



SISÄLTÖ

SISÄLTÖ	1
KLIKKAUS JA LUPAUS	3
Miksi klikkeritreenausta?	3
Asiat tapahtuvat	3
Shaping.....	3
Ensimmäiset asiat ensin.....	3
Anteliaisuus.....	5
Ajoituksen parantaminen.....	6
Klikkaus ja nami – helppoa.....	6
Lämmittelyharjoitukset	6
Käden koskeminen.....	6
Ongelmanratkaisu	7
Toinen sheipattu käytös	7
Toinen tapa saada käytös aikaan.....	8
Sääntöjä.....	8
Jackpot	9
Nimeäminen.....	9
Stressisignaalit.....	10
HELPPOJA KLIKKAUKSIA - PERUSTEITA.....	10
HELPPOJA EDELLEEN.....	10

SOVELLUKSIA	10
TEMPPUJA.....	11
ONGELMAKÄYTYÖKSIÄ.....	11
Miksi koira tekee jotain?	11
Vastaehdollistuminen	11
Itseluottamuksen lisääminen pelokkaalle koiralle	12
Termistöä, selityksiä.....	12
Vahvisteet ja kuinka niitä käytetään	12
Erotteleva vahvistaminen (differential R).....	13
Taikauskoinen käytös (superstitious behavior)	13
Rankaiseminen	13
Sammuttaminen.....	14
Ketjuttaminen	14
Peittyminen (overshadowing)	14
Vastaehdollistuminen	15
Poisherkistäminen.....	15
Kysymyksiä	15
Käytöksen ulottuvuuksien muokkaaminen.....	15
Keskiarvon ympärillä muuntelu keston lisäämiseksi	15
Työskentely kaukaa	15
Sujuvuus (fluency).....	16
Suorituksen parantamislejät	16
Latenssin parantaminen	16
Nopeusharjoituksia.....	16
Korttipeli	16
Kuunteleminen	16
Merkit, signaalit, vihjeet ja käskyt	17
Käsky vai signaali vai molemmat.....	17
Käskyn tai signaalin lisääminen.....	17
Vihjeen hävittäminen tai muuttaminen.....	17
Mitä koira yrittää kertoa ihmiselle?	18
Kysymyksiä vihjeistä	18
Klikkeristä ja nameista eroon pääsy	18
”Sillanrakentaminen”	19
Muistiinpanot.....	19
Crossover koirat ja ohjaajat.....	19
VINKKEJÄ	20

KLIKKAUS JA LUPAUS

Miksi klikkeritreenausta?

- akvaariossa eläimet
- ei voi laittaa kuristuspantaa kaulaan ja kiskoa siitä, eläimet vain uivat pois
- käytetään markkeria merkitsemään haluttu käytös ja kerrotaan eläimelle, että se palkitaan siitä
- klikkeritreenausta voidaan käyttää yksinkertaisiin tai monimutkaisiin käytöksiin
- ongelmien ratkomiseen, huomion lisäämiseen
- pelokkaille koirille sopiva, koska ei perustu pakkoon
- ei helppoa ihmiselle, koiralle helppoa

Asiat tapahtuvat

- kertoo tarkasti hyödyllistä tietoa
- helpottaa koiran oppimista
- ääni ainutlaatuinen → koira huomioi sen
- yhdistetään nimiin → ääni kertoo, että palkkio on tulossa
- ajoitus monesti huono suullisessa kehussa (hidas, väärä aika) (kokeile sanoa hyvä samaan aikaan kun naksautat)
- mikä tahansa nopea, erottuva ääni kelpaa

- palkitaan karkeasta sinne päin käytöksestä ja vähitellen siitä kehitetään toivottu käytös
- koira saa osallistua oppimisprosessiin
- perinteisessä koulutuksessa palkitaan lopullisesta käytöksestä ja usein näytetään koiralle, mitä sen halutaan tekevän
- jossain kohtaa annetaan koiran yrittää itse ilman apuja – monesti koirat tuolloin turhautuvat ja luovuttavat, kun eivät osaa
- palkkio –käsite tässä: jotain, jonka vuoksi koira työskentelee
- perinteisessä koulutuksessa koiralle näytetään, mitä sen halutaan tekevän (esim. painetaan tai houkutellaan istumaan), klikkerikoulutuksessa yksi tapa on odottaa, että koira tekee oikein/sinne päin ja palkitaan siitä

Shaping

- puretaan käytös pieniin osiin/askeliin, jotka muistuttavat yhä enemmän lopullista käytöstä
- jokaista askelta palkitaan useaan otteeseen matkan varrella
- voidaan opettaa monimutkaisia käytöksiä
- tärkeää on jakaa käytös riittävän moneen osaan
- ongelmia syntyy, jos askeleet ovat liian suuria eikä koira ymmärrä niitä
- Monty Roberts ("hevoskuiskaaja"): jos oppimisprosessi jaetaan 10 osaan, tärkein osa on 0 ja 1 välillä

Ensimmäiset asiat ensin

- perustaitoja vaaditaan: ajoitus, palkkioiden runsas jakaminen (= vahvistusvauhti) ja käytösten jakaminen osiin
- onnistuminen riippuu näistä huolimatta millä menetelmällä kouluttaa – nämä aina mukana
- kokeilu: kieppuminen ympäri ja sen jakaminen osiin (todellisuudessa ei ensimmäisiä harjoiteltavia asioita, koska siinä on paljon vaihtelevuutta)
- kysymysten avulla:
 - o Mikä on lopullinen käytös? = 10. koira tekee kokonaisen ympyrän
 - o Mikä on ensimmäinen askel?
 - o Mikä on toinen askel?
- Lisätään askeleet 1. ja keskimmäisen välille
 - o 1. katse kääntyy

