teoria e pratica, contenuti e operatività.

In particolare, a parte l'introduzione, il testo è costituito da tre sezioni intitolate:

- *Pedagogies to Support Transition into Higher Education* (undici contributi);
- *Pedagogies to Facilitate More Autonomous Learning* (dieci contributi);
- *Capstone and Bridging Pedagogies for the Final Year* (dodici contributi).

La lettura risulta scorrevole e piacevole in quanto tra gli obiettivi dichiarati vi è proprio quello di raggiungere un'ampia gamma di possibili fruitori, che devono trovarsi nelle condizioni di poter beneficiare concretamente delle esperienze presentate e dei materiali proposti e predisposti.

Ad esempio vengono forniti spunti per:

- promuovere esperienze autentiche, secondo un approccio cooperativo-costruttivista basato anche su pratiche pregresse, così da risultare testato, ben coordinato e adatto per soddisfare il processo circolare che parte dalla fase cognitiva, passa per quella operativa e giunge a quella metacognitiva, fino a chiudersi con un ulteriore stadio cogni-