

# CLICK FOR JOY

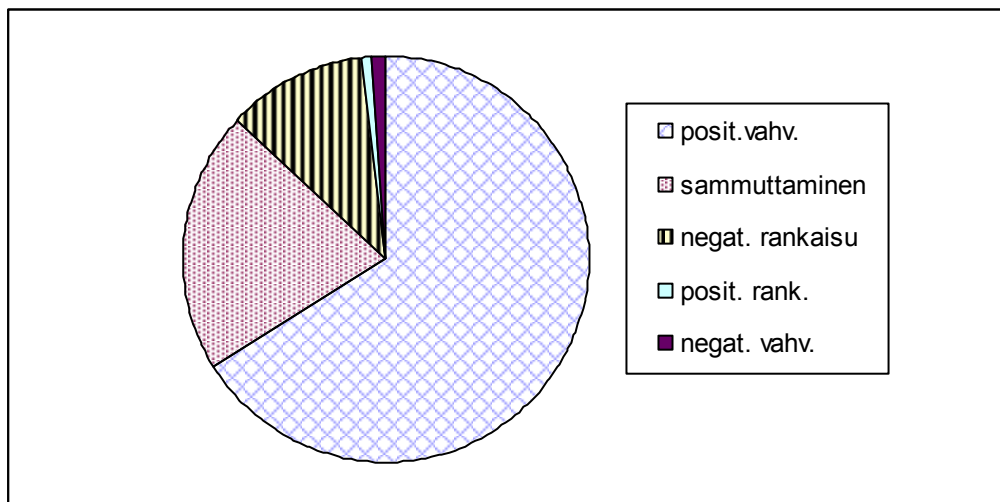


Mitä on operantti ehdollistuminen? .....	3
Ero sammuttamisen ja rankaisun välillä .....	3
Jos sammuttaminen ei toimi...? .....	4
NRM .....	4
Mitä klikkerikoulutus on? .....	4
Toimiiko se kaikille koirille? .....	4
Mistä löytyy opettaja? .....	5
Entä ryhmä? .....	5
Tarvikkeet .....	5
Mitä klikkaus tarkoittaa? .....	6
Makupala joka klikkauksen jälkeen? .....	6
Ruokapalkka? .....	6
Miten koira oppii, että klikkeri ei ole pelkkä ruuantulon merkki? .....	6
Klikkeri mukana kaikkialla? .....	6
Klikkaamista ikuisesti? .....	6
Vahvisteet .....	6
Koira työskentelee ohjaajalleen... ..	7
Jos koira ei pidä palkkiosta? .....	7
Palkkio välittömästi klikkauksen jälkeen? .....	7
Klikkaus päättää toiminnon – onko väliä sillä mitä koira tekee sen jälkeen kun se saa palkkion? .....	7
Palkkio ilman klikkausta? .....	7
Makupalat pilaavat koiran? .....	8
Siirtyminen nameista keuhuihin .....	8
2 ja 3 toistoa ennen palkkiota? .....	8
Klikkerin sisäänajo .....	8
Onko klikkauksen ajoitus tärkeää? .....	8
Ruokahullu koira – tuijottaa vain nameja ja klikkeriä .....	9
Crossover koira .....	9
Aloittaminen .....	9
Koiran tunnetilat oppimisessa? .....	9
Epämiellyttävät tuntemukset ovat osa oppimista? .....	9
Jos koira tekee virheen .....	10

Entä jos koira tarkoituksellisesti ei tottele? .....	10
Eikö koiralle pidä kertoa, milloin se tekee oikein ja milloin väärin?.....	10
Mikä on rangaistus?.....	10
Pakotteet ja rangaistukset sama asia (aversive / punisher) .....	11
Ongelmakäytöksen ratkaiseminen?.....	11
Eli jos koira juoksee kadulla ja yrittää purra jotain, ei rankaisua...?.....	11
Pitäisikö matkia susia koiran kanssa kommunikoidessa?.....	11
Kuinka kauan pitäisi harjoitella kerrallaan? .....	11
Kuinka usein pitäisi harjoitella? .....	11
Useampi kuin yksi käytös kerrallaan?.....	12
Kun koira tarjoaa kaikkea osaamaansa kerralla? .....	12
Koira kyllästyy helposti .....	12
Getting the behavior.....	12
Milloin klikataan?.....	12
Kriteerin nostaminen .....	13
Jos koira etenee suurella hyppäyksellä – nostetaanko kriteeri sen mukaan? .....	13
Kriteerin nosto – onnistumisprosentti laskee? .....	13
Miten shaping aloitetaan?.....	13
Miten sheipataan käyttäytymisketjuja? .....	13
Milloin vihje lisätään?.....	14
Nopeammat reaktiot.....	14
Klikkerin häivyttäminen .....	14
Keston lisääminen .....	14
Etäisyyden lisääminen .....	15
Häiriöharjoitukset.....	15
Yleistäminen.....	15
Saadaanko klikkerikoulutuksella luotettavia käytöksiä? .....	15
Miten opetetaan koiralle, että sillä ei ole valinnanvaraa? .....	16
Onko klikkerikoulutus riittävää kisakoiraan ajatellen? .....	16
Klikkeriä ei voi ottaa kehään mukaan... ..	16
Mitä on sujuva (fluent) ja miten siihen päästään?.....	16
Mistä tietää, että koira tietää, mitä sen pitää tehdä?.....	16
Kohdentaminen.....	17
Kontakti .....	17
Istuminen/maahanmeno .....	18
Luoksetulo .....	18
Paikallapysyminen .....	18
Miten koiran kanssa luodaan hyvä suhde? .....	18
Johtajuus .....	18

## Mitä on operantti ehdollistuminen?

- opettaminen jakaantuu 3 osaan
  - o ärsyke, joka aiheuttaa käytöksen
  - o käytös
  - o seuraamus käytöksestä
- käytöksen seuraamus vaikuttaa siihen, toistetaanko sitä tulevaisuudessa vai ei
- jos seuraamus vahvistaa käytöstä = käytöstä on vahvistettu
- klikkerikouluttajat käyttävät pos.vahv.
- rangaistusta käyttävät kouluttajat haluavat sen avulla tukahduttaa epätoivottua käytöstä
  - o posit.vahv. R+ = lisätään jotain miellyttävää
  - o posit.rankaisu P+ = lisätään jotain epämiellyttävää
  - o negatv.vahv. R- = poistetaan jotain epämiellyttävää
  - o negat.rankaisu P- = poistetaan jotain miellyttävää
- P+ pitää tuottaa ennen R- → siksi R- myös huono valinta
- Em. periaatteiden lisäksi sammuttaminen (extinction): vahvistamattomuus johtaa tähän (koputetaan oveen – kukaan ei avaa – lopetetaan koputtaminen)