- 4.
- 6. koira kääntyy $\frac{1}{2}$ väliin
- (alkuun jätetään tarkoituksella paljon askelia, koska se on kriittisin vaihe uuden opettamisessa)
- sitten loppuun askelia
 - 6. koira kääntyy $\frac{1}{2}$ väliin
 - 8.
 - 10. koira tekee kokonaisen ympyrän
- sitten väliaskelmat
 - 1. katse kääntyy
 - 2.
 - 3.
 - 4. $\frac{1}{4}$ käännös
 - 5.
 - 6. koira kääntyy $\frac{1}{2}$ väliin
 - 7.
 - 8. koira kääntyy $\frac{3}{4}$
 - 9.
 - 10. koira tekee kokonaisen ympyrän
- sitten koko sarja
 - 1. katse kääntyy
 - 2. pää kääntyy
 - 3. yksi jalka kääntyy
 - 4. $\frac{1}{4}$ käännös
 - 5. puolella välissä $\frac{1}{4}$ ja $\frac{1}{2}$ kääntyminen
 - 6. koira kääntyy $\frac{1}{2}$ väliin
 - 7. puolella välissä $\frac{1}{2}$ ja $\frac{3}{4}$ kääntyminen
 - 8. koira kääntyy $\frac{3}{4}$
 - 9. koira kääntyy melkein kokonaan
 - 10. koira tekee kokonaisen ympyrän
- askeleet 1-4 ovat pienempiä kuin 4-8 – ensimmäiset askeleet aina tärkeimpiä
- vaikuttaa hitaalta ja työläältä?
- jokainen askel kestää n. 30 s , koska siitä klikataan n. 3-5 kertaa ja sen jälkeen odotetaan, että koira tekee enemmän (= seuraavan askelman)
- em. on kriteerin nostamista
- prosessi näyttää tältä: koira seisoo ohjaajan edessä, odotetaan klikkerin ja namien kanssa. Koira kyllästyy ja katsoo muualle CT. Mietti, mitä tapahtui, katsoo uudelleen ja CT. Toistaa ja aina CT. Sitten pieni tauko ja uusi sarja (askel 2). Odotetaan hieman enemmän eli päänkääntämistä ja CT (palkkio n. 5 kertaa, max. 10 kertaa). Taas tauko ja askel 3. Työskennellään 3-5 askelta ja sitten pitempi tauko. Kun aloitetaan uudelleen, palataan viimeisimpään askeleeseen ja jatketaan taas muutama askelma. Lyhyitä jaksoja toistetaan, kunnes koko käytös on tehty.
- Entä jos koira ei liikuta silmiään? Voidaan joko jakaa pienempiin osiin edelleen (askel 0 = mikä tahansa silmien liike ja sitten vain silmien liike haluttuun suuntaan)
- Koskaan ei haittaa purkaa käytöstä erittäin pieniin osiin
- Suurin syy koulutuksen epäonnistumiseen on se, että askeleet ovat yleensä liian suuria
- Tämä näkyy esim. haukkumisena, makuulle menemisenä, poistumisena paikalta, koira tekee jotain muuta
- Toinen vaihtoehto jos koira ”ei tee mitään”: lämmittelyharjoitukset; koira tajuaa, että sitä palkitaan jonkin tekemisestä eikä sen pidä odottaa ohjaajan ohjeita

Antelaisuus

- klikkerikoulutuksessa kuluu nameja
- pitää osata jakaa niitä oikein
- namit helppoja käyttää ja useimmat koirat pitävät niistä
- kannattaa harjoitella namin antamista erikseen...
- testi: mitä merkitystä namilla on
 - o aloitetaan istumisella (ei tarvitse osata sitä vielä)
 - o kynä, paperia, kello ja nameja
 - o 30 s aikaa: kuinka monta kertaa koira istuu sinä aikana (ei käsketä istumaan, katsotaan vain kuinka monta kertaa istuu. Kun istahtaa, vapautetaan siitä esim. itse liikkumalla. Ei palkita namilla). Lasketaan, kuinka monta kertaa istuu
 - o em. on perustaso
 - o sitten namit mukaan
 - o 30 s aikaa ja nimi joka kerta kun istuu (vapautus istumisesta jokaisen kerran jälkeen). Ei kehoiteta istumaan, odotetaan että istuu. Lasketaan tulokset
 - o onko eroa näiden kahden välillä?
 - o tehdään namilla palkittu 30 s sarja uudelleen yhteensä n. 10 kertaa (ei käsketä koira istumaan, odotetaan vain)
 - o kokonaiskesto n. 10 min
 - o tulos: pitäisi nähdä istumisen lisääntyneen perustasosta
 - o jos taso laskee ← koira ei palkittu istumisesta vaan jostain muusta tai koira ei kokenut namia palkkiona

 - o sitten uusi koe: 30 s aikana kuinka monta kertaa koira seisoo (tarkkaillaan, ei nameja)
 - o 30 s aika ja palkitaan sekunninkin kestävästä seisomisista
 - o 10 toistoa, 10-15 s tauko välissä
 - o verrataan tuloksia
 - o tässä samalla "poistettiin istuminen"
 - o eteneminen hieman hitaampaa kuin istumisen kanssa, koska palkittiin edellisessä sarjassa istumisesta

 - o kolmas koe: 30 s aikana palkitaan koira säännöllisesti esim. 2 s välein 2-3 sarjaa → mitä tapahtuu?
 - o koiran kiinnostus luultavasti kasvaa, mutta istuminen/seisominen heikkenee
- tarinan opetus: mitä enemmän palkitaan, sitä kiinnostuneempi koira on ohjaajasta
- palkkion pitää tulla erityisestä tapahtumasta, ei sattumanvaraisesti mistä vain
- halutaan palkita koira tiheästi, jotta työskentelisi tavoitteena tietty päämäärä → siksi käytökset jaetaan pieniin osiin

- muita variaatioita: joka kerta, kun koira istuu → nimi pudotetaan maahan lähelle ohjaajaa tai vaihtoehtoisesti kauas ohjaajasta → mitä tapahtuu 2-3 sarjan jälkeen? Lisääntykö istuminen, istuuko koira lähempänä/kauempana
- em. kertovat siitä, mitä merkitystä on sillä, mihin kohtaa koira palkitaan (laitetaan muistiin, mitä tapahtui)
- joskus kannattaa heittää nimi kauaksi, joskus antaa se läheltä tai koiran ollessa paikoillaan
- seuraamisen harjoittelu: kävellään ympäriinsä ja aina kun koira tulee lähelle seuraamispaikkaa → palkitaan → mitä vaikutusta?

