

► Source: <http://rcxdroide.ouvaton.org/spip.php?article172&artsuite=3>

## TYPOLOGIE DES PROBLÈMES PAR NATURE

Niveaux	Situation	Sanctions	Niveau d'information	Type de problème
Politique	Avenir incertain	Forte sanction	Flou, Grande anxiété	Déterminer les buts Les critères de choix
Stratégique	Avenir probabilisable (théorie des jeux)	Assez forte sanction	Fonction de la marge d'incertitude décelable	Améliorer les moyens en fonction des décisions politiques, Conduire une action novatrice
Tactique	Quasi-certitude	Sanction limitée	Niveau d'information ferme et assuré	Le but étant posé, comment l'atteindre ?
Instrumental	Sûre, Sécurité forte	Sanction faible	Très sûr, Sécurité forte	Situation opérationnelle

Selon leur ampleur et le degré de certitude attaché à la solution, J.-F. CHOSSON, dans l'entraînement mental, (Ed. du Seuil, 1970), distingue 4 types de problèmes (voir tableau ci-dessus).

### TROIS MODALITÉS DE LA RÉOLUTION DU PROBLÈME

Kepfner et Tregoë sont deux consultants américains qui ont mis au point, il y a plus vingt ans, une méthode générale de résolution de problème qui porte leur nom et qui est enseignée et pratiquée dans nombreux pays par plusieurs millions de personnes. Elle est décrite avec précision dans leur livre : **Le nouveau manager rationnel** (Ed. Interéditions, 1985). Avec finesse, ils distinguent trois situations voisines, mais non-identiques de résolution de problème :

**1. La résolution de problème** au sens traditionnel du terme et qui signifie : remettre en ordre ce qui ne va pas. Par exemple : comment faire pour qu'une machine en panne remarche ou que telle personne défaillante soit remplacée.

**2. L'analyse de problèmes potentiels** qui vise à prévenir plutôt que guérir : par exemple : comment éviter les pannes de machine à l'avenir ? La solution pourra être par exemple une politique d'entretien préventif...

**3. La prise de décision.** Dans ce dernier cas, l'esprit n'est plus « conservateur » mais novateur ; il se porte en avant pour créer du nouveau. Il ne s'agit plus de « remettre dans l'ordre antérieur », ou même d'éviter que cet ordre puisse se dérégler, mais bien de créer un ordre positivement nouveau, inédit. Et pour cela, bien entendu, surmonter certains obstacles par une pensée appropriée... C'est une distinction utile, car elle conduit en pratique à des démarches assez différentes.

### LE PROBLÈME N'EST PAS LA PANCARTE

Ce qui est exprimé par la **Sémantique générale**, par le slogan :

« *La carte n'est pas le territoire* ». Autrement dit, neuf fois sur dix, la formulation initiale du problème n'est que l'indication de l'existence d'une zone de déséquilibre, méritant attention et intervention.

Ayant aiguisé votre créativité de perception, vous êtes à même de bien voir, sentir, saisir les éléments qui constituent la géographie de cette zone critique.

Il vous reste à en faire également l'étude géologique, puis à dresser un schéma complet de la situation (schéma statique et dynamique) cela de manière à repérer le point précis sur lequel l'effort devra s'appliquer, autrement dit le vrai problème.

**Destructurer-restructurer** : ici encore vous avez à mettre en œuvre la dialectique créative.

La **sémantique générale** propose de nombreux exercices de déstructuration destinés à augmenter notre aptitude à nous méfier du pouvoir excessif que nous donnons aux mots. La résolution d'énigmes permet également de mettre en évidence les pièges logiques dans lesquels nous tombons si nous acceptons telles quelles des formulations de problèmes.

Dès que le langage est au travail, il y a risque de dérapage. C'est pour cela que la vraie créativité utilise souvent la pensée sans mots ou du moins sans concepts : cela par exemple en utilisant des images et des analogies.



C'est pour cela que nous avons mis au point **HEXILIS**. Nous vous conseillons d'explorer cette rubrique et

de pratiquer autant que possible cette méthode révolutionnaire dans nos clubs de robotique ludique.



pages : << 1 2 3 4