- eri oppimisperiaatteiden osuudet klikkerikoulutuksessa
- koko koulutus voidaan perustaa R+, sammuttaminen sekä vähän P-
- klikkerikoulutus on operantin ehdollistumisen "alalaji"
  - o siinä käytetään markkeria (klikkeri)
  - o R+, sammuttaminen ja P-
- negatiivinen vahvistaminen ja positiivinen rankaisu vaikeita
  - o vaikea suorittaa oikein
  - o sivuvaikutuksia (mm. pelko ja aggressio)
  - o yleistyvät helposti (ja helposti väärin)
  - o luottavat pelkoon, kipuun tai intimidation
  - o estävät eläimen halua tarjota käytöksiä
- sheippaaminen vaatii koiralta omaa halua tuottaa käytöksiä, kokeilla – R- opetettu koira ei halukas siihen

## Ero sammuttamisen ja rankaisun välillä

- molemmat vähentävät käytöksen esiintymistä
- rankaisussa jotain lisätään tai poistetaan em. aikaansaamiseksi
- sammuttamisessa muutos tulee vahvistamattomuuden kautta
- esim. vesi hanasta. Hanan käyttö on vahvistunut, koska sieltä tulee vettä. Yhtenä päivänä ei tule → kokeillaan monta kertaa, ei tule. Seuraavana päivänä kokeillaan – ei tule. Joskus satunnaisesti kokeillaan seuraavina päivinä – ei vettä. Jos alkaa

yhtäkkiä toimia → aletaan käyttää ellei sillä välin ole löytynyt jotain muuta tapaa saada vettä. Esimerkki sammuttamisesta.

- Em. liittyen P-: vettä tarjottaisiin ja otettaisiinkin pois tai P+: hanasta sähköisku
- Kun käytöstä ei vahvistettu → käytös muuttui, kokeiltiin uudelleen ja kovemmin, jotain muuta = sammumispurkaus.
- Satunnainen kokeileminen: spontaani palautuminen, käytös poistuu hetkeksi ja palautuu hetkeksi → jos tuolloin vahvistetaan → käytöstä aletaan toistamaan pitkänkin tauon jälkeen
- Kun em. aikoina vahvistetta ei tule ja vahvistetaan toista käytöstä → sammuttaminen toimii ja käytös häviää

## **Jos sammuttaminen ei toimi...?**

- sammuttaminen toimii jos vahvisteen pystyy estämään
- jotkut käytökset itseään palkitsevia tai ympäristö palkitsee
- yhdistelmä R+ ja P- käyttöön

## **NRM**

= no reward marker

- kertoo, että ko. käytöstä ei vahvisteta
- jotkut koirat kokevat rankaisuksi – riippuu koirasta
- voidaan myös vain jättää joku käytös vahvistamatta NRM sijasta

## **Mitä klikkerikoulutus on?**

- sekä teknologiaa että koulutusfilosofia
- perustuu positiiviselle vahvistamiselle
- kaksi asiaa tekevät klikkerin käyttämisestä erityistä:
  - o sen käyttäjät painottavat tieteellisyyttä metodin taustalla. Perustuu operanttiin ja klassiseen ehdollistumiseen → luo perustan monipuoliselle tietovarastolle ja välineistölle, jolla analysoidaan ja ratkaistaan ongelmia, muokataan uusia menetelmiä
  - o kouluttaja käyttää merkkisignaalia (klikkeriä) kertoakseen koiralle, milloin se tekee haluttua asiaa
- tekniikka on yksinkertainen:
  1. Saa käytös esille
  2. Merkitse se
  3. Vahvista sitä
- klikkeri on myös ajattelutapa

## **Toimiiko se kaikille koirille?**

- perinteisessä koulutuksessa osa koirista on luokiteltu vaikeasti koulutettaviksi tai osa vaatii kovaa kättä
- eri rodut on tarkoitettu eri käyttötarkoitusta varten, taipumuksia tiettyihin asioihin
- jotkut jalostettu työskentelemään ihmisen kanssa, jotkut yksin tai vain yhtä asiaa varten (nämä hankalampia kouluttaa)
- yksilölliset ominaisuudet lisäksi
- pitää tuntea rotu ja koira
- esim. vihikoira pitää nuuskimisesta → pään yllä pitäminen + kontakti jatkuva haaste kouluttajalle, koska koira haluaisi tehdä sitä aina
- taistellaan joskus vaistoja vastaan
- se voidaan tehdä, on vain haaste, ei este
- mikään koira ei ole immuuni oppimisen periaatteita vastaan

- klikkerikoulutus tavallaan vaikeampaa kuin perinteinen koulutus, koska oppiminen siinä riippuu kouluttajan kyvyistä kouluttaa – ohjaajan pitää osata motivoida koira oikein, lukea sen reaktioita

## Mistä löytyy opettaja?

- klikkerikouluttajiksi itseään kutsuvia on paljon
- osa näistä käyttää klikkeriä väärin, yhdistää siihen pakkoa
- käytetäänkö pakotteita?
- osa puhuu positiivisesta kouluttamisesta, mutta se ei toteudu käytännössä

## Entä ryhmä?

- ei-klikkeriryhmien menetelmät vaihtelevat houkuttelu-palkkio ja pakotemenetelmien välillä
- houkuttelumenetelmä perustuu positiiviseen vahvistamiseen, jossa primaarista vahvistetta (usein ruoka) käytetään koiran ohjaamisessa oikeaan toimintaan
- liian usein tämä houkutin häivytetään kehnosti → koira keskittyy liikaa siihen omaan toimintaansa keskittymisen sijaan
- perinteinen pakotemenetelmä perustuu koulutuskaulaimien käyttöön, joilla korjataan koiran väärää käytöstä
- uudet käytökset opetetaan fyysisesti ohjaillen ja jos koira epäonnistuu, sitä "korjataan"
- koira oppii uuden toiminnon välttääkseen korjauksen
- koirien tottelevaisuuteen liittyy usein hihna ja panta
- jotkut käyttävät molempia menetelmiä sekaisin

## Tarvikkeet

1. klikkeri
  - ei erityistä merkitystä koiralle sen äänellä
  - muita mm. pilli, valo
  - markkerin tulisi olla
    - o ainutlaatuinen
    - o johdonmukainen
    - o välitön
  - suulliset keuhut eivät yhtä tarkkoja tai ainutlaatuisia
2. makupalat ja muut positiiviset vahvisteet
  - mikä tahansa mistä koira pitää ko. tilanteessa
  - eri paikoissa erilaiset vahvisteet toimivat eri tavoin (leipä kotona, pihvi puistossa...)
3. hihnat, pannat ja muut rajoitteet
  - tavallinen panta
  - koira ei tarvitse pitää kiinni välttämättä
  - ei nyitä pannasta
  - hihna turvallisuusväline
  - mahdollisesti erilaisia:
    - o tavallinen kävelyille
    - o flexi...
    - o pitkä liina sellaisiin paikkoihin, joissa harjoitellaan koira kauempana ohjaajasta ja jossa ei ole turvallista pitää koira vapaana
4. kosketuskepit ym.
  - koira koskee niitä nenällään, tassullaan tai muulla osallaan
5. videokamera