- naminantoharjoitus: klikkeri ja namit eri käsissä. Klik ja nimi avustajalle 10 s ajan, kädet ennen ja jälkeen jokaisen namin antamisen sivuilla. Ei CT samaan aikaan, ensin klikkaus (ei saa huijata)
- avustaja tarkkailee, että klikkauksen aikana ei liikuteta käsiä
- tärkeää, ettei namikäsi liiku, jottei koira ennakoisi sitä ja jätä klikkausta kuuntelematta
- nopeuden kehittäminen tässä esim. 20 naminä 10 s aikana

Ajoituksen parantaminen

- aluksi on itse hidas
- mitä parempi ajoitus, sitä nopeammin koira oppii
- harjoituksia, 3-5 min kerrallaan (avustaja mukana)
 - o klikkaus, kun pallo pomppaa maasta (korkeimmalla kohdalla ilmassa)
 - o avustaja koskettaa käsivartta epäsäännöllisesti, klikkaus kun koskee
 - o avustaja liikkuu epämääräisesti huoneessa, klikkaus kun vasen jalka koskee maata ja sitten kun varpaat vasemmassa jalassa koskee maata
 - o TV: klikkaus kun kuvakulma vaihtuu tai kun tietty henkilö tekee tiettyä asiaa tai sanoo tietyn sanan
 - o opetun klikkerikoiran kanssa harjoittelu

Klikkaus ja nimi – helppoa

- klikkerin lataaminen
- klikkaus ja nimi koiralle 20-30 kertaa muutamana päivänä muutaman kerran päivässä
- koira ei tarvitse tarkkailla tätä tehdessä eikä sen pidä (eikä saa) tehdä jotain tiettyä asiaa samaan aikaan
- nimi yleensä annetaan koiralle, ei mennä koiran luo palkitsemaan
- kun koira alkaa tajuta klikkerin → lämmittelyharjoitukset alkavat
- aloituksena koskettaminen käteen – helppo havaita

Lämmittelyharjoitukset

- opetetaan koira yrittämään monia asioita
- etenkin jos koira on jo koulutettu perinteisesti
- näytetään koiralle, että on namia
- odotetaan, että koira tekee jotain, ihan mitä tahansa, josta CT
- odotetaan uudelleen, toinen käytös CT
- toistetaan 4-5 kertaa joka kerta eri käytöksestä palkiten
- koira oppii tarjoamaan käytöksiä

- myös ns. 101 tapaa käyttää laatikkoa/mattoa/kassia – koiran toiminta kohteen suhteen (koskee eri ruumiinosillaan, kävelee yli jne.) ja sen muokkaaminen (sheippaaminen)
- suunnitelman laatiminen = eri askeleet matkalla lopputulokseen ja eteneminen (n. 5 sarjaa, 1-2 min pitkiä)
- sama harjoitus muutaman kk kuluttua, kun on jo harjoitellut klikkerillä – onko eroa?

Käden koskeminen

- käden koskeminen kuonolla
- kohdentamisharjoitus
- eri askeleet taas ylös ennen aloittamista
 - o 1. katsoo kättä
 - o 2. nojautuu kohti kättä
 - o 3. koskee mihin tahansa kohtaa kättä
- loput vaiheet? Lisää vaiheita alkuun?
- harjoittelun aloittaminen: häiriötön paikka, 5 namia eri kasoihin, klikkeri toiseen käteen, toinen käsi koiran kuonon tasolle kämmen kohti koira n. 10 cm koirasta
- CT katsomisesta ja samalla käsi alas
- käden nosto ja CT katsomisesta jne. 5 kertaa yhteensä
- HUOM! Harjoitellaan sheippaamista, joten yritetään klikata kun koira juuri katsoo kättä. Jos ehtii koskea → liian hidas klikkaus – ajoituksen harjoittelua
- sitten 2. askel eli hieman liikutettava päätä (5x)
- koskeminen käteen (oltava ajoissa tässä, ei liian myöhään) → valmis!
- arviointi: menikö ok, olisiko tarvinnut lisää askelia?

- tärkeitä pointteja sheippaamisessa:
 - o ennen aloittamista päätettävä, mikä käytös on ja on oltava mielikuva siitä, kuinka monta askelta käytöksen saaminen aikaan vaatii
 - o jokaista askelta tehdään, kunnes koira tekee 3-10 oikeaa käytöstä ja sitten tauko (kokonaiskesto yhdellä askeleella 1-2 min)
 - o jokainen askel aloitetaan siitä, mistä on aiottu – ei vaihdeta klikattavaa asiaa kesken sarjan. Jos koira tekee erityisen hyvin → jackpot, mutta ei vaadita yllättävän onnistumisen toistuvan vaan pysytään ko. askeleen tasolla
 - o odotetaan, että koira tekee jotain, josta voidaan klikata – annetaan koiran oppia, ei yritetä opettaa sitä. Koiran pitää saada harjoitella asioiden tarjoamista jotta koirasta tulisi hyvä siinä. Tässä harjoiteltiin puhdasta shapingia, vaikka todellisuuudessa käytetään apuna myös houkuttimia tai vastaavia
 - o pitää muistaa klikata ja palkita riittävän usein. 3-5 s välein tai muutoin suunnitelmaa pitää korjata (pienemmät askeleet)
 - o vastustetaan halua antaa koiralle apuja tai muuta rohkaisua – suu ja vartalo hiljaa (luokassa koe ja opettaja kulkisi ympäriinsä taputtelemassa oppilaita selkään ja juttelisi) – vaikea keskittyä tällaisessa tilanteessa
 - o seuraavalle tasolle voidaan siirtyä, kun on tehty 3-10 oikeaa toistoa edellisellä tasolla (voi tarvita vain 3 tai kaikki 10)
 - o taukoja ja koulutuksen etenemisen arviointia välillä
 - o edistymisen kirjaaminen

Ongelmanratkaisu

- koira ei tee mitään? Tehdään lämmittelyharjoituksia lisää
- turhautuminen tai sekavuus: viimeiset askeleet liian suuria, palataan aiempaan askeleeseen ja puretaan aiottu seuraava askel ainakin 2 uuteen askelmaan
- toinen vaihtoehto on pitää taukoa ja palataan asiaan myöhemmin
- haukkuminen: jotkut koirat haukkuvat kiihtyessään ja turhautuessaan → klikkeritreenaus voi aiheuttaa näitä kumpaakin. Selän kääntäminen kunnes koira hiljenee, harjoittelu loppuu hetkeksi kunnes koira on 5-10 s hiljaa. Harjoitteluohjelman tarkistaminen – miksi koira turhautui?
- koira lähtee pois tai vaeltelee: namit tylsiä, niitä ei tule tarpeeksi nopeasti tai koira ei ole vielä valmis työskentelemään. Ratkaisu: paremmat namit, tiheämpi klikkaaminen, yksinkertaisemmat käytökset, tauko hetkeksi.
- jotkut koirat eivät pidä nameista: lelupalkkio, leikki jne. Koulutus etenee tuolloin hieman hitaammin, mutta etenee kuitenkin. Helppojen käytösten harjoittelua, kunnes koira innostuu työskentelystä.
- klikkerin pelko: äänen vaimentaminen tai joku muu ääni tai klikkerisana

