



SKRYPT DO SZKOLENIA PSA METODĄ KLIKEROWĄ

Opracowany przez DOGFIELD



DOGFIELD

szkolenie i terapia behawioralna psów

© DOGFIELD 2009

O metodzie klikerowej

Metoda klikerowa jest metodą czysto pozytywną, nieinwazyjną, niczego psu nie narzuca, to pies jest autorem pożądaných przez nas zachowań. Metoda ta oparta jest na warunkowaniu instrumentalnym, wykorzystującym pozytywne wzmocnienia pożądaných zachowań. Jest to sposób uczenia się, w którym wzmocnienie zależy od zaprezentowania przez psa oczekiwanego zachowania. Czynnikiem wzmacniającym jest nagroda. Zachowanie nagradzane jest prezentowane przez psa chętniej i częściej, ponieważ przynosi mu korzyści w postaci smakołyków.

Kliker

Kliker jest narzędziem treningowym, wydającym charakterystyczny dźwięk – klik. Klik jest sygnałem, który w założeniu ma zastępować pochwałę słowną „dobry pies”. W porównaniu do mowy ludzkiej ma wiele zalet, a w szczególności to, że jest:

- szybki – wydaje dźwięk szybciej niż wypowiedane słowa (można uchwycić nawet bardzo szybki ruch psa)
- precyzyjny – dokładnie w danym momencie zaznacza pożądane zachowanie
- wyjątkowy – wyróżnia się z otoczenia, nie przypomina żadnego innego dźwięku
- niezmienny – zawsze brzmi tak samo, niezależnie od naszego nastroju
- jednoznaczny – klik zawsze oznacza nagrodę

Dźwięk klikera precyzyjnie zaznacza moment, ułamek sekundy, w którym pies prezentuje dokładnie to, czego od niego chcemy, wzmocniony chęcią zdobycia smakołyka. Po naciśnięciu klikera zawsze dajemy psu nagrodę. Podstawowa zasada brzmi: nie ma klikania bez nagradzania.

pożądane zachowanie psa = 1 klik = smakołyk

Należy jednak pamiętać, że kliker jest doskonałym środkiem wspomagającym początkowy etap nauki, a nie stałym elementem treningu z psem!

Jak rozpocząć pracę z klikerem

Przed rozpoczęciem pracy metodą klikerową, należy uwarunkować (przyzwyczaić) psa na dźwięk klikera. W umyśle psa musi dojść do skojarzenia, że dźwięk klikera zapowiada nagrodę (smakołyk).

Jak to robimy:

- 1) pracę nad warunkowaniem klikera zaczynamy w domu, w mało rozpraszających warunkach
- 2) należy wziąć saszetkę pełną atrakcyjnych smakołyków i kliker, stanąć nic nie mówiąc i poczekać na zainteresowanie ze strony psa. Następnie klikamy i podajemy smakołyki. Czynność powtarzamy kilkanaście razy, niezależnie od tego, jakie zachowanie prezentuje pies, uważając jednak, aby nie klikać w trakcie zachowań niepożądanych (skakanie, szczekanie, piszczenie, podgryzanie, trącanie łapą).
- 3) takie sesyjki powtarzamy 2-3 razy, w krótkich odstępach czasu. Następnie zaczynamy klikać tylko, gdy pies na nas patrzy, niezależnie od przyjętej postawy ciała.
- 4) pracujemy w sesyjkach kilka razy dziennie, przez kilka kolejnych dni
- 5) pamiętamy, że każdy pies jest inny, warunkowanie klikera jednemu zajmie zaledwie kilka sesyjek, a inny będzie potrzebował kilka dni lub nawet tygodni.
- 6) w trakcie sesji przewodnik powinien zmieniać pozycje (nie stać w miejscu, przejść w inne miejsce pokoju, usiąść, wstać)

Jakie cechy powinien mieć dobry przewodnik:

- cierpliwość
- kreatywność
- spokój, opanowanie
- rozsądek w wymaganiu – zdolny dostosować wymagania do możliwości psa, umiejący krok po kroku dążyć do wyznaczonego celu
- precyzyjność, dobry refleks

Jakie powinny być nagrody:

- w początkowym etapie szkolenia używamy tylko smakołyków:
 - drobno pokrojone
 - najlepiej półmiękkie
 - zróżnicowane pod względem atrakcyjności (sucha karma, suszony kurczak/wątróbka, żółty ser, gotowane mięso, gotowe psie smakołyki)Należy zwrócić uwagę na możliwość wystąpienia reakcji alergicznej!
- w dalszej fazie szkolenia można wprowadzić dodatkowe nagrody jak:
 - zabawka
 - wspólna zabawa
 - pochwała ustna
 - pieszczota
 - zabawa z innym psem
 - aktywny spacer polegający na wspólnym eksplorowaniu środowiska
- smakołyki powinny być umieszczone w wygodnej, mocowanej na pasie szaszetce, aby przewodnik mógł je szybko i łatwo wyjmować
- dzienna porcja jedzenia powinna być pomniejszona o przyjęte w trakcie treningu smakołyki
- pies będzie lepiej zmotywowany do pracy przed posiłkiem