- palautteen saamiseksi

## **Mitä klikkaus tarkoittaa?**

- tuosta käytöksestä pidän
- olet ansainnut vahviteen
- käytös on ohi
  
- klikkaus yleensä päättää käytöksen ellei kouluttaja toisin halua
- klikkaus tarkoittaa kuitenkin samaa joka kerta!
- suurin osa haluaa, että klikkaus päättää toiminnon

## **Makupala joka klikkauksen jälkeen?**

- kyllä – C+T
- ei pakosti aina ruokaa, mutta jotain koiralle miellyttävää
- klikkaus on kuin rahaa
- ei haluta heikentää klikkerin tehoa

## **Ruokapalkka?**

- ruoka on hyvä vahviste
- erilaiset ruuat – erilaiset arvot koiralle
- nopeasti syötävät palat → paljon toistoja
- aluksi hyvä yhdistää klikkaus ruokaan, kun opetellaan
- myöhemmin sanalliset keuhut ja joku muu palkkio

## **Miten koira oppii, että klikkeri ei ole pelkkä ruuantulon merkki?**

- paras tapa saada koira tajuaamaan sen olevan markkeri → koiran käytösten sheippaaminen ja nappaaminen (capturing)
- klikkerin omaksunut koira yrittää monenlaisia toimia klikkauksen toivossa

## **Klikkeri mukana kaikkialla?**

- jos lemmikkikoira → saa klikkailla erilaisista oikeista toiminnoista
- kisakoira tai työkoira → pidettävä markkerina ja käytetään harjoitustilanteissa, joissa tarvitaan tarkkaa käytöksen merkkäämistä

## **Klikkaamista ikuisesti?**

- klikkeri mukana opetusvaiheessa
- kun koira osaa → ei tarvitse enää merkata joka kerta
- palkitaan satunnaisesti myöhemmin

## **Vahvisteet**

- ruoka → nopea
- lelut → leikki vie aikaa, vähemmän toistoja
- huomio tai keuhut → lisänä hyviä, yksinään eivät riitä
- mahdollisuus tehdä jotain, mistä koira pitää → tehokas
- mahdollisuus tehdä tuttu toiminto → takaperinketjuttaminen
- vahvisteesta huolimatta sen pitää olla koiralle arvokasta! Mistä koira pitää.

## **Koira työskentelee ohjaajalleen...**

- perinteisten kouluttajien fraasi: koira oppii, että jos se tekee jotain, mistä kouluttaja ei pidä → rangaistus ← koira tottelee rangaistuksia...ei ohjaajaa
- sisäinen motivaatio tärkeää – halu olla hyvä – mutta missä koira haluaa olla hyvä...?
- Monet rodut tarkoitettu tiettyyn tehtävään – sisäinen halu niihin. Näiden suuntaamisessa kuitenkin positiivinen vahvistaminen hyvä keino.
- Monet koirilta pyydetty asiat ovat keinotekoisia – vahvistamalla niistä tulee koiralle mieluisia
- Klassinen ehdollistuminen: käytöksestä itsestään tulee koiralle positiivinen miellelyhtymä
- Ohjaajasta tulee mukavien asioiden jakaja
- Monet asiat vaikuttavat siihen, minkälaisia tunteita koira yhdistää tiettyihin asioihin – hyvä kouluttaja pystyy vaikuttamaan niihin niin, että lopputulos on positiivinen
  - o Koiran henkinen tila
  - o Terveys
  - o Stressi
  - o Ohjaajan asenne kouluttamiseen
  - o Tapahtumat koulutuksen aikana
  - o Käytöksestä seuraavien tapahtumien miellyttävyys tai epämiellyttävyys

## **Jos koira ei pidä palkkiosta?**

- pitää etsiä mistä koira pitää missäkin tilanteessa
- ongelmia, jos koira ei halua palkkiota, vaan esim. jotain ympäristöstään → muutettava joko ympäristöä tai harjoitus suunnitelmaan
- vahvisteiden arvon lisääminen → linkitetään ne esim. ruoka-aikana ruokaan (joku käytös ennen ruokaa → voidaan käyttää ko. käytöstä palkkiona kehässä kokeessa)
- yhdistetään keuhut, silittämiset jne. jackpotteihin

## **Palkkio välittömästi klikkauksen jälkeen?**

- klikkeriä kutsutaan joskus sillaksi – silta käytöksen ja PR välillä
- klikkauksen pitäisi tulla mahdollisimman nopeasti, mutta muutaman sekunnin viime ei ole vaarallista
- jos koira ehtii klikkauksen jälkeen siirtyä toiseen käytökseen ja saa siitä palkkion joka kerta → koira saattaa yhdistää nämä toisiinsa (esim. nousee seisomaan istumisesta klikkauksen jälkeen → luulee sen kuuluvan asiaan)
- ajoituksen kiristäminen niin, että väliä ei syntyisi

## **Klikkaus päättää toiminnon – onko väliä sillä mitä koira tekee sen jälkeen kun se saa palkkion?**

- kyllä!
- klikkaus on markkeeraaja, ehdollinen vahviste
- primaarinen vahviste on myös vahviste
- CT välien pienentäminen
- PR antamisen paikka (esim. koira kiskoo hihnassa – ohjaaja puuna – C kun hihna löysä – T ohjaajan lähellä)

## **Palkkio ilman klikkausta?**

- ei kannata klikata liian myöhään, silloin voi antaa vain PR
- harjoitusten ulkopuolella voi palkita ilman klikkausta

## Makupalat pilaavat koiran?

- pilaamista tapahtuu, jos antaa jotain ilman vastinetta koiralta
- mitään ei anneta klikkerikoulutuksessa ilmaiseksi
- koira voi tarjota käytöksiä kerjäämismielessä

## Siirtyminen nameista keuhuihin

- jos koira tekee työn, se ansaitsee palkkion
- pelkkä kehu ei moniakaan motivoi
- käytöstä pitää palkita säännöllisesti
- häivytyks... "Jos tiedät, että nälänhätä on tulossa, näännyttäisitkö lapsiasi etukäteen siihen valmistautuaksesi?"
- vain kokeessa koira ei voi vahvistaa ruualla/leluilla
- kuinka monta kertaa asiaa harjoitellaan ennen sitä? Todellinen suoritus on pieni osa siitä
- vaihtoehtoiset vahvisteet jossain vaiheessa mukaan
- esimerkki niiden tuomisesta mukaan suoritukseen
  - o 10 toistoa + nimi jokaisesta
  - o 10 toistoa, 9 nimi ja 1 vaihtoehtoinen vahviste (satunnaisesti valittu 1.-10. toisto)
  - o 10 toistoa, 8 + 2
  - o 10 toistoa, 7 + 3
  - o jne.
- ruokaa (PR) ei jätetä koskaan kokonaan pois