Toinen sheipattu käytös

- ensimmäisenä opetetut käytökset – pysyvät vahvimmin koiralla
- näitä koira tekee usein, jos ei ymmärrä mitä siltä halutaan
- ajateltava tarkoin, mistä ensimmäisenä klikkaa
- hyödyllistä huomiosta klikkaaminen (kontakti)
- laitetaan nameja käteen – käsi vartalon sivulle suoraan ja klikkeri toiseen käteen. Odotetaan, että koiran silmät jättävät käden katsomisen → CT (katsoo jotain muuta kuin kättä) 3 kertaa
- tauko ja seuraavien askelien kirjoittaminen muistiin (päämäärä = koira katsoo kasvoihin)
- sheipataan vähitellen lähemmäksi naamaa katsomisesta
- koira oppii, että nameja saa vaikka koira ei tuijotakaan sitä – koiran pitää tehdä jotain ansaitakseen namin
- varsinkin ahneille koirille hyvä harjoitus

Toinen tapa saada käytös aikaan

- houkuttelu (lure training, luring)
- tätä aikaisemmin kerrotut harjoitukset puhdasta shapingia – ollaan odotettu, että koira tekee jotain, josta sitä voidaan palkita
- shaping alussa siksi, että ohjaaja ymmärtäisi kuinka koira voi oppia itse tekemällä
- houkuttelu voi auttaa saamaan käytöksen tapahtumisen alkuun, ensimmäisen askeleen aikaan

- toinen tapa namilla houkuttelun lisäksi on käyttää käden koskettamista, kosketuskeppiä tai alustaa apuna
- kohteet voivat olla hyödyllisiä, mutta ne pitää häivyttää jotenkin
- häivyttäminen: tehdään jotain pienemmäksi ja vähemmän helposti koiran havaittavaksi esim. pienentämällä kohdetta

- joskus shaping toimii paremmin, joskus houkuttelu
- houkuttelu silloin paikallaan, kun tietää, että koira ei aloittaisi muuten ensimmäistä askelta tai siinä on vaikeuksia. Esim. veden juomisen sheippaaminen hankalaa – laitetaan vesikippoon nami → voidaan saada käytös aikaan
- houkuttelu voi toimia aroille ja herkille koirille, jotka luovuttavat helposti

- houkuttelun haitat
 - o houkuttimesta eroonpääsy. Houkuttelu helppoa, joten siihen jäädyään helposti kiinni liian pitkäksi aikaa → houkuttimen häivyttäminen vaikeutuu
 - o koira voi tulla passiivisemmaksi, odottaa että ohjaaja näyttää, mitä koiran pitää tehdä
- jos haluaa, että koira ajattelee ja osallistuu oppimiseen → houkuttimien runsasta käyttöä vältettävä

- muistettavia asioita, jos käyttää houkuttelua
 - o koira ei kiusata houkuttimella – annetaan koiralle nami tms., jos on sillä houkuteltu
 - o ruoka- ja leluhoukuttimia käytetään säästeliäästi käytösten alkuvaiheissa. Hyvä sääntö on käyttää houkutinta 3-5 kertaa ja sitten kokeilla ilman
 - o klikataan ja palkitaan, vaikka käytetään houkutinta – houkutin vain saa käytöksen aikaan, se pitää kuitenkin merkitä ja palkita
 - o kohde pitää häivyttää vähitellen ja mitä aiemmin, sitä parempi
 - o jos kohde tuntuu häiritsevän käytöstä, kannattaa kokeilla shapingia

- yksinkertaiset käytökset voidaan sheipata melko helpostikin
- vaikka alku tuntuu hitaalta, ei jouduta miettimään houkuttimesta eroonpääsyä
- namihullu koira saattaa keskittyä vain edessään heiluvaan namiin, jolloin shaping voi olla parempi tapa
- shapingin avulla oppii enemmän oppimisesta

- koe: laukku keskelle huonetta ja valitaan käytös, joka halutaan aikaan (koira laittaa yhden jalan laukkuun): kokeillaan houkuttelun avulla ja sitten yritetään päästä houkuttimesta eroon. Vertailu sheipaten tehtyihin laukkuleikkeihin

- kirjan ohjeissa käytetään molempia tapoja, useimmiten shapingia
- jos shaping ei toimi → houkuttelu kokeiluun ja päinvastoin

Sääntöjä

- ❖ ei koskaan klikkausta ilman namia
- ❖ työskennellään pienissä askelissa, max. 3 min kerrallaan
- ❖ harjoituksen lopettaminen ennen kuin koira väsy
- ❖ askelilla voidaan liikkua sekä ylös että alas ja niillä voidaan pysytellä hetken aikaa – koiran mukaan
- ❖ oppimistasanne (koira ei tunnu edistyvän): tarkastellaan sheippausprosessia uudelleen ja palkitsemisvauhtia

- ❖ alkuvaiheessa harjoittelu ennen aterioita
- ❖ uusia klikkeritreenauksessa → yksi asia kerrallaan kunnes sillä on nimi (käsky, vihje). Myöhemmin usea asia kerrallaan, mutta ei samalla harjoittelujaksolla/kerralla
- ❖ koiran pitää fyysisesti pystyä tekemään asiat, joita siltä halutaan
- ❖ ennen aloittamista lopputuloksen määrittely ja mikä ensimmäinen askel on sekä askelten eteneminen (kirjallisestikin)
- ❖ tarpeeksi pienet askeleet
- ❖ seuraavat askeleet mielessä harjoitellessa, jos koira sattuukin hyppäämään parin askeleen yli
- ❖ kun koira tulee etevämmäksi → yhdessä vaiheessa ei voi pysytellä liian kauan, jotta etenemistä tapahtuisi (alle 10 / vaihe)
- ❖ harjoittelu ei saa tapahtua kiireessä, eteneminen askelissa/vaiheiden mukaan. Jokainen käytös pitäisi pystyä jakamaan ainakin 10 osaan
- ❖ ajoittain harjoittelusuunnitelman tarkastaminen
- ❖ harjoittelua ei keskeytetä jonkun muun asian tekemiseksi, koira voi kokea sen rangaistukseksi
- ❖ harjoitteluajankohdan, pituuden ja palkkioiden vaihtelua, eri paikat ja häiriöt kun koira alkaa osata
- ❖ koira ei tajuakaan → palataan edelliseen onnistuneeseen vaiheeseen. Joskus koira haluaa pitää taukoa, se ok. Jos lopettaa työskentelyn kokonaan tai on hämmentynyt tai stressaantunut → helppo harjoitus johon voi lopettaa ja suunnitelman tarkastaminen
- ❖ koira tekee samaa virhettä uudelleen ← liian nopea eteneminen tai klikataan jostain muusta mistä luullaan klikattavan → suunnitelman tarkastaminen
- ❖ jokaisen kerran alussa palataan hieman taaksepäin ja kerrataan mitä koira on oppinut
- ❖ ei kahden ulottuvuuden sheippaamista samaan aikaan. Käytös voi parantua intensiteetissä (voimakkuus), nopeudessa tai kestossa – nämä kaikki ikään kuin sormien väliin kolmion malliin viritetyn kuminauhan eri kulmia – kun yhtä venytetään/harjoitetaan, muut antavat hieman myöten eli helpotetaan muita osia
- ❖ klikkerin ääni voi keskeyttää toiminnan hetkeksi, kun koira tulee hakemaan namia – normaalia. Palkkio voidaan myös antaa koiran ollessa asennossa/paikassa, jolloin ei jouduta keskeyttämään käytöstä (esim. seuraaminen)