Ogólne zasady pracy z klikerem:

- klik zawsze oznacza nagrodę
- kliker naciskamy dokładnie w momencie wystąpienia pożądanego zachowania
- metoda klikerowa polega na pracy w krótkich (0,5-3 min.) sesjach przedzielonych krótkimi przerwami
- całość – kilka krótkich sesji tworzy tzw. blok treningowy (ok. 15 min.), po którym następuje dłuższa przerwa
- w ciągu dnia można przeprowadzić kilka bloków treningowych
- w jednej sesji pracujemy tylko nad jednym zachowaniem
- podczas sesji nic nie mówimy do psa, pozwalamy klikerowi zaznaczać pożądane zachowania
- w trakcie sesji nie głaszczemy, nie dotykamy psa, bo to tylko go rozprasza
- zaczynając pracę z psem powinniśmy być pozytywnie nastawieni, zrelaksowani, otwarci na psa
- kiedy jesteśmy sfrustrowani, podirytowani czy w złym nastroju, lepiej odłożyć ćwiczenia na później
- sesje kończymy zawsze sukcesem psa, procentuje to lepszą motywacją w kolejnej sesji
- gdy pies osiągnął duży sukces, nastąpił przełom w prezentowanym zachowaniu, stosujemy dodatkowe wzmocnienie i nagradzamy garścią smakołyków i tym samym kończymy sesję
- trening powinniśmy kończyć zanim pies się znudzi, kiedy wciąż jest chętny do pracy
- kliker nie powinien być trzymany bezpośrednio przed nosem psa, należy trzymać go w sposób dyskretny przy sobie
- komendy słowne dodajemy na końcu, kiedy zachowanie jest już w pełni ukształtowane
- kliker należy wycofać gdy zachowanie jest w ok. 95% prezentowane na komendę

Praca w sesji:

- 1) zazwyczaj sesję rozpoczynamy od uzyskania skupienia uwagi psa na nas (2-3 kliknięcia za samo spojrzenie na nas)
- 2) w jednej sesji pracujemy tylko nad jednym zachowaniem
- 3) sesje kończymy zawsze sukcesem psa, procentuje to lepszą motywacją w kolejnej sesji
- 4) każdą sesję wyraźnie kończymy chwaląc i delikatnie głaszcząc psa
- 5) cały blok treningowy kończymy jasnym dla psa sygnałem np. „koniec”. Dziękujemy psu za wspólną pracę, chwalimy go, głaszczemy. Dobry sposobem na zakończenie pracy jest wspólna zabawa z psem, co dodatkowo uatrakcyjni treningi.



Sposoby uzyskiwania pożądanych zachowań:

Istnieją 3 sposoby uzyskiwania pożądanych zachowań:

- 1) **NAPROWADZANIE** – czyli zachęcanie psa do zaprezentowania określonego zachowania poprzez ruch ręki ze smakołykiem. Metoda ta szczególnie dobrze sprawdza się przy nauce prostych komend np. siad czy leżeć. Naprowadzając psa smakołykiem bardzo szybko osiągamy zamierzony efekt, należy jednak pamiętać, aby równie szybko zacząć wycofywać ten smakołyk, a naprowadzać psa pustą ręką.

Schemat postępowania:

- w początkowym etapie szkolenia, za każdym razem naprowadzamy psa ręką ze smakołykiem, a następnie szybko klikamy w momencie uzyskania zachowania i dajemy nagrodę
- kiedy pies już bardzo dobrze reaguje na ruch ręki ze smakołykiem i zawsze przyjmuje pożądaną pozycję, wówczas próbujemy naprowadzać go na przemian kilka razy ręką ze smakołykiem, a raz pustą ręką
- z czasem coraz częściej naprowadzamy psa pustą ręką, aż do całkowitego wyeliminowania smakołyka. Oczywiście nadal klikamy w chwili uzyskania zachowania i nagradzamy smakołykiem wyjętym z saszetki
- ruch ręki, który do tej pory naprowadzał psa, powoli przekształcamy w docelowy gest, który będzie sygnałem optycznym do tej komendy
- jeśli pies dostatecznie dobrze opanował dane zachowanie, wówczas dodajemy do niego komendę słowną
- po odpowiedniej ilości powtórzeń próbujemy wywołać komendą pożądaną zachowanie i wycofujemy kliker
- ćwiczymy dane zachowanie na komendę, chwając i nagradzając psa
- stopniowo podnosimy kryteria czasu, dystansu i rozproszenia, doskonalimy zachowanie ćwicząc w różnorodnych warunkach
- kiedy pies już świetnie opanował ćwiczenie i bezbłędnie wykonuje ją na komendę, wówczas przechodzimy do losowego nagradzania psa