## 2 ja 3 toistoa ennen palkkiota?

- VR -systeemiin siirryttäessä (muuttuva)
- VR = intermittent R (ajoittainen) IR
- rahapeliperiaatteella toimiva
- kun käytös on vihjeen alaisuudessa → VR
- ei liian nopeasti!
- oikein käytettynä nostaa koiran motivaatiota
- tarkkuutta varten treenataan yhtä asiaa kerrallaan
- oikeinkäytetty VR tuottaa sekä vahvemman käytöksen että vaihtelua käytökseen (osa hyviä, osa ei...)
- jatkuva vahvistaminen helpompaa ja tuottaa sekkin hyviä tuloksia

## Klikkerin sisäänajo

- raha on vain paperia, mutta sillä saa kaikenlaista → tärkeää ihmisille
- klikkeri on kuin rahaa koirille
- klikkerin ääni assosioidaan johonkin mukavaan, esim. ruokaan
- C ja heti sen jälkeen T

## Onko klikkauksen ajoitus tärkeää?

- suurin osa koulutusongelmista liittyy...
  - o huono ajoitus
  - o väärä kriteeri
  - o liian harvoin vahvistamista
- C tulisi tapahtua juuri kun koira tekee käytöksen
- Mitä parempi ajoitus → sitä parempi oppimistulos
- Ajoitusta pitää harjoitella, ilman koira
  - o Joku pudottaa palloa eri korkeuksilta. C kun pallo osuu maahan

- Klikataan kun toinen ihminen räpyttää silmiään. Lasketaan klikkaukset ja räpäytykset 30s-60 s ajan
- Toinen koskettaa käsivartta – C kun koskee. Lasketaan molemmat
- TV: kun näkymä ruudussa vaihtuu → C tai kun tietty näyttelijä tekee tiettyä asiaa
- Kaupassa, töissä, kadulla tms. C kun joku ihminen tekee jonkun käytöksen, jotain yksinkertaista, kuten käden tai jalan liike (klikkeri taskussa, ettei näytä ihan hullulta)

## **Ruokahullu koira – tuijottaa vain nameja ja klikkeriä**

- hyvä juttu! Helppo kouluttaa koira ruuan avulla
- koiran pitää opetella keskittymään ohjaajaan vaikka ruokaa on lähellä
- katsekontaktiharjoitukset
  - nimi nyrkissä olevassa kädessä, koira tutkii sitä. Odotetaan että lopettaa → CT. Toistetaan kunnes koira tajuaa, että se ei saa namia, ellei luovu siitä. Nostetaan kriteeriä: koiran pitää katsoa kasvoihin ennen kuin saa namin.
- kotitreeneissä namit kulhossa, ei ohjaajalla kädessä
- ei käytetä namia houkuttimena, vaan kosketuskeppiä

## **Crossover koira**

= sellainen, jota on aikaisemmin koulutettu perinteisillä menetelmillä

- aiempi koulutus vaikuttaa uuteenkin koulutukseen
- yleisin ongelma haluttomuus tarjota käytöksiä
- koirat ovat varovaisempia, eivät osaa ratkoa ongelmia
- koiran korjaaminen virheistä → koira ei myöhemminkään halua kokeilla eri vaihtoehtoja
- ohjaajalla vaikeinta olla korjaamatta (rankaisematta) koira, kun se tekee virheen
- koiran osallistuminen oppimiseen aktiivisesti voi olla myös hankalaa sallia

## **Aloittaminen**

- helposta
- yksinkertainen helposti saavutettava käytös
- makupalasta luopuminen
- pehmeämmät koirat itseluottamusta lisää, esim. kohteen koskeminen
- temppujen opettaminen
- tokohommista kontakti

## **Koiran tunnetilat oppimisessa?**

- pelokas, stressaantunut tai vihainen koira ei opi
- tunteita ei voi erottaa oppimisesta/tilanteesta

## **Epämiellyttävät tuntemukset ovat osa oppimista?**

- opettavat välttämään jotain tai tekemään jotain muuta
- elämä on täynnä epämiellyttäviä kokemuksia huonojen valintojen seurauksena
- oppimisen ei tarvitse olla kivuliasta
- opetustavasta huolimatta tulos voi pinnallisesti olla samannäköinen, mutta ero on siinä, nauttiiko koira työskentelystä vai ei
- oppimisen ilon voi pilata R- (myös ihmisillä, koulussa liikuntatunnit)
- vaikka klikkerikoulutuksessa ei käytetä fyysisiä rankaisuja, ei se tarkoita sitä, että käytöksillä ei ole seuraamuksia

## Jos koira tekee virheen

- oppiessa uutta → virheitä sattuu
- em. on osa oppimisprosessia – mikä on oikein ja mikä ei
- väärä käytös – ei huomioda sitä ← koira oppii, että siitä ei ole mitään hyötyä

## Entä jos koira tarkoituksellisesti ei tottele?

- epäonnistumisen syitä
  - o ei ole harjoitettu ko. ympäristössä/erilaisissa ympäristöissä. Pitää harjoitella monissa erilaisissa ympäristöissä (White: 20)
  - o koira ei osaa vihjettä yhtä hyvin kuin ohjaaja luulee. Koirat eivät opi puhetta helposti, kuten ihmiset. Nonverbaalit eleet mukana → koira tottelee niitä, luonnollisempaa koiralle.
  - o Koira häiriintyy jostain sellaisesta, johon sitä ei ole harjoitettu (liikaa häiriöitä). Täytyy harjoitella siis monenlaisissa häiriöissä.
  - o Koira on stressaantunut. Koira voi tehdä rauhoittavia signaaleja. Pienikin stressi saattaa heikentää reaktioita.
  - o Ohjaaja on stressaantunut. Koirat reagoivat ohjaajan mielialaan helposti, näkyy esim. kokeissa.
  - o Koira teki erehdyksen. Näitä sattuu, paremmillekin. Ammattilaisillekin, esim. urheilijat.
  - o Käytös ei ole niin luotettava kuin luultiin. Yleinen syy. Luotettavuustaso yleensä n. 85-90% → koira siis ei onnistu n. joka kymmenennessä yrityksessä.
- ratkaisu kaikkiin: enemmän harjoittelua

## Eikö koiralle pidä kertoa, milloin se tekee oikein ja milloin väärin?

- CT on sitä
- Jotkut lisäävät verbaalisen eleen mukaan (esim. väärin) = NRM no-reward-marker eli ei-palkkiota-merkki
- Voi olla hyvä tapa kommunikoida, mutta voi olla myös painostavaa koiralle
- Eli NRM ei ole rangaistus, vaan informaatiota – ei saa olla rangaistus

