
INDICE

Preambolo	11
Fo come mi pare!	11
Introduzione	13
Natural-born designers?	13
L'obiettivo del libro: imparare a imparare	14
La struttura del libro	17
Le origini del libro	19
PARTE I	
Il case-based reasoning	25
Il case-based reasoning	27
Che cos'è il case-based reasoning	27
Che cos'è un caso?	29
Gli stili del case-based reasoning	30
Il ciclo del case-based reasoning	38
Perché utilizzare il case-based reasoning	42
Quando e perché è nato il case-based reasoning	45
Rule-based reasoning versus case-based reasoning	46
I fondamenti del case-based reasoning	50
Gli script o copioni	50
Ricordare	52
Ricordare e <i>problem solving</i>	53
Designerly ways of knowing	55
Pensare da progettisti?	55
Designerly ways of knowing, ovvero i modi di conoscere da progettista	57
Il valore intrinseco dell'educazione al design	63
Problemi ben definiti e mal definiti	66

PARTE II

Il case-based design	75
Il case-based design	77
La creatività	77
Le conoscenze dei progettisti	80
Testimonianze	82
Il case-based design	106
Precedenti versus riferimenti	107
I casi e la memoria episodica	113
I magazzini della memoria dei progettisti	116
I laboratori di progettazione	120
Le biblioteche	123
Internet	125
Archiviare la conoscenza: la <i>design story</i> e il formalismo Issue-Concept-Form	127
Indicizzare e classificare la conoscenza	127
Le <i>design stories</i> e il formalismo Issue-Concept-Form	132
Il contesto pedagogico della <i>design story</i> e del formalismo Issue-Concept-Form	149
Il costruttivismo	129
L'apprendimento significativo	152
Le mappe concettuali: rappresentare e organizzare la struttura della conoscenza	154
Quando e perché sono state ideate le mappe concettuali	155
Manipolare e strutturare la conoscenza per apprendere in modo significativo	157
Costellazioni di significati	159
Le reti semantiche e gli stili cognitivi	163
Esperti versus novizi	168
Misurare l'apprendimento	170
Bibliografia	173