Przykład: nauka komendy „siad”

- stajemy przed psem i płynnym ruchem przesuujemy rękę ze smakołykiem od nosa psa, nieco w górę, w kierunku tyłu jego głowy
- w momencie, kiedy pies zaczyna uginać tylnie kończyny i przenosić ciężar na tylną część ciała, klikamy i uwalniamy smakołyk
- po zjedzeniu smakołyka, pies powinien wstać, a my powtarzamy całe ćwiczenie
- jeśli pies sam z siebie nie wstanie, odchodzimy parę kroków za niego, aby zachęcić go do zmiany pozycji (nie wołamy psa); jeśli po paru sekundach pies nadal siedzi, możemy rzucić na podłogę smakołyk, co na pewno zmotywuje go do wstania
- w ten sposób ćwiczymy jeszcze kilka razy, a następnie wychodzimy z sesji i robimy krótką przerwę
- po chwili wspólnych pieszczot i relaksu rozpoczynamy kolejną sesję
- w kolejnych blokach treningowych doskonalimy to zachowanie
- kiedy pies już bardzo dobrze siada na nasz ruch ręki ze smakołykiem, wówczas próbujemy naprowadzić go pustą ręką
- kilkakrotnie naprowadzamy psa smakołykiem, a następnie wykonujemy identyczny gest, ale pustą (pachnącą jedzeniem) ręką
- jeśli tylko usiądzie, naciskamy kliker i podajemy smakołyk z drugiej ręki
- następnie znów naprowadzamy psa smakołykiem
- z czasem coraz częściej naprowadzamy psa pustą ręką, aż do całkowitego wyeliminowania smakołyka
- kiedy pies już dobrze opanuje siadanie na gest naszej ręki, zaczynamy pracę nad oszczędnością tego gestu
- zamierzamy przekształcić widoczny ruch ręki nad głową psa, na bardziej subtelny sygnał optyczny komendy „siad”, np. delikatny ruch dłoni w górę
- stopniowo wykonujemy coraz mniejsze ruchy, a kiedy tylko pies usiądzie, klikamy i dajemy nagrodę



- jeśli zdarzy się, że pies nie usiądzie, obniżamy kryteria, powracamy do takiego etapu, kiedy pies dobrze rozumiał nasz gest,
- skoro pies już dobrze opanował siadanie na nasz sygnał optyczny, możemy przejść do etapu podkładania komendy
- w momencie, kiedy pies siada na nasz sygnał optyczny, mówimy komendę „siad”, a następnie klikamy i podajemy smakołyk.
- w ten sposób ćwiczymy przez kilka kolejnych dni, łącznie ok. 100 powtórzeń
- dopiero po takiej odpowiedniej ilości powtórzeń próbujemy wywołać komendą pożądane zachowanie i wycofujemy kliker
- spokojnym głosem wypowiadamy komendę „siad”, a kiedy tylko pies usiądzie, chwalimy go i nagradzamy
- po wycofaniu klikera możemy rozszerzyć wachlarz nagród dla psa
- jeśli zdarzy się, że pies nie zrozumie naszego polecenia, wówczas wracamy na pewien czas do etapu podkładania komendy pod zachowanie
- kiedy pies już bardzo dobrze opanował siadanie na komendę, wówczas rozpoczynamy pracę nad podnoszeniem kryteriów
- pracując nad kryterium czasu, zaczynamy nagradzać psa z opóźnieniem, nie dokładnie w momencie, kiedy usiadł, ale 2-3 sekundy później. Spokojnym głosem wypowiadamy komendę, następnie chwalimy psa, a dopiero po paru sekundach podajemy smakołyk. Ćwicząc w ten sposób dążymy do tego, aby pies wysiedział nam np. 10 sek.
- pracując nad kryterium rozproszenia, ćwiczymy z psem w różnych miejscach, dążąc do sytuacji, kiedy pies będzie potrafił usiąść na różnych podłożach, w obecności innych ludzi, psów, w pobliżu bawiących się dzieci czy przejeżdżających rowerów. Należy jednak wcześniej ustalić hierarchię rzeczy, które rozpraszają psa, od najmniej do najbardziej dekoncentrujących.
- kiedy pies już bardzo dobrze opanował komendę „siad”, w różnych miejscach i sytuacjach, wprowadzamy losowe nagradzanie

2) **WYŁAPYWANIE** – czyli nagradzanie spontanicznie prezentowanych przez psa zachowań. Tą metodą możemy nauczyć wywoływania na komendę takich zachowań jak przeciąganie się, ziewanie czy otrzępywanie.

Schemat postępowania:

- w początkowym etapie nauki powinniśmy mieć kliker jak najczęściej przy sobie
- w momencie, kiedy pies sam spontanicznie zaczyna prezentować zachowanie, które chcemy wylapać, klikamy i podajemy smakołyk
- ćwiczymy tak przez kilka dni/tygodni, starając się, aby jak najczęściej wylapywać to zachowanie
- po pewnym czasie pies zacznie coraz częściej prezentować pożądane zachowanie
- wówczas możemy zacząć pracować nad tym zachowaniem w sesji szkoleniowej
- bierzemy kliker i smakołyki, stajemy przed psem i patrzymy, co pies nam zaoferuje
- czekamy na określone zachowanie, które do tej pory wylapywaliśmy, a ignorujemy wszystkie inne
- w momencie, kiedy pies zacznie prezentować pożądane zachowanie klikamy i podajemy smakołyk
- w ten sposób ćwiczymy przez kolejne dni
- kiedy zachowanie mamy już dobrze wypracowane, możemy dodać do niego komendę słowną
- po odpowiedniej ilości powtórzeń próbujemy wywołać komendą pożądane zachowanie i wycofujemy kliker
- ćwiczymy dane zachowanie na komendę, chwaląc i nagradzając psa

Przykład: nauka komendy „ukłon”

- podczas przeciągania się jak również przy zaproszeniu do zabawy, psy przybierają charakterystyczną pozycję ciała z ugiętymi przednimi łapami i zadem w górę. Poprzez wylapywanie możemy nauczyć psa prezentowania tego zachowania na komendę
- na początku musimy zaobserwować, w jakich porach dnia i w jakich sytuacjach pies najczęściej przybiera taką pozycję (np. pies przeciąga się po przebudzeniu), aby być gotowym z klikerem i smakołykami
- staramy się jak najczęściej mieć kliker i smakołyki przy sobie
- w momencie, kiedy pies spontanicznie zacznie się przeciągać klikamy i nagradzamy go
- następnie odchodzimy i czekamy na kolejną okazję, kiedy uda nam się wylapać to zachowanie

- w ten sposób ćwiczymy przez kilka kolejnych dni, starając się, aby jak najczęściej w ciągu dnia wyłapać moment, kiedy nasz pies przybiera tę pozycję
- po pewnym czasie zauważymy, że pies coraz częściej zaczyna prezentować pożądane przez nas zachowanie
- kiedy zauważymy, że pies zaczyna celowo przeciągać się w naszej obecności, wówczas możemy rozpocząć pracę nad tym zachowaniem w sesji szkoleniowej
- stajemy przed psem z saszetką i klikerem w ręce i obserwujemy, co pies wymyśli
- najprawdopodobniej zacznie prezentować różne zachowania, których się do tej pory uczył, aż w końcu trafi na to, którego oczekujemy
- czekamy na zachowanie, które do tej pory wyłapywaliśmy, a ignorujemy wszystkie inne
- w momencie, kiedy pies zacznie się przeciągać klikamy i podajemy smakołyk
- ćwiczymy w ten sposób jeszcze kilka razy, po czym wychodzimy z sesji
- przez kolejne dni pracujemy nad tym zachowaniem w sesjach szkoleniowych, kilka razy w ciągu dnia
- kiedy będziemy mieć już dobrze wypracowane to zachowanie, możemy zacząć podkładać komendę słowną
- jak tylko pies zacznie się przeciągać, wypowiadamy komendę „ukłon”, a następnie szybko klikamy i nagradzamy psa
- ćwiczymy podkładanie komendy przez kolejne dni, łącznie ok. 100-150 powtórek
- dopiero po takim czasie próbujemy wywołać przeciąganie się psa na naszą komendę
- stajemy przed psem i mówimy „ukłon”, jeśli tylko pies wykona polecenie, chwalimy go i nagradzamy
- w ten sposób ćwiczymy wykonywanie ukłonu na komendę, doskonaląc to zachowanie
- jeśli zdarzy się, że pies nie zrozumie naszego polecenia, wówczas wracamy na pewien czas do etapu podkładania komendy pod zachowanie
- w ostatnim etapie szkolenia ćwiczymy wywoływanie pożądanego zachowania na komendę, rozszerzając wachlarz nagród i wprowadzając losowe nagradzanie psa

3) **KSZTAŁTOWANIE** – czyli nagradzanie kolejnych ruchów psa, które prowadzą do pożądanego zachowania. Metoda ta polega na podzieleniu złożonego ćwiczenia na kilka mniejszych elementów, a następnie nagradzanie tych ruchów psa, które zbliżają go do osiągnięcia celu. W przeciwieństwie do innych metod szkoleniowych, w kształtowaniu w żaden sposób nie wpływamy na psa, nie zachęcamy go, nie podpowiadamy mu. To pies sam musi kombinować, a jego jedyną wskazówką jest właśnie kliker.