## Mikä on rangaistus?

- rikollisia rangaistaan, ilkeitä lapsia rangaistaan jne.
- rangaistuksen tavoitteena on yleensä ikävän käytöksen lopettaminen
- ei välttämättä vaikutusta rankaisulla käytökseen
- vankila rangaistus, monet palaavat sinne kuitenkin – ei toimi
- klikkerikouluttajat harvoin puhuvat rangaistuksesta
- operantissa kouluttamisessa rangaistus = lisätään tai otetaan pois jotain, joka vähentää ko. käytöksen esiintymistä
- täten käytöksestä voidaan rankaista kahdella tavalla: lisäämällä jotain epämiellyttävää P+, jota välttääkseen yksilö toimii tai ottamalla pois jotain miellyttävää P-, josta yksilö pitää
- tutuinta on P+: lyöminen, huutaminen, sakot...veden suihkuttaminen naamalle, räminätölkit, sähköimpulssi...
- P-: kotiaaresti, TV:n katsomisen kieltäminen...
- P- käytetään klikkerikoulutuksessa
- Molemmat voivat toimia, mutta miksi P+ ei käytetä klikkerikoulutuksessa?
  - o Pakotteet tukahduttavat käytöksiä, yrittämistä, opettamisvaihe vaikeutuu
  - o Sivuvaikutukset
  - o Niitä on vaikea käyttää oikein, pitäisi täyttää nämä kriteerit:
    - rangaistuksen pitää tulla sillä hetkellä kun väärä toiminto tapahtuu, ettei yhdisty väärään asiaan
    - rangaistuksen pitää yhdistyä käytökseen, ei ohjaajaan, harjoitteluun tai muuhun sellaiseen ympäristökijään

- rangaistuksen pitää olla vahvempi kuin väärään käyttöön liittyvän vahviteen
  - rangaistuksen pitää olla tarpeeksi ankara, jotta käytös loppuisi heti. Käyttäminen n. 3 kertaa, jos sen jälkeen edelleen esiintyy → ei toimi. Ei jatkuva pientä rankaisua, johon koira turtuu.
  - Eläimellä pitää olla mahdollisuus muuttaa käyttäytymistään.
  - Käytöksen pitää olla kontrolloitavissa (koiran pitää pystyä kontrolloimaan sitä)
- kaikki rankaisu on epämiellyttävää, P-:kin
  - suurin osa koulutuksesta on mahdollista tehdä ilman rankaisuja

## **Pakotteet ja rangaistukset sama asia (aversive / punisher)**

- kaikki rangaistukset ovat aversive, mutta kaikki aversive ei ole rangaistuksia
- aversive = jotain, jota koira pyrkii välttämään työskennellessään
- rankaisu = tukahduttaa tai vähentää tietyn käytöksen esiintymistodennäköisyyttä
- esim. koira vetää hihnassa – nyitään – vetää edelleen. Kiskominen = aversive, mutta ei rangaistus, koska tulosta ei tullut

## **Ongelmakäytöksen ratkaiseminen?**

1. tunnista ongelma tarkasti
2. mitä koiran halutaan tekevän väärän käytöksen sijaan
3. muokkaa tilannetta niin, että epätoivottu käytös ei tule vahvistetuksi tai mahdolliseksi
4. harjoittele uutta, toivottua käytöstä

## **Eli jos koira juoksee kadulla ja yrittää purra jotain, ei rankaisua...?**

- vaatii suoraa toimintaa, ei ole kyse harjoittelutilanteesta
- koiran ja muiden ihmisten suojeleminen
- kun tilanne on ohi, miettiminen, mitä tapahtui ja miksi → korjataan vahingot ja harjoitellaan

## **Pitäisikö matkia susia koiran kanssa kommunikoidessa?**

- koirat rikkaita kieleltään, josta suurin osa ruumiinkieltä
- ihmiset matkivat usein vain aggressiivista koirien kieltä, eivät rauhaatekevää, joka on koirilla yleisempää
- ei osata lukea koira
- rauhoittavat signaalit hyvä lukea

## **Kuinka kauan pitäisi harjoitella kerrallaan?**

- halutaan saada maksimaalisia tuloksia mahdollisimman vähällä työllä
- lyhyitä treenipätkiä
- pituuteen vaikuttavat
  - koiran ikä: pentu → toistuvat lyhyet koulutusperiodit, muutama minuutti
  - kokemus: koiran pitää opetella keskittymään, alussa ei jaksa keskittyä pitkään (etenkään klikkerikoulutuksessa)
  - harjoiteltavan käytöksen uutuus – uutta → lyhyt aika
- 10 min jälkeen oppimiskäyrä heikkenee

## **Kuinka usein pitäisi harjoitella?**

- pieniä taukoja oppimisen kesken
- ideoita:
  - mainoskatkojen aikana: 1 katko = 1 harjoitusperiodi

- 2-3 min ennen kuin koira ruokitaan
- 2-3 minuuttia pissa/kakkareissun aikana
- lenkillä muutamien satojen metrien jälkeen 30-60 s treenit
- arkielämässä
  - istu-maahan ennen ulosmenoa
  - istu-maahan vieraiden tullessa sisään
  - kielletyt makupalat sisällä ja ulkona
  - istuminen ihmisten mennessä ohi
  - paikallaolo ihmisten syödessä
  - käsittelyharjoitukset
  - sievästi käveleminen hihnassa
  - toisten koirien ohittaminen
  - luoksetuloharjoitukset

## Useampi kuin yksi käytös kerrallaan?

- mitä useammin harjoittelee tiettyä käytöstä, sitä parempi siitä tulee
- tärkeysjärjestyksessä harjoittelemine; mikä tärkeintä → sitä eniten
- useampi käytös → mieluiten niin, että ne olisivat eri vaiheissa harjoittellessa
- oppimisvaihe stressaavampaa
- harjoitteluperiodit lyhyitä ja yksi käytös
- jos useita samassa periodissa → selkeä ero, jotta koira ymmärtää, että nyt harjoitellaan jotain muuta (esim. leikkihetki, toinen paikka)

## Kun koira tarjoaa kaikkea osaamaansa kerralla?

- ei tarvitse vahvistaa sillä hetkellä, joskus toiste (etteivät häviä kokonaan)
- määritellään mitä harjoitellaan kulloinkin itse

## Koira kyllästyy helposti

- riittävän usein vahvisteita
- riittävän hyvä vahviste
- ennalta-arvaamattomuus, yllätyksellisyys
- hyvä mieliala, vireys

## Getting the behavior

- likiarvosta liikkeelle
- sheipataan lopulliseksi
- 4 tapaa saada käytös esille
- 1. mallintaminen: perinteinen koulutus, koira ohjataan fyysisesti oikeaan suoritukseen. Klikkerikoulutuksessa ei käytetä
- 2. houkuttelu: ohjataan koira suoritukseen esim. ruuan avulla tai kosketuskeppi
- 3. nappaaminen (capturing): yksinkertaiset käytökset, luonnollisesti tapahtuvat. Odotetaan oikeaa käytöstä ja palkitaan siitä
- 4. shaping: monimutkaisemmat toiminnot. Tunnistetaan, vahvistetaan ja vähittäin muotoillaan osista.
- jos halutaan monimutkaisempia toimintoja → on joskus helpompi käyttää 2. vaihtoehtoa kuin 3. tai 4. jotta homma saadaan käyntiin. Loppu sitten sheipataan.
- Vapaa shaping ajoituksen harjoittelua ja kriteerien asettelua ajatellen hyvä ja vahvistaa klikkerin tehoa tiedon lähteenä

## Milloin klikataan?

- kun koira tekee heti oikein
- pidennetään aikaa ennen C (esim. istuminen – pysyy hetken aikaa istumassa) = nostetaan kriteeriä

- määritellään kriteerit mahdollisimman selkeästi (esim. koskee kohdetta tai ei)
- jotkut asiat eivät yhtä selkeitä, esim. kovemmin, nopeammin → näillekin selkeyttä määritelmiin, aikarajoja tms.

## Kriteerin nostaminen

- määritellään kriteeri
- 10 toistoa → 1 koulutusjakso
- lasketaan virheiden määrä
- väliaikainen kriteeri = ei ole lopullisessa kriteerissä mukana
- lopullinen kriteeri = lopullisessa mukana, esim maahanmeno kokonaisuudessaan
- väliaikainen kriteeri → väh. 80% onnistuneita suorituksia → saa nostaa kriteeriä
- lopullinen kriteeri → yli 90%
- jos koira tekee heikommin → pysytään samassa kriteerissä seuraavassakin jaksossa
- yli 2 peräkkäistä virhettä → kriteeri uusiksi
- kun kriteeriä nostettu → ei paluuta alemmalle tasolle (ellei uusi paikka, häiriöitä)
- em. tavalla tehokasta koulutusta

## Jos koira etenee suurella hyppäyksellä – nostetaanko kriteeri sen mukaan?

- ei → sattumaa, koira ei ehkä ymmärrä, mitä teki
- pysytään valitussa kriteerissä ko. jaksossa
- nostetaan kriteeriä seuraavassa jaksossa kuten normaalistikin
- jos edelleen tekee "yli odotusten" → nostetaan edelleen kriteeriä. Jos ei → pysytään siinä ja edetään, kun ko. vaihe on kunnossa.
- ei riskeerata oppimista liian nopealla kriteerien nostamisella

## Kriteerin nosto – onnistumisprosentti laskee?

- näin voi käydä, mutta ei vakavaa, jos koira kuitenkin pääosin onnistuu (50%, ei 2 väärää toimintaa peräkkäin)
- ei liian harvaa vahvistamista, ettei oppiminen hidastu

## Miten shaping aloitetaan?

- aloitetaan pienestä
- miksi ei houkutella, koska se olisi nopeampaa?
- shaping tekee "ajattelevan" koiran, jota ei houkuttelemalla saada kokeilevuutta koirassa
- crossover koira → haastavaa sheipata, koska odottaa apuja ja käskyjä
- miten aloittaa...
  - o ei houkutella
  - o yksinkertaisesta toiminnosta aloitus
  - o sheippaa kaikkea, mitä koira tekee esim. tuolin kanssa (tai 101 ja laatikko)
  - o sheippaa koira menemään johonkin kohtaan huoneessa
- em. tavoitteena on kokeilla sheippausta, saada koira aktiiviseksi
- jos koira ei tarjoa käytöksiä →
  - o epänormaaleissa tilanteissa klikkaaminen, koira tekee jotain "mukavaa"
  - o ollaan joustavia: etenkin crossoverkoiran kanssa, ei liian vaikeaa
  - o omien taitojen parantaminen, esim. ajoitus
  - o kärsivällisyys!

## Miten sheipataan käyttäytymisketjuja?

- osat erilleen
- takaperinketjuttaminen tehokasta
- ei liian aikaisin osia yhteen

- ennen ketjuttamista klikkerin häivyttäminen
- ketju pysäytetään, jos joku osa ei mene hyvin
- osia harjoitellaan ketjusta erikseen, vahvistaa ketjuakin

## Milloin vihje lisätään?

- kun käytös on olemassa ja vahva
- ei sekoiteta koiraa ylimääräisellä "melulla" oppimisvaiheessa (=käskyt)
- saadaan koira yhdistämään se oikeaan, täydelliseen käyttöön
- siis kun koira tarjoaa oikeaa käytöstä varmasti → vihje mukaan
- ketju: osille oma vihje erikseen harjoitellessa, sitten ketjuun ja yhdellä vihjeellä, kun ketju alkaa toimia (80% oikein)
- erilaisia vihjeitä: ääni, käsimerkit ja tietyn yhteyden vihjeet (esim. ympäristön ärsykkeet tai tilanteet, avainten kilistely, ruokakupin liikuttelu jne.)
- vihjettä lisättäessä ympäristö ei saa olla lisäviheenä, esim. omat eleet – ne pois
- kun vihje lisätään – vihjeettömiä toimintoja ei enää vahvisteta
- kun koira alkaa reagoida vihjeeseen varmasti → latenssiajan lyhentäminen (aika viheen ja toiminnan välillä)
- kun vihje alkaa olla vahva – testaus. Sanotaan vihje erimittaisten aikojen jälkeen. Jos tekee omaan tahtiinsa → ei palkita. Merkityksettömiä vihjeitä sekaan, koiran pitää erottaa oikeat joukosta.
- Vihjeitä liitettäessä yhdessä koulutusjaksossa vain yhtä vihjettä kerrallaan
- alussa vihje merkityksetön koiralle
  - o sanotaan vihje kun koira tekee oikeaa käytöstä
  - o toistetaan n. 50 kertaa
  - o sanotaan vihje hieman aikaisemmin, kun koira aloittaa toiminnon
  - o n. 50 toistoa
  - o sanotaan aikaisemmin, juuri kun koira aikoo tehdä toiminnon
  - o n. 50 toistoa
  - o ennen kuin koira aikookaan tehdä → vihje
  - o toistoja
  - o latenssiajan lyhentäminen

## Nopeammat reaktiot

- latenssiajasta kyse
- hidas latenssi voi tulla tavaksi, nopeakin
- ennen kuin tätä aletaan lyhentää, toiminnon on oltava vahva, samoin viheen
- aloitetaan, 10 toistoa, miten kauan menee ennen kuin koira tekee toiminnon? Merkitään muistiin → aloituspiste
- 10 toistoa em. aloituspisteen perusteella (esim. 5 sekuntia) → vahvistetaan kaikkia, jotka nopeampia kuin aloituspiste. Hitaammat luokitellaan virheiksi
- em. arviointi – 80% onnistuminen → vaikeutetaan. Jos ei → pysytään samassa
- lasketaan aikaan esim. 1s → uudet 10 toistoa ja arviointi
- lähelle 0 sekuntia latenssi

## Klikkerin häivyttäminen

- käytetään lähinnä koulutuksen alkuvaiheessa
- toiminto viheen kanssa → vaihdetaan klikkeri sanalliseen kehuun
- muitakin vahvisteita kuin ruokaa mukaan

## Keston lisääminen

- opetetaan viivästyttämällä klikkausta
- lyhyt viive ensin, esim. 1 s/1 askel
- toimitaan 80% onnistumisen mukaan
- toistetaan, kunnes koira pysyy 5-10 s/askeleen keston

- sitten vahvistetaan sekä lyhyitä että pitkiä aikoja
- 1. keskiarvo määritellään, esim. Koira istuu luotettavasti 10 s → kriteeri 12 s
- 2. jaetaan kahdella → 6 s. Ylärajaksi 18 ja alarajaksi 6 s.
- 3. 8-10 toistoa / jakso, toistoja sekä lopusta että alarajasta. Esim. 5 toistoa / jakso, vahvistaminen 6,12,18,9,15 s jälkeen vahvistaminen
- 4. em. jaksotus satunnaisesti
- 5. onnistumis% laskeminen ja kriteerin nostaminen
- määritellään aloituspiste ylemmäksi → sama kaava. Nostetaan kunnes tullaan lopulliseen tasoon
- myös nopeita vahvistamisia
- lopullisella tasolla ollessa → yllättäviä vahvistamisia
- ei lisätä matkaa tai muuta samaan aikaan, kun aikaa lisätään

## Etäisyyden lisääminen

- huom: jos liikkeeseen liittyy aikakäsite → aikaa harjoitellaan ensin
- etäisyyttä lisättäessä → helpolta tasolta aloitus, koira onnistuu
- luonnolliset esteet apuna tai luonnollisesti kaukana tapahtuva toiminto voidaan vahvistaa → saadaan etäisyyttä
- muut elementit ensin varmoiksi, sitten etäisyys

## Häiriöharjoitukset

- totutetaan niihin
- desensitization: lisätään vähitellen häiriöiden voimakkuutta
- ei liian lähelle häiriöitä aluksi
- jos koira pelkää → vastaehdollistuminen

## Yleistäminen

- harjoitellaan useissa paikoissa
- harjoittellessa muutellaan omaa sijoittumista ja asentoa, ettei koira ota niitä vihjeinä
- paikkojen vaihtelu, uudessa paikassa voidaan joutua aloittamaan ihan alusta
- oman sijainnin muuttaminen suhteessa koiran asentoon (ei esim. koira aina vasemmalla puolella)

## Saadaanko klikkerikoulutuksella luotettavia käytöksiä?

- luotettavuus on numero, % osuus onnistuneita suorituksia
- luotettavuus saavutetaan toistojen kautta
- Skinner tutki operanttia oppimista
- Hänen oppilaansa Keller ja Marian Breland → sama tekniikka kaupalliseen käyttöön
- Animal Behavior Enterprise ABE koulutti 15 000 eläintä, 140 lajia
- Monet näistä esityksiin koulutettuja
- II MS lähtien
  - o Kyyhkyseläimet tiedustelijoina
  - o Varikset laserohjattuina ottivat kuvia vihollisten rakennuksista
  - o Delfiinit avomerityössä
  - o Miinakoirat, ansakoirat
- etäisyyttä työskentelyssä ohjaajan ja eläimen välillä, eläimet vapaana luonnossa
- vaati luotettavuutta
- operantti ehdollistuminen käytössä
- käytössä positiivinen ehdollistuminen, sammuttaminen ja joskus negatiivinen rankaisu
- positiivista rankaisua n. 12 kertaa 50 v aikana, asiakkaan vaatimuksesta tuolloinkin
- menetelmä valittiin siksi, että se tuotti nopeimmin haluttuja tuloksia
- tietojen merkintää testeistä – eläimet töihin kun toiminto luotettava

## Miten opetetaan koiralle, että sillä ei ole valinnanvaraa?

- ei voida – koiralla on aina valinnanmahdollisuus
- halutaan lyhyen latenssin toiminta ja korkea luotettavuus
- latenssi harjoitettava asia, luotettavuus numero, tietoa
- ei kyse dominanssista tai kontrollista
- luotettavuus saavutetaan toistuvalla vahvistamisella
- vrt. autolla ajamisen opettelu, joskus siinäkin virheitä. Voi myös tahallaan tehdä virheen, jos haluaa – ei kuitenkaan tehdä (yleensä)
- luotettavuuden saavuttamiseksi ainoastaan harjoittelu keinona, yleistäminen huolella, latenssin pienentäminen, vahvistetaan käytöstä hyvin

## Onko klikkerikoulutus riittävää kisakoiraan ajatellen?

- klikkerikoulutetut asiat voivat olla sekä tarkkoja että luotettavia
- voidaan tarkasti palkita eri asioita, esim. pään asento, jalan liike, korvien asentoa...
- pitää harjoitella sillä tasolla, jonne haluaa (tarkat suoritukset jne.)
- huono harjoittelu = huono tulos
- klikkeriharjoittelu on yksinkertaista, mutta ei helppoa

## Klikkeriä ei voi ottaa kehään mukaan...

- klikkeri on oikean toiminnon merkki
- kun käytös on harjoitettu → ei tarvita enää yhtä tarkkaa merkkausta → häivytetään klikkeri ja otetaan vapautussana käyttöön
- ruoka hyvä vahviste (alussa)
- ehdollistetaan koira myös niihin vahvistaisiin, joita voi ottaa kehään mukaan (kehut, "juhliminen", temppu, eleet)
- ruokaa edelleen voi käyttää treeneissä, ei jätetä sitä pois (liian aikaisin)

## Mitä on sujuva (fluent) ja miten siihen päästään?

- tarkka, luotettava ja samalla nopeudella sujuva käytös
- sujuvuuden vaatimuksia
  - o joka tilanteessa
  - o sama tarkkuus
  - o luotettava (ohjaaja asettaa tason, esim. 95%)
  - o sama toistuvuus (ennustettavan nopeasti tekee)
- White: 20-20-20 –pyramidi
  - o 20 luotettavaa toistoa 20 eri tilanteessa 20 eri häiriön kanssa
- aina ei vaadita em. luotettavuutta, esim. jotkut toiminnot vain tietyssä ympäristössä luotettavia, esim. koira ei tule kotona keittiöön, muualla tulee tai muihin huoneisiin saa tulla
- sujuvuutta mietittäessä
  - o Miltä koiran täydellinen suoritus näyttää?
  - o Missä koiran täytyy tehdä ko. suoritus?
  - o Kuinka luottavan käytöksen pitää olla eri tilanteissa?
  - o Riippuuko ihmisten tai koiran henki ko. käytöksestä?
  - o Onko ko. käytökseen investoitu paljon rahaa?
  - o Tekeekö ko. käytöksen toteuttaminen koiran elämästä parempaa?
  - o Onko käytös vain hupinumero?
  - o Mikä on hyväksyttävä latenssiaika?
  - näiden perusteella koulutus suunnitella

## Mistä tietää, että koira tietää, mitä sen pitää tehdä?

- klikkerikoulutusta ihmisillä – silloinkaan eivät tiedä aina, mistä klikkaus tuli (jostain...?)

- sama koirilla: koira ei välttämättä tajua heti, mistä sitä vahvistettiin (sama kun ohjaaja sanoo, että koira tietää tekevänsä väärin – tietääkö ja jos tietää, miksi sitten tekee väärin (koirahan ei osaa ajatella abstraktisti...)
- toistojen kautta alkaa ymmärtää tekevänsä jotain (HUOM! Koiran aivokapasiteetti ei huimaava)

## Kohdentaminen

- kosketetaan tiettyä kohdetta nenällä, tassulla tai muulla ruumiinosalla
- kohdetta voidaan käyttää myös houkuttimena kuten ruokaa, mutta kohde on helpompi häivyttää
- opettaminen
  - o valitaan kohde, näytetään koiralle n. 5 cm nenästä. Kun koira koskee sitä → CT
  - o toistetaan kohde samassa kohdassa
  - o 5-10 toistoa → kohde uuteen kulmaan, toistoja
  - o kohde eri paikoissa suhteessa koiraan, toistoja
  - o liikutetaan kohdetta – CT

## Kontakti

- ”koira ei pidä kontaktia ohjaajaan namin laadusta huolimatta”
- ongelma ei ole vahvisteen laatu vaan se, että koira ei ole oppinut kontaktia häiriöiden kanssa
- kontakti opittua, opetetaan vaihe vaiheelta
- tärkein asia opetuksessa
- ei välttämättä katsekontakti, mutta se on kuitenkin alku
- opettaminen
  - o olohuoneessa, ohjaaja polvillaan. Nami kädessä nyrkissä, tarjotaan sitä koiralle. Koira saa tutkia kättä, kun lopettaa → CT
  - o sama, pitempi aika ilman että koira tutkii kättä (1 s)
  - o nami nyrkissä, vartalon sivulla. Kun koira katsoo ohjaajaa → CT
  - o sama asia keittiössä
  - o käsi vartalon sivulla, ½ s katsekontakti ennen CT
  - o 1 s kontaktia
- jatketaan, pitempiä aikoja katsetta
- eri paikoissa:
  - o eri huoneet sisällä
  - o etu- ja takapihalla
  - o heilutetaan namia
  - o ihminen lähellä
  - o ihminen kävelee ohi
  - o ihminen kävelee ohi ja heiluttelee käsiään
- ulkona kontakti:
  - o paljon ulkoilureissuja eri paikoissa (ettei ole kuin lapsi sirkuksessa, tekemässä läksyjä vrt. sirkuksessa kasvanut lapsi)
  - o kontakti eri tilanteissa kuten kotonakin aloitettuna, aloitetaan tylsässä paikassa. Ei liian vaikeita paikkoja
  - o koiran pitää myös saada tutustua eri paikkoihin, ei vain tottelemista ja keskittymistä
- koira ei aina pääse tutustumaan ympäristöön...
  - o vieras paikka, ei kuitenkaan liian paljon häiriöitä
  - o koira autosta, hihnassa, ei tehdä mitään, odotetaan
  - o kun koira katsoo ohjaajaa → CT kunnolla
  - o odotetaan ja kun katsoo → CT
  - o muutamia toistoja ja sen jälkeen leikki koiran kanssa, koira vapaaksi tms.
  - o toistetaan eri paikoissa
- jokainen koulutushetki alkaa kontaktilla

## Istuminen/maahanmeno

- opettaminen
  - o houkuttelu: makupalan avulla ohjataan tai kosketuskeppi
  - o nappaaminen: kun koira tekee oikein itsestään → CT
  - o shaping (maahan): koira katsoo alas, laskeutuu vähän jne.
- Mikä käsky: käsimerkki, sana, pysähtyessä?
- Miten pitkään? 5 s? 5 min?
- Ohjaaja liikkuu koiran vai on paikoillaan?
- Ohjaajan edessä vai missä tahansa?
- Missä koiran pitää tehdä ko. käytös?
- Häiriöt; mitä pitää harjoitella?
- Luotettavuusaste?
- eteneminen: saadaan käytös, vihjesana mukaan, yleistäminen, häiriöt, luotettavuus

## Luoksetulo

- vahvistetaan aina kun koira tulee ohjaajaa päin
- vihje kun koira tulee jo kohti
- eri paikoissa, eri matkat
- otetaan koira kaulapannasta kiinni ennen kuin palkitaan
- karkuunjuoksu kun koira on jo tulossa päin
- luoksetulot sisällä myös
- häiriöitä vähitellen lisää
- ei kytketä koira aina sen tullessa luokse
- vain yksi kutsu – jos ei tule → mennään koiran luo (kun koira "osaa" tulla luokse), kytketään ja viedään pois
- ei kutsuta kun ollaan varmoja, että ei tule (etenkin pentu)
- ei rangaista kun koira on tullut luokse

## Paikallapysyminen

- helppo opettaa kun koira on jonkun rajan sisällä, esim. matto, pöytä
- aika ennen etäisyyttä harjoiteltava
- aloitetaan 1 s → pidennetään vähitellen (VR)
- pienet häiriöt ennen etäisyyttä

## Miten koiran kanssa luodaan hyvä suhde?

- molemminpuoleinen hyötysuhde
- selkeät säännöt kotona ja opetetaan ne koiralle
- palkitaan oikeista käytöksistä ja tehdään väärät mahdottomiksi/hyödyttömiksi
- harjoitellaan koiran kanssa, tottis, temput
- "laatu-aikaa"; hierominen, hoitaminen
- syöttäminen kädestä

## Johtajuus

- aikaisemmin dominanssia pidettiin suurimpana syynä käyttäytymisongelmiin
- toinen ääriä ei noteeraa sitä ollenkaan
- totuus jossain välissä?
- koirilla sosiaalinen hierarkia olemassa
- koirat tietävät, että ihmiset eivät ole koiria ja että koirien säännöt eivät päde ihmisiin
- yrittävät oppia meidän sääntöjämme
- koirat opportunisteja
- haluavat päästä helpolla, kuten ihmisetkin

- koirat eivät saa nukkua sängyssä – perinteinen dominanssiteoria (siltoin koira yrittää nousta ihmisen tasolle). Jotkut koirat omivat vuodetta. Usein kuitenkin opittu käytös.
- Tämänkaltaiset ongelmat kehittyvät vähitellen, jos omistaja ei välitä siitä, lähteekö koira käskystä pois sängystä vai ei
- Dominanssi -termi liitetään usein normaaliin käyttäytymiseen
- Kannattaa etsiä ratkaisuja, jotka hyödyttävät molempia
- Alfa ei tarkoita fyysistä dominanssia
- Se on resurssien kontrollointia
- Koiran pitää työskennellä saadakseen jotain
- Treenataan koiran kanssa
- Palkitaan kohtelias käyttäytyminen