Jackpot

- suuri yllättävä palkkio
- monta namia tai erikoisen hyvä herkku tai muu arvostettu palkkio (ulkoilu, koirien tapaaminen, leikki)
- kun koira tekee jotain erikoisen hyvin, esim. tekee paremman suorituksen kuin siltä odotettiin

Nimeäminen

- ennen kuin aletaan lisätä harjoiteltavia käytöksiä → nimi edelliselle
- nimi opettaa koiran erottamaan eri käytökset toisistaan ja antaa kontrollia käytöksiin, jotta koira ei tee niitä omin päin
- jos asioita ei nimetä → koira tekee kaikkea sekaisin
- kun käytös on sellaisella tasolla, että se näyttää tarpeeksi paljon halutunlaiselta, voidaanko ennustaa, että koira tulee tekemään sen uudelleen → nimi
- sanotaan käsky/nimi/vihje juuri kun koira aloittaa tekemään sen ja sen jälkeen CT
- toistetaan samaa kaavaa 30-50 kertaa muutaman päivän aikana
- joka kymmenes kerta tms. ei sanota heti käskyä ja jos koira kuitenkin tekee sen → ei palkkaa → koira oppii yhdistämään käskyn ja tekemisen toisiinsa (ja palkkion)
- kun koira ei tee mitään, kun ei sanota mitään ja tekee, kun sanotaan → koira alkaa ymmärtää käskysanan merkityksen
- käskyä voidaan tuolloin alkaa sanoa aikaisemmin, ennen kuin koira on alkamassa käytöstä
- sitten uusimman opitun käskysanan ja aiemmin opitun käskysanan vaihteluja, esim. istu ja maahan – koiran pitää tehdä sanotun käskyn mukaan, jotta saa palkkion
- käskysana ei heti mukana, koska...

- alussa ei lopullista kuvaa selvänä, halutaan, että koira yhdistää käskyn oikeaan asiaan
- sanallinen informaatio selkeämpää koiralle, kun ollaan ensin oltu hiljaa – koira keskittyy paremmin siihen, mitä sanotaan
- käskyn sanominen aikaisessa vaiheessa ei auta koira oppimaan mitä sen pitää tehdä (kuten ei auta se, että käsketään jonkun tehdä sydänleikkaus, pitää ensin harjoitella sitä)
- fyysinen informaatio: ei kannata liikeyllä paljon harjoittelun aikana, jottei koira luule, että liike on osa käytöstä sekä vartalonkielen välttäminen (eleet jne.)
- uuden käskyn mukaanotto: järjestys uusi käsky – vanha käsky – käytös – palkkio
- koira alkaa ennakoita uuden käskyn edeltävän vanhaa käskyä ja alkaa tehdä jo uudesta käskystä

Stressisignaalit

- oppiminen aina stressaavaa
- stressin pitäminen hallittavalla tasolla
- stressisignaaleja mm. haukottelu, jähmettyminen, katsekontaktin välttäminen, lipominen, hitaasti liikkuminen, poissaolevuus, hyperaktiivisuus, hyppiminen, haukkuminen, vinkuminen
- leikin ottaminen osaksi koulutusta voi lieventää tätä stressiä
- palkitseminen tarpeeksi usein
- ei liian paljon vaatimuksia kerralla
- pienet onnistumiset
- jackpotteja silloin tällöin
- itse rauhallinen

HELPPOJA KLIKKAUKSIA - PERUSTEITA

- namin ottaminen kauniisti
- istuminen
- maahanmeno
- luoksetulo
- hihnassa käveleminen
- odottaminen
- ei saa koskea

HELPPOJA EDELLEEN

- mukana sheippausta ja houkuttelua
- katsominen
- koskeminen nenällä
- peruuttaminen
- tassulla koskeminen
- katsominen tiettyyn suuntaan
- ilman hihnaa kulkeminen
- tarkastaminen

SOVELLUKSIA

- omalle paikalle meneminen
- tervehtiminen
- tutkimisessa rentoutuminen
- lääkkeen ottaminen
- kääntyminen
- paikoillaan seisominen pesussa ja harjatessa
- kynsien leikkaaminen

TEMPPUJA

- pään laskeminen
- etsiminen
- vilkuttaminen
- kuollutta leikkiminen
- puhuminen
- tanssiminen
- skeittaaminen

ONGELMAKÄYTÖKSIÄ

- käytöksen muokkaamista
- käytösongelmat eivät yleensä poistu itsestään vaan ne pahenevat
- jos koira pelkää tai on aggressiivinen → työskennellään sillä tasolla, jossa koira vielä tuntee olonsa suhteellisen mukavaksi – ei pakoteta yli kykyjensä (tekee ongelmista vielä pahempia)
- varottava koirien hampaita!
- klikkerikoulutuksella hyviä vaikutuksia ongelmakäyttöihin, sivuvaikutuksena vain se, että ongelmaan ei tule muutoksia (mutta ei ainakaan pahene vrt. pakotetaan ongelmista ohi)
- eteneminen koiran mukaan

Miksi koira tekee jotain?