Zabawa w kształtowanie przypomina dziecięcą zabawę w „ciepło-zimno”. Zamiast słowa „ciepło”, w momencie, kiedy pies przybliży się do celu, jest kliknięcie i nagroda. Wszystkie inne zachowania psa są przez nas ignorowane, co odpowiada słowu „zimno”. Kształtowanie jest metodą najtrudniejszą, ale i zarazem najciekawszą; pozwala odkryć ogromny potencjał, jaki drzemie w naszym psie, jego kreatywność oraz ukryte zdolności. Może być nie tylko doskonałą metodą do nauki jakiegoś zachowania, ale również świetną zabawą, dającą nieskończenie wiele możliwości. W przypadku dobrze rozklikanego psa, codziennie możemy ukształtować coś innego, co tylko przyjdzie nam do głowy, bez doskonalenia tego zachowania, bez dodawania komendy, po prostu dla zabawy i treningu. Oprócz bardzo przydatnych ćwiczeń, jak np. przynoszenie przedmiotów, dostawianie się psa do nogi, wrzucanie zabawek do pudełka czy targetowanie, możemy również ukształtować takie zachowania jak wchodzenie do pudełka, na kocyk, przewracanie łapą bądź nosem przedmiotów, chodzenie do tyłu i wiele, wiele innych. Pies, który nigdy nie był szkolony poprzez kształtowanie, może mieć początkowo pewne problemy z tym, bowiem do tej pory to przewodnik podpowiadał mu, co należy wykonać, aby dostać nagrodę. Wówczas może minąć trochę czasu, zanim pies nauczy się kombinowania i sam będzie prezentował wiele różnych zachowań. Bardzo dobrym ćwiczeniem, które pomoże psu nauczyć się zasad kształtowania jest zabawa z kartonowym pudełkiem. Rozwija ona w psie pomysłowość, a także uczy go samodzielnego próbowania czegoś nowego.

„101 zabaw z kartonowym pudełkiem”

- w tej zabawie nie mamy określonego planu ani konkretnych oczekiwań wobec psa, sprawdzamy, co pies nam zaofერuje
- przygotowujemy kartonowe pudełko, takiej wielkości, aby pies mógł swobodnie sam do niego wejść
- bierzemy saszetkę, kliker i w momencie, kiedy stawiamy pudełko na podłodze musimy być gotowi do naciśnięcia klikera
- klikamy jak tylko pies spojrzy na pudełko
- klikamy i nagradzamy psa za każdą interakcję z pudełkiem (spojrzenie, podejście, obwąchanie, wzięcie do pyska, trącanie łapą, popychanie)
- uczymy w ten sposób psa, że warto próbować nowych rzeczy,
- pamiętamy, że to pies, po kliknięciu ma wrócić do nas po smakołyk, a nie odwrotnie
- kiedy pies już dobrze wie, że zabawa związana jest z pudełkiem i zaprezentuje nam kilka różnych zachowań, wybieramy jedno np. „popychanie nosem pudełka” i od tej pory klikamy i nagradzamy tylko to zachowanie, a wszystkie inne ignorujemy
- zauważymy, że po kilku powtórkach pies będzie przede wszystkim prezentować to określone zachowanie, ponieważ tylko ono będzie dla niego opłacalne
- jeśli zdarzy się, że pies się pogubi i przestanie prezentować jakiejkolwiek zachowania, wówczas należy obniżyć kryteria i klikać psu za samo spojrzenie czy zbliżenie się do pudełka. Tym samym dajemy mu informację, że dalej bawimy się z pudełkiem i warto kombinować. Można również zmienić układ, przejść w inne miejsce, przesunąć pudełko, aby wybić psa ze stanu bezradności
- sesję należy skończyć sukcesem psa, w momencie, kiedy nadal ma chęć do pracy
- nową sesję rozpoczynamy od kilku kliknięć za samo spoglądanie i podchodzenie do pudełka, aby pies wiedział, w co się bawimy
- w kolejnej sesji możemy skupić się na kształtowaniu innego zachowania, które pies nam prezentuje

Schemat postępowania na przykładzie nauki komendy „przynieś”

- najpierw musimy dokładnie przeanalizować zachowanie, które chcemy ukształtować, a następnie podzielić je na małe elementy
- w zależności od psa, nasz plan z pewnością ulegnie zmianie w trakcie pracy, jednak przed przystąpieniem do kształtowania, lepiej rozplanować szkolenie biorąc pod uwagę jak najwięcej możliwości.
- do nauki tego zachowania powinniśmy wybrać przedmiot łatwy i wygodny do trzymania w pysku, który będzie obojętny dla psa (nie pobudzi go do zabawy)
- komenda „przynieś” będzie obejmować następujące etapy: pies podchodzi do przedmiotu, bierze go w pysk, wraca do przewodnika i oddaje mu przedmiot do ręki
- ponadto, każdy etap możemy podzielić na jeszcze mniejsze elementy, np.: spoglądanie na przedmiot, zbliżanie się, obwąchanie przedmiotu, chwycenie, dłuższe przytrzymanie w pysku, odwracanie się w stronę przewodnika, zbliżanie się,
- to nad jak małymi elementami zachowania będziemy musieli pracować, zależy od psa; niektóre chwycą przedmiot zębami już podczas pierwszej czy drugiej sesji, inne będą potrzebować nawet kilku dni
- rozpoczynając sesję musimy być w pełni skoncentrowani na psie. Pierwsza reakcja psa jest zazwyczaj najważniejsza, a my musimy być gotowi do kliknięcia!
- bierzemy saszetkę, kliker i w momencie, kiedy będziemy stawiać przedmiot na podłodze musimy być gotowi do naciśnięcia klikera!
- jak tylko pies spojrzy na przedmiot klikamy i dajemy smakołyk
- kilka/kilkanaście razy klikamy i nagradzamy za samo spoglądanie na przedmiot, dopóki pies nie będzie pewny, że chodzi o patrzenie
- nagle przestajemy klikać i czekamy na jakikolwiek ruch w kierunku przedmiotu, następnie klikamy i dajemy smakołyk
- klikamy i nagradzamy psa za każdy ruch w tamtą stronę, powoli podnosząc kryteria. Pamiętajmy, że to pies po każdym kliknięciu ma wrócić do nas po smakołyk, a nie odwrotnie!
- pracujemy w ten sposób, aż pies zbliży się do przedmiotu
- pies pewnie obwącha przedmiot, a my klikamy i nagradzamy to

- kiedy pies za każdym razem podchodzi i dotyka nosem przedmiot, przestajemy klikać i czekamy co zrobi dalej. Może trąci go mocniej, a może spróbuje chwycić przedmiot, wówczas szybko klikamy i nagradzamy
- chwycenie przedmiotu w zęby jest punktem przełomowym w nauce tego zachowania i dobrze jest dodatkowo wzmocnić je dając psu całą garść smakołyków
- utrwalamy to zachowanie, klikając za każdym razem, jak pies próbuje chwycić przedmiot
- jeśli pies za każdym razem podchodzi i bierze przedmiot w zęby, wówczas stopniowo opóźniamy moment kliknięcia, przedłużając (nieliniowo) tym samym czas trzymania przedmiotu w pysku. Należy uważać, aby klikać moment, kiedy pies trzyma jeszcze przedmiot, a nie, kiedy już puszcza!
- następnym etapem jest klikanie i nagradzanie psa za ruch z przedmiotem w naszą stronę
- klikamy i nagradzamy psa, kiedy stopniowo zbliża się w naszym kierunku
- kiedy pies podchodzi z przedmiotem blisko nas, wystawiamy rękę, aby odebrać przedmiot. Delikatnie chwytamy przedmiot i klikamy. W tym momencie, pies powinien puścić przedmiot i wziąć smakołyk.
- utrwalamy to zachowanie klikając i nagradzając psa za każdym razem jak przyniesie nam przedmiot do ręki
- jeśli pies za każdym razem przynosi nam przedmiot do ręki, wówczas możemy zacząć podkładać komendę pod to zachowanie
- kładziemy przedmiot na ziemi, a kiedy tylko pies ruszy w jego stronę mówimy „przynieś”, po oddaniu do ręki klikamy i nagradzamy
- ćwiczymy podkładanie komendy przez kolejny dni
- po ok. 100 powtórkach możemy spróbować wywołać to zachowanie komendą, jeśli tylko pies przyniesie przedmiot, chwalimy go i nagradzamy. Na tym etapie wycofujemy już kliker
- ćwiczymy przynoszenie przedmiotu na komendę, doskonaląc to zachowanie i podnosząc kryteria (ćwicząc w różnych miejscach, przy rozproszeniach, kładąc przedmiot w różnej odległości od psa, itp.)
- jeśli zdarzy się, że pies nie zrozumie naszego polecenia, wówczas wracamy na pewien czas do etapu podkładania komendy pod zachowanie
- w ostatnim etapie szkolenia ćwiczymy wywoływanie pożądanego zachowania na komendę, rozszerzając wachlarz nagród i wprowadzając losowe nagradzanie psa

O czym należy pamiętać:

- najważniejsza jest precyzja i refleks podczas kształtowania. Jedyłą wskazówką dla psa jest dźwięk klikera, dlatego też musimy klikać dokładnie w momencie, kiedy pies prezentuje pożądane zachowanie, w przeciwnym razie wprowadzimy psa w błąd i możemy wyklinać coś zupełnie innego
- podczas kształtowania nie mówimy nic do psa i w żaden sposób nie podpowiadamy my. Nasz głos tylko rozprasza psa, a wskazówki powodują, że pies przestaje sam kombinować, czekając na jakąś podpowiedź z naszej strony
- po kliknięciu nie zbliżamy się do psa, aby dać mu nagrodę. Siedzimy lub stoimy w miejscu, a to pies po usłyszeniu kliknięcia ma wrócić do nas po smakołyk.
- musimy być zawsze dobrze przygotowani do ćwiczeń i w pełni skoncentrowani na psie podczas kształtowania, już od pierwszych sekund szkolenia. Pierwsza reakcja psa jest zazwyczaj najważniejsza, np. podczas kształtowania przynoszenia przedmiotów, ogromnie ważne jest uchwycenie pierwszego spojrzenia psa na ten przedmiot
- bardzo ważna jest również częstotliwość klikania. Należy tak podzielić dane zachowanie, aby jak najczęściej klikać i nagradzać psa. Brak kliknięcia to brak informacji dla psa, a to powoduje u niego bardzo często bezradność, zniechęcenie czy frustrację. Lepiej klikać częściej, nawet odległe zachowania od pożądanym niż zbyt rzadko. Czasem zdarza się, że pies przestanie prezentować cokolwiek, usiądzie i tylko patrzy na nas. Wówczas najlepiej wstać, zmienić pozycję, rzucić smakołyk na ziemię i kliknąć w momencie, kiedy pies wstaje, przez chwilę można klikać i nagradzać jakikolwiek ruch psa, aby zachęcić go do działania.
- kształtując dane zachowanie, w zależności od sytuacji, używamy dwóch sposobów, aby uzyskać pożądaną reakcję i przejść do następnego etapu:

1) klikamy i nagradzamy coraz wyraźniejsze/doskonalsze ruchy psa, które przybliżają nas do następnego etapu. Np.: jeśli ukształtowaliśmy już spoglądanie na przedmiot i pies dobrze wie, że to jest pożądanym zachowaniem, zaczynamy klikać i nagradzać tylko te wyraźniejsze spojrzenia w kierunku przedmiotu, kiedy pies wyraźniej odwraca głowę, przenosi ciężar ciała do przodu, robi lekki ruch w przód. W ten sposób stopniowo podnosimy kryteria, dążąc do sytuacji, kiedy pies będzie



nie tylko patrzeć, ale też wykonywać minimalny ruch w kierunku przedmiotu. Jak pies dobrze opanuje ten etap, znów podnosimy kryteria i zaczynamy klikać i nagradzać tylko coraz wyraźniejszy ruch w tym kierunku. Jeśli pies się pogubi, znaczy to, że zbyt gwałtownie podnieśliśmy kryteria i należy wrócić do poprzedniego etapu, w którym pies odnosił sukces.

2) kiedy pies dobrze opanował pewne zachowanie, nagle przestajemy klikać i czekamy co się wydarzy; najprawdopodobniej nastąpi wzmocnienie tego zachowanie (pies zaprezentuje coś więcej lub bardziej wyraźnie), a my klikamy i nagradzamy to wzmocnienie. Np.: jeśli ukształtowaliśmy już spoglądanie na przedmiot i pies dobrze wie, że to jest pożądanym zachowaniem, nagle przestajemy klikać. Najprawdopodobniej pies raz czy dwa spojrzy na przedmiot, bo to do tej pory było nagradzane, ale zaskoczony tym, że dźwięku klikera nie ma, zaprezentuje wyraźniej to zachowanie lub wykombinuje coś jeszcze. W momencie, kiedy pies wykona wyraźniejsze spojrzenie w kierunku przedmiotu, może też z lekkim ruchem w jego stronę, wówczas klikamy i nagradzamy to. Zazwyczaj wracamy na chwilę do etapu poprzedniego, klikając i nagradzając psa za samo patrzenie, po czym znów przestajemy klikać i czekamy na wzmocnienie zachowania. Pracujemy w ten sposób, stopniowo starając się klikać tylko te spojrzenia z lekkim ruchem w kierunku przedmiotu, aż pies zrozumie, że to jest pożądanym zachowaniem w tym momencie.

Dodawanie komendy i wycofanie klikera

Kiedy pies już dobrze opanował pewne zachowanie możemy dodać do niego sygnał czyli komendę słowną, którą będziemy wywoływać to zachowanie, a następnie wycofać kliker. Tak jak w przypadku innych pozytywnych metod szkolenia, komenda słowna powinna być jasnym, krótkim, czytelnym dla psa sygnałem. Przewodnik wypowiada komendę spokojnym głosem, tylko raz.

Jak wprowadzić komendę:

- 1) na początkowym etapie podkładamy komendę pod określone zachowanie psa
- 2) w momencie, kiedy pies prezentuje dane zachowanie, podkładamy komendę i jednocześnie klikamy i dajemy smakołyk
komenda→klik→smakołyk
- 3) w ten sposób ćwiczymy przez kilka kolejnych dni, łącznie ok. 100 razy
- 4) dopiero po takiej ilości powtórzeń możemy spróbować, w mało rozpraszających warunkach, wywołać komendą słowną dane zachowanie
- 5) jeśli tylko pies wykona ćwiczenie chwalimy go i nagradzamy
- 6) na etapie wywoływania zachowania za pomocą komendy NIE używamy już klikera!
- 7) jeśli zdarzy się, że po wydaniu komendy pies nie wykona polecenia, traci wówczas szansę na zdobycie nagrody. Oznacza to, że pies nie ma jeszcze dostatecznie dobrze utrwalonego skojarzenia komendy słownej z określonym zachowaniem i musimy się na pewien czas cofnąć do etapu podkładania komendy i klikania
- 8) po wprowadzeniu komendy i wycofaniu klikera, wychodzimy już z trybu sesyjnego
- 9) ćwiczymy wywoływanie zachowania za pomocą komend w różnych sytuacjach, stopniowo podnosząc kryteria

Po dodaniu komendy słownej wycofujemy kliker! Jest to bardzo ważny etap w szkoleniu klikerowym. Należy jednak pamiętać, że w momencie, kiedy pies wykona nasze polecenie, należy go pochwalić i nagrodzić! Wycofując kliker uruchamiamy nasz głos czyli zaczynamy radośnie chwalić psa. Ponadto, wycofanie klikera sprzyja do wykorzystania innych nagród niż smakołyki, jak np. zabawka, pieszczota, wspólna zabawa, bieg, zabawa z innymi psami, spuszczenie ze smyczy i wiele innych, czyli wszystko, co stanowi w danym momencie nagrodę dla psa.

Praca nad podnoszeniem kryteriów

Kiedy pies już bardzo dobrze opanował określone zachowanie na komendę słowną, wówczas możemy rozpocząć pracę nad podnoszeniem kryteriów. Naszym celem jest dojście do takiego etapu, kiedy pies wykonuje nasze polecenia w różnych miejscach, sytuacjach, przy różnego rodzaju rozproszeniami. Pamiętajmy, że pracując nad danym zachowaniem stopniowo podnosimy poziom trudności. Na zachowanie mogą wpływać 3 kryteria, nad którymi będziemy pracować:

- czas – długość czasu przez jaki pies ma wykonywać określone ćwiczenie
- dystans – odległość od właściciela w jakiej pies wykonuje dane ćwiczenie
- rozproszenia – różnego rodzaju czynniki rozpraszające, które mogą zdekoncentrować psa w trakcie wykonywania ćwiczenia, np. inni ludzie, psy, hałas, ruch uliczny itp.



Zasady podnoszenia kryteriów:

- w jednej sesji pracujemy tylko nad jednym kryterium
- jeśli podnosimy jedno kryterium, np. czas, to jednocześnie obniżamy oczekiwania w zakresie dwóch pozostałych (np. pracując nad długością czasu warowania, jednocześnie zmniejszamy dystans i rozproszenia)
- kryteria podnosimy nieliniowo, oznacza to, że ćwiczymy na różnym poziomie trudności, raz mniejszym raz większym (np. czas –1,2,1,3,2,4,1,3,2,5,4sek)
- jeśli psu nie uda się sprostać naszym oczekiwaniom i zerwie komendę, oznacza to, że zbyt szybko podnieśliśmy kryteria i musimy je znów obniżyć

Losowe nagradzanie psa

Ostatnim etapem szkolenia jest przejście do losowego nagradzania psa. Stopniowo zaczynamy nagradzać psa nie za jedno ćwiczenie, ale za 2, 3 lub całą sekwencję. Pamiętamy jednak, że po każdym dobrze wykonanym poleceniu zawsze jest pochwała, a na koniec nagroda. Następnie staramy się nagradzać psa losowo, nie za każdym razem. Dążymy do sytuacji, kiedy pies wykonuje polecenia w oczekiwaniu nagrody, ale nigdy nie wie, kiedy ta nagroda się pojawi i w jakiej postaci. Ten element zaskoczenia i niewiadomej („a może tym razem się uda”) dodatkowo motywuje psa do współpracy. Należy jednak pamiętać, aby sytuacje, kiedy psu udaje się zdobyć nagrodę, zdarzały się częściej, niż te, kiedy nagrody nie ma (jest sama pochwała).

Ogólny schemat pracy metodą klikerową (podsumowanie)

- 1) nauka zachowania w sesji szkoleniowej z użyciem klikera
- 2) dodawanie komendy słownej
- 3) wywoływanie zachowania za pomocą komendy → wycofanie klikera
- 4) rozszerzenie wachlarza nagród
- 5) stopniowe podnoszenie kryteriów (doskonalenie zachowania)
- 6) losowe nagradzanie psa

