

ZAČÍNÁME S KLIKREM

Pracovní list pro praktické lekce s Františkem Šustou

www.zaobzor-os.cz; frantisek.susta@seznam.cz, Facebook: František Šusta - Zaobzor o.s., termíny <http://www.trenink.lerl.cz/?id=susta>

POZOR, TENTO LIST SLOUŽÍ PRO ŘÍZENÉ LEKCE S INSTRUKTOREM, nikoliv jako návod na doma ☺



Jak se mám podle Tebe soustředit na práci, když mi do toho v jednom kuse něčím CVAKÁŠ?!
F. Šusta

KLIK R S Á M O S O B Ě J E J E N K O U S K E M C V A K A J Í C Í H O P L E C H U . S K U T E Č N O U T R É N I N K O V O U P O M Ů C K U Z N Ě J D Ě L Á A Ž S P R Á V N Ě P O U Ž Í V Á N Í V T R É N I N K O V Ě M D I A L O G U S E Z V Í Ř E T E M .

Klikrtrénink je tréninkovou metodou, ve které pracujeme cestou pozitivního posilování a zvířeti vysvětlujeme požadované chování v dialogu složeném z položek PODNĚT - CHOVÁNÍ - BRIDGE - ODMĚNA . Jako onen bridge, tedy signál sdělující „ted' to bylo správně,“ se často využívá právě klikr.

Jeho výhodou totiž je, že je rychlý, jasný a nezaměnitelný. Využít ale můžeme i slovo, jiný zvuk, světlo atd...

PRVNÍ KROK DIALOGU = ODMĚNA: Dialog „Podnět - chování- bridge - odměna“ se skládá „odzadu“. Tedy to první, co musíme zvířeti vysvětlit, je, že máme nějakou výhodnou odměnu. *Pozor, někteří kynologové jsou přesvědčeni, že za psa můžeme direktivně rozhodnout, co budou jeho odměnou, a to i když pes původně o tento druh vůbec nestál. Pokud psovi odměnu vnutíme, nemůže nám pozitivní dialog fungovat, i kdyby ji z povinnosti snědl! O tom, co je odměna a co trest, rozhoduje reakce zvířete, ne názor psovoda.*

Úkol č.1: Předejte psovi jen tak za nic pár odměn a odpovězte si podle jeho reakce: Mám fungující odměnu? (zaškrtněte odpověď)

ANO, můj pes u mě po předání první odměny setrvává a očekává, že přijde další

NE, můj pes to nežere, a nebo po snědení první odměny odchází pryč za jinou zábavou.

Je mnoho způsobů, jak psovi udělat odměnu atraktivnější. Jsou jimi například „krátká okna příležitostí, conrafreeloading, behavior momentum, jackpoty atd (viz téma Motivace)..... ale to všechno je vhodné až u psa, který má klikrtrénink zažitý. V tuto chvíli, kdy spolu teprve začínáte, doporučuji při nefunkční odměně prostě jen **NAJÍT LEPŠÍ ODMĚNU** a začít pracovat v klidném prostředí bez dalších lákadel.

DRUHÝ KROK DIALOGU = BRIDGE: Bridge je signál, který zvířeti oznamuje příchod odměny. Pamlsek totiž nedokážeme obvykle psovi dát přesně ve chvíli, kdy udělal požadované chování, ale vždy až se zpožděním. A v tu chvíli už nebývá jasné, za co vlastně odměna přišla (např. pokud štěně správně sedne a člověk sáhne pro pamlsek, štěně obvykle vstane a pamlsek dostává až ve stoji tedy bez souvislosti se sednutím). Bridge ale dokážeme vydat přesně ve chvíli, kdy se chování objevilo a je tedy mnohem jasnější.

Řada zvířat si v našem chování sama odchytlí něco, co bezprostředně předchází odměně a to pak používá jako svůj vlastní bridge. Bývá to například nějaké slovo, sáhnutí do kapsičky s pamlsky, určitý pohyb těla. Takové bridge nám ale mohou dělat v praxi problém - například pes fungující jen podle pohybu ruky do kapsičky se k majiteli neotočí zády, aby s kapsičkou neztratil kontakt. Ale pes fungující podle klikru se k nám zády otočí, protože jeho bridge je slyšet (kdežto ruka byla pouze vidět).

Úkol č. 2. - „NAKLIKEJTE“ SI PSA. Váš pes v tuhle chvíli ví, že máte odměny a očekává je. Několikrát (ne moc) tedy jen klikněte a dejte psovi odměnu. POZOR, KLIKnutí MUSÍ BÝT ÚPLNĚ PRVNÍ VĚCÍ, PODLE KTERÉ PES POZNÁ, ŽE ODMĚNU DOSTANE (tedy například pokud si sáhnu do kapsy, kliknu a ruku s odměnou vyndám, je to chyba, protože sáhnutí do kapsy klikr předběhlo a stalo se samo bridgem)

Reaguje Váš pes na klikr? To obvykle poznáme podle jeho reakce po kliknutí. Je přirozené, že jakmile zvuk zazní, pes otočí hlavu směrem k pamlskům, popř. ukončí cvik, který právě dělal. NETRESTEJTE PSA ZA TO, ŽE PO KLIKnutí UKONČIL CVIK. KLIK = TERMINANT BRIDGE - PŘEDÁVÁ TOTIŽ TŘI INFORMACE: 1) DOSTANEŠ ODMĚNU 2) PROTOŽE JSI UDĚLAL TOHLE CHOVÁNÍ 3) DÁL UŽ NEMUSÍŠ POKRAČOVAT, SKONČILO TO.

TŘETÍ KROK DIALOGU = CHOVÁNÍ: V tuhle chvíli už máme dobré odměny, za které pes pracuje. Máme i bridge, označující úspěch. Můžeme se tedy domluvit se psem na novém chování. *Pro vytvoření nového chování platí zásady popsané v pracovním listu Shaping. Pro první seznámení s klikrem vyberme něco jednoduchého, pro psa přirozeného, co ho nejen neznervózní svou obtížností, ale také „neohroží“ (například lehnutí na záda v přítomnosti cizích psů by vystavilo pejska potenciálnímu napadení a tak by mu tento zážitek mohl být nepřijemný).*

Úkol č. 3 - VYTVORĚTE JEDNODUCHÉ CHOVÁNÍ po malých krůčcích od jednoduchého k těžšímu. Za každý malý splněný krok klikněte a odměňte. Klikejte pořád tak, aby zvuk byl to první, co předchází odměně. Odměny dávejte stále stejné, a i pokud jste se ukvapeně „uklikli“, tak stejně odměňte - pes si teď tvoří souvislost klik-odměna a tuhle souvislost nesmíte narušit. Kroky si předem naplánujte tak, jak je to v pracovních listech Shaping. Například „Nose touch“ (dotyk čenichem a ruku) se nacvičuje od prvního pohledu na ruku, přes dotyk na krátkou vzdálenost, dotyk na dlouhou vzdálenost, výdrž čenichem na dlani atd...

ČTVRTÝ KROK DIALOGU = PODNĚT: Schválně říkám podnět a ne povel, aby bylo jasné, že nejde o povinnost vykonat (ted' MUSÍŠ), ale o příležitost vykonat chování a tak si zasloužit odměnu (ted' MÁŠ ŠANCI). Váš pes nám v tuhle chvíli nabízí nové chování, možná sám od sebe bez podnětu, nebo na nějaký jiný podnět (např. pes u „nose touche“ se dotkne nastavené dlaně, protože přes ni se to naučil). My chceme naučit nový povel a ten musí přijít jako ŠANCE. Tedy budeme ho dávat pouze psovi, který je evidentně pozorný a připravený pracovat a budeme ho dávat jako úplně první signál ještě před jakýmkoliv jiným existujícím podnětem. *Například u zmíněného „nose touche“ máme už existující podnět „Nastavená dlaň“. Pokud jsem zatím dlaň nenastavil a pes se posadil přede mne a pozorně čeká na nastavení dlaně, řeknu „Dotyk“ (nový podnět) a nastavím dlaň (starý podnět). Tím mu několikrát vysvětlím souvislost a potom už mohu nechat dlaň na místě a jen říci „Dotyk“ a odměnit dotyk po slovním podnětu. Dotyk bez slovního podnětu už neodměňuji.*

Pozor, přejítí na slovní povel sebou nutně ponese situace, kdy se pes bude snažit i bez něj a tím pádem nebude odměněn. Nasbírání tak nutně několik neúspěchů, které ho mohou v další práci odradit. Rozmyslete si situaci předem tak, aby byla pro psa co nejúspěšnější, tedy co nejvíc motivující (proto jsme například nejdřív ruku dávali na místo až po slovním povelu a nenechávali ji mezi pokusy na místě - abychom předešli marným pokusům a zklamáním).

Úkol č. 4 - VYTVORĚTE SI SLOVNÍ POVEL podle výše uvedeného návodu

Poznámka na závěr:

Po celou dobu stavíme odzadu dialog složený ze čtyř slov - podnět, chování, bridge, odměna. Kdo ale pozorně četl text a hlavně kdo už začal prakticky pracovat se svým zvířetem, ten vidí, že je tu ještě jedno slovo. To, kterým nám zvíře dává najevo „Já chci pracovat.“ Bez něj nebudeme vědět, zda je naše zvíře připravené a ochotné pracovat a z pozitivního tréninku se stane obyčejný nátlak. Všimněte si, prosím, pořád toho, zda Vaše zvíře chce pracovat a jakým způsobem Vám to říká. A také ho nenechte vyjadřovat svou snahu ničím, v čem by mohlo nepříjemně přitvrdit (například kňučením, vyštěkáváním atd.). Aktivní tichý pohled na Vás bohatě stačí. Pak bude Váš rozhovor kompletní:

CHCI PRACOVAT (zvíře) - PODNĚT (člověk) - CHOVÁNÍ (zvíře) - BRIDGE (člověk) - ODMĚNA (dá člověk, má zvíře)

PŘEJU PĚKNOU ZÁBAVU ☺