- mistä palkitaan – se toistuu
- koira haukkuu – ihminen menee pois → vahvistaa haukkumista
- mietittävä, miten käytös palkitsee koiraa
- muutetaan palkkiota ja korvataan käytös toisella käytöksellä
- katsotaan...
 - o miten koira hyötyy käytöksestä
 - o milloin käytös alkaa
 - o mikä laukaisee sen
 - o miten lähellä laukaisevan tekijän pitää olla
 - o miten erityinen laukaiseva tekijä on
 - o mitä koira tekee, millä tavalla esim. aggressiivinen tai pelkää
 - o kuinka vakavaa tämä on
 - o onko koira purrut jotain
 - o mitä ohjaaja tekee koiralle
 - o mikä lopettaa käytöksen
 - o mitä koiran halutaan tekevän
- annetaan koiralle vaihtoehtoinen käyttäytymismalli, jota koira ei voi tehdä samaan aikaan ei-toivotun kanssa (esim. hyppiminen vs. istuminen)
- palkitaan vaihtoehtoisesta käytöksestä vaikka koko loppuiän ajan
- ei-toivotut käytökset eivät enää tuota palkkiota → kuolevat pois (sammuminen) ja vaihtoehtoisesta palkitaan → lisääntyy

Vastaehdollistuminen

- muutetaan koiran tunnereaktiota jotain asiaa kohtaan
- pelkoreaktiot
- esim. pelännyt lapsia → yhdistetään lapsen näkeminen herkkuihin ja pian lapsen näkeminen tuo koiran mieleen positiivisia asioita = herkut
- aloitus sellaisella tasolla, että koira ei ole stressaantunut ja vähitellen siitä eteenpäin
- haukkuminen ikkunassa tai ovella
- rauhoittumisharjoittelu (keskittyminen)
- omiminen

Itseluottamuksen lisääminen pelokkaalle koiralle

- pelko voi olla yleistä pelkoa tai kohdistuu tarkasti johonkin
- seurausta yleensä kokemusten puutteesta (positiiviset)
- pelot yleistyvät helposti
- koira saa palkkioita pelokkaasta käytöksestään (lohduttaminen, pelottava asia menee pois jne.)

- suojelevuus (haukkuminen pelosta): koira ei saa päättää, miltä se suojelee perhettään/taloa tms.
- suojeleminen yleensä sisältää vieraiden ihmisten läsnäolon ja koira voi yhdistää suojelemisen (pelon) yleensäkin vieraisiin ihmisiin, ei vaarallisiin vieraisiin ihmisiin
- koira ei saa päättää, kuka on vaarallinen vaan lauman johtaja
- itsevarma koira ei koe tarvetta esittää samalla tavalla uhkauseleitä kuin pelokas koira
- pelko on ollut koirille hyödyllistä, suojellut koira – nyt pelokkuutta muokattu jalostuksella sopivaksi (vartiokoirille epäluuloisuus vieraita kohtaan ok, tietyille metsästyskoirille ei)

- lelujen kiinnostavuuden lisääminen
- esinepelot
- äänipelot
- ihmis- ja kosketuspelot
- koira-koira –suhteet

Termistöä, selityksiä

- operantti ehdollistuminen: muokataan käytöstä vahvistamalla toivottua vastinetta
- vahviste ja rankaisu
- P+
- P-
- R+
- R-
- positiivinen ja negatiivinen matemaattisia termejä (lisää ja vähemmän)
- onko seuraamus vahvistava vai heikentävä riippuu siitä, miten ne vaikuttavat käytökseen
- monia käytöksiä voidaan katsoa sekä lisääntymisen ja vähenemisen kautta, esim. koira istuu eikä hypi → istuminen lisääntyy ja hyppiminen vähenee
 - o koira voidaan joko vahvistaa tai rangaista tässä yhteydessä riippuen siitä, milloin seuraamus tuotetaan – istumisen vai hyppimisen jälkeen
 - o istumisen jälkeen → vahvisteita
 - o hyppimisen jälkeen → rankaisuja
- ongelmia esiintyy, jos luullaan, että vahvistetaan jotain asiaa, mutta koira tekeekin sitä aina vain vähemmän
- joitain käytöksiä voidaan vahingossa vahvistaa tai rangaista

- ABC
 - o Antecedent – edeltävät toimet: mitä tapahtuu ennen käytöstä, esim. käsieleet
 - o Behavior – käytös: mitä koira tekee
 - o Consequence – seuraamus: käytöksen jälkivaikutukset, vahvistavia tai rankaisevia.

- shaping – successive approximation = toisiaan seuraavat likiarvot
- rakennetaan käytös pala palalta
- vähitellen nostetaan kriteeriä eli vaatimusastetta (palkitaan paremmista likiarvoista, lähempänä lopullista tavoitetta)

Vahvisteet ja kuinka niitä käytetään

- klikkeri (markkeeraaja) = sekundaarinen vahviste, klassisesti yhdistetty primaariseen vahvisteeseen
- primaarinen vahviste = jotain josta koira luonnostaan pitää
 - o ruoka, vesi, vapaus, kosketus, leikki...

- vaihtelee eri koirilla
- jotain, mitä eläin tarvitsee selvitäkseen
- sekundaarinen vahviste = ehdollistettu, liitetty primaariseen vahvisteseen
- sivuvaikutuksena koira alkaa pitää klikkerin ääntä tärkeänä ja työskentelee saadakseen sen aikaan
- vahvistustiheys (rate of reinforcement) = kuinka usein palkkio annetaan
 - korkea alkuvaiheessa opetusta
- vahvistusaikataulu (schedule of reinforcement)
 - jatkuva: joka kerta palkitaan, kun koira tekee käytöksen
 - ajoittainen: kun käytös on vakiintunut → palkitaan silloin tällöin
 - jos jatkuvaa → koira ei tee, jos ei saa palkkiota kuten on tottunut, käytös sammuu pois (limukka-automaatti vs. raha-automaatti)
 - vaihteleva aikataulu (variable s of R): ei palkita joka kerta, esim. kalastaminen, rahapelit – vahvoja sammuttamista vastaan
- vastakkaisia mielipiteitä edellä mainitusta
- joidenkin mielestä pitää käyttää ajoittaista vahvistamista, joidenkin mielestä ei, koska ei kuitenkaan pystytä vahvistamaan jatkuvasti – monimutkaisissa käytöksissä tulee aina ajoittaista vahvistamista
- ehdotus: jotain vaihtelevuutta harjoitteluun
 - sheipatessa ajoittaista vahvistamista, kun valitaan käytökset, joista palkitaan
 - käytös vakaa → voidaan pyytää 2-3 toistoa ennen palkkiota, pitempiä ja lyhyempiä kestoilta
 - erilaiset palkkiot kiinnostavuudeltaan
- kun käytös on jo olemassa → sitä ei tule palkinneeksi, joten luonnollisestikin ajoittaista vahvistamista (esim. istuminen, jota tapahtuu usein ilman palkkiota)
- ongelmia voi syntyä, jos yhtäkkiä siirtyy ajoittaiseen palkitsemiseen pitkään jatkuneen jatkuvan palkitsemisen jälkeen
- Premarckin periaate: korkeasti palkittua käytöstä voidaan käyttää vähemmän palkitun/ei niin mieluisan vahvisteena
- katsekontaktista palkitaan päästämällä koira leikkimään
- ns. life rewards palkkiot korkeasti arvostettuja/palkittuja käytöksiä – niistä koira pitää siksi, että koira on koira (meneminen koiran tai ihmisen luokse, juoksentelu, leikkiminen, liikkuminen eteenpäin...)
- vapautetaan näille palkkiolle (vapautussana)

Erotteleva vahvistaminen (differential R)

- DRA, DRI
- koira tekee jotain ei-toivottua → palkitaan, kun koira tekee kaikkea muuta paitsi ei-toivottua käytöstä tietyssä tilanteessa

Taikauskoinen käytös (superstitious behavior)

- sattumalta oppiminen tai epärelevantin asian liittäminen oppimiseen
- onnenlakit, amuletit jne.
- koirat yhdistävät asioita ympäristöstä siihen, mitä tapahtuu samaan aikaan
- vääriäkin asioita saattaa yhdistyä oppimisessa, niistä eroonpääsy

Rankaiseminen

- lisätään jotain epämiellyttävää tai otetaan jotain miellyttävää pois
- vähentää käytöstä
- tehokkuus riippuu rankaisun suorittamisen nopeudesta ja säännöllisyydestä
- tehokas rangaistus:

- välitön
 - tapahtuu joka kerta
 - riittävän voimakas
 - yhdistyy oikeaan käytökseen
- fyysisillä voi olla sivuvaikutuksia
 - rankaisu yhdistetään johonkin tiettyyn olosuhteeseen, joka lisää pelokkuutta tai aggressiivisia vastineita kohti tiettyä ihmistä tai ympäristöä
 - erottelu: rankaisu liitetään ihmiseen, jolloin kiellettyä asiaa voidaan tehdä, kun ihminen ei ole paikalla
 - klikkerikoulutus kehottaa koira kokeilemaan
 - jos joskus vastataan kokeiluun rankaisulla (P+) ja joskus klikkaamalla (R+) – koira menee sekaisin, ei uskalla yrittää yhtä paljon
 - yleistä sekakoulutetuilla (crossover-koirilla)
 - klikkerikoulutuksessa pahin väärän kokeilemisesta on se, että siitä ei palkita
 - mielo negatiivinen rankaisu, jos koira esim. kiihtyy liikaa → keskeytetään harjoitus, käännetään koiralle selkä, ”puhutaan puhelimeen”, puhutaan kaverille tms. n. 30 s ajaksi
 - koskaan ei saa rangaista koira siitä, että se ei ymmärrä tai pitää miettimistaukoa
 - oppiminen on väsyttävää ja koiran pitää saada pitää taukoja
 - negatiivinen rankaisu tehokkainta, kun sitä käytetään harkiten ja tarjotaan sillä koiralle informaatiota tekemisestään

Sammuttaminen

- käytöksen poistuminen
- ennen lopullista poistumista käytöksen kiihtyminen voimakkuudessa = sammumispurkaus
- joitain käytöksiä vaikea sammuttaa, koska ne palkitsevat itsessään koiran
- monet koirat pitävät haukkumisesta tai sen tuottamasta stressin helpottumisesta
- ympäristön muokkaaminen ja vaihtoehtoisen käytöksen luominen tilalle
- sheipatessa käytetään sammumispurkausta
- halutaan enemmän/parempia käytöksiä → koiran aiemmin tekemä ei enää toimi ja kokeilee voimakkaammin/enemmän jne. → palkitaan siitä
- hyödynnys: käytös käskyn alaisuuteen, vahvistetaan jatkuvasti ja sitten ei enää pyydetä käytöstä
- tällaiset käytökset (jatkuva vahv.) olivat heikkoja sammumista vastaan eli sammuvat pois, kun niitä ei pyydetä eikä vahvisteta sammumispurkauksen jälkeen koskaan
- satunnaisesti/ajoittaisesti vahvistettua käytöstä vaikea saada pois (kerjääminen...)

Ketjuttaminen

- jokainen osa opetetaan erikseen kunnes se on valmis ja osia liitetään yhteen kokonaisuudeksi, monimutkaisemmiksi
- takaperinketjuttaminen = viimeinen osa ketjuun ensin ja siitä taaksepäin
- oppiminen helpottuu tätä kautta, koko ketju vahvistuu, kun edetään kohti tuttua osaa
- esim. nouto = viimeinen osa noutoesineen luovutus = vahvin osa ja siitä tulee itsessään jo sekundaarinen vahviste, koska palkkio on liittynyt siihen niin usein

Peittyminen (overshadowing)

- eläimen kannalta tärkein ympäristön elementti peittää alleen muut yksityiskohdat
- esim. leluhullu koira ajattelee vain lelua eikä kuule/näe muuta

Vastaehdollistuminen

- opetetaan koiralle erilainen vastine vihjeeseen tai ympäristön tuottamiin ärsykkeisiin
- ongelmakäytöksen kanssa käytetään
- klassista ehdollistumista

Poisherkistäminen

- em. kanssa yhdessä käytetty
- pelot
- tehdään pelkohierarkia ja sen läpikäyminen vähän pelottavasta aina kohti pelottavampaa

Kysymyksiä

- koira tekee käytöstä, joten vaaditaan enemmän ennen palkkiota. Koira lopettaa tekemisen ja häipyä. Aloitus uudelleen alusta vai korkeammasta tasosta?
 - o Koira ei ole kiinnostunut, koska ei onnistu (voita). Askeleet liian isoja tai vaikeita. Pienempiä osia, ei ihan alkuun kuitenkaan vaan edellinen taso ja siitä eteneminen muutamien toistojen jälkeen
- sama käytös monena päivänä, aloitetaanko ensimmäisestä askeleesta joka päivä?
 - o Ei ensimmäisestä, joko siitä mihin jäätiin tai pikakertaus vaiheista alkuun
- realistinen harjoittelun määrä?
 - o 5-10 kertaa päivässä riippuen harjoiteltavasta asiasta, ei kuitenkaan kuin pari minuuttia kerrallaan jaettuna koko päivälle

Käytöksen ulottuvuuksien muokkaaminen

- halutaan muokata käytöksen eri ulottuvuuksia tai korjata jotain jo opittua
- käytöksen topografia: kuinka korkealle/nopeasti/lujaa/kauan/nopeasti reagoiden jne. käytös tapahtuu
- yhtä ulottuvuutta kerrallaan muutetaan
- ketjutettu käytös osiin ja osan muuttaminen – sitten takaisin ketjuksi

Keskiarvon ympärillä muuntelu keston lisäämiseksi

- kesto yksi (vaikea) ulottuvuus
- bouncing metodi eli keskiarvon ympärillä ”pomppiminen”
- ihmiset ennalta-arvattavia, rytmi helposti tulee esille
- uusi käytös ja kesto sille
- viivytetään klikkausta 1 s ajan = 1 vaihe
- sitten 2 s kunnes päästään 5 s:in
- 5 s rajana pomppimiselle: maksimi 5, joten keskiarvo 3. Vaihdeltaan tästä lähtien aikaa kuinka kauan koiran pitää säilyttää haluttu käytös, esim.
 - 2 – 5 – 3 – 1– 4 – 3 s ennen klikkausta
- koira kesti 6 3:n keskiarvon harjoitusta
- seuraava keskiarvo 4 tai 5 ja sen ympärillä pomppimista
- jatketaan samaa rataa lisäten aikaa
- toistoja / keskiarvo max. 10

Työskentely kaukaa

- etäisyyden lisääminen
- aloitetaan lähellä ja vähitellen kauemmaksi
- ks. ohjeet

Sujuvuus (fluency)

- koira tekee käytöksen tarkasti ja välittömästi vihjeen jälkeen
- huolimatta siitä, mitä ympärillä tapahtuu (häiriötestattu), minimimäärällä palkkioita (sammumiselle varma) ja missä tahansa ympäristössä (yleistynyt)
- kuten kielen oppiminen – ymmärtäminen ja sujuva puhuminen eri asioita

- kun käytös on käskyn alaisuudessa → yleistäminen = eri paikoissa tekeminen
- perinteinen koulutus: häiriötestaamiseen viittaaminen – tällöin ihmiset monesti ajattelevat koira koulutusta vastustavana oliona eikä osallistujana
- yleistäminen = opetetaan koira tekemään käytös tehdään samalla tavalla missä tahansa, milloin tahansa ja huolimatta siitä, mitä muualla tapahtuu
- koirat eivät yleistä helposti, sitä pitää auttaa
 - o omat asennot: harjoitellaan ollen itse eri asennoissa (istuen, maaten, seisten jne.)
 - o suunta: kohti koira, selin, vinottain...
 - o koiran suunta
 - o sijainti huoneessa
 - o huoneiden vaihtaminen
 - o päivän ajankohta
 - o muut ympäristön asiat (etenkin palkitsevat asiat ympäristössä ja niistä huolimatta tekeminen – häiriö voi toimia sitten palkkiona)
 - o eri paikat (piha, katu, kentät jne.)

Suorituksen parantamispelejä

Latenssin parantaminen

= aika, joka koiralta kuluu ennen kuin se alkaa tehdä käytöstä, reagoida vihjeeseen

- tehdään 3 toistoa (avustaja katsoo ajat jne.)
- koiran keskimääräinen nopeus käskyn suorittamiseen mitataan
- maksimiaika = pisin näistä em. toistojen suorittamiseen kuluneista ajoista, aikaraja
- vihje 10 kertaa, klikataan vain 5 nopeinta reaktiota
- jos koira ei tarpeeksi nopea = ylittää maksimiajan → syödään/ollaan syövinään koiran nimi
- palkitaan siis koiran käytöksen aloittamisesta eli heti CT
- lasketaan taas aikoja ja kiristetään maksimia jne.

Nopeusharjoituksia

- sormiharjoitukset pianonsoitossa → tavoitteena säilyttää tarkkuus ja lisätä nopeutta
- ennen näitä harjoituksia koiran pitää tehdä käytökset suhteellisen lopullisen näköisenä
- 1 käytös, laskin/ajastin tai avustaja laskee
- lasketaan kuinka monta kertaa koira tekee käytöksen 10-15 s aikana (vapautus välillä)
- tämä perusta
- seuraavaksi nopeimmat kokonaiset istuminen 15 s sisällä (vapautetaan jokaisen jälkeen)
- yritetään lisätä kokonaisia istumisia jokaisen 15 s jakson sisällä
- kun saavutetaan maksimimäärä 15 s sisällä → kohotetaan aika 20 s ja pitemmiksi ajoiksi, esim. minuutiksi lopulta

Korttipeli

- vaihdellaan palkkioita → koira innostuu ja kokeilee enemmän
- merkitään kortteihin erilaisia tapoja palkita koira (esim. CT, C ja leikki, sana & nimi jne.)
- palkitaan kortin mukaisesti koira → vaihtelevuutta

Kuunteleminen

- kaksi käytöstä ja niitä vuorotellen
- koiran pitää kuunnella, kumpi käsky sanotaan

- jos tekee väärän → vaihdetaan paikkaa, ei palkkiota

Merkit, signaalit, vihjeet ja käskyt

- merkki: mikä tahansa ympäristössä, joka antaa informaatiota koiralle siitä, mitä tulee tapahtumaan. Esim. klikkerin ottaminen esille
- vihje: kertoo koiralle, mikä käytös pitää tehdä
- käsky: verbaalinen vihje
- signaali: visuaalinen vihje
- vihjeet koskevat aina yhtä erityistä käytöstä
- käytöksellä voi olla useampi vihje, esim. käsimerkki ja käsky
- ympäristön vihjeet, vartalo tai äänensävy
- kurkottaminen namia kohti → vihje palkkion saamisesta
- ylimääräiset, tahattomat vartalovihjeet käskyjen ohella

Käsky vai signaali vai molemmat

- visuaalinen koiralle selkeämpi
- valittava tarkoituksen mukaan

Käskyn tai signaalin lisääminen

- käsky mukaan, kun koira tekee luotettavasti (80% oikein)
- jos odotetaan 100% oikein → jokin ympäristössä jo toimii koiralle vihjeenä, koska koira tekee koko ajan oikein (pään kääntyminen, katse tms.)
- odotetaan liian kauan → koira voi luulla, että sen pitää tehdä vain sitä tiettyä käytöstä, ei tarjoa muuta helposti
- vihje juuri ennen käytöstä, kun koira alkaa tehdä sitä
- koira alkaa erottaa, että jokin ympäristössä edeltää aina käytöstä (vihje siis) → erottaa koiralle sen, milloin koira saa palkkion ja milloin ei
- ei CT, jos ei ole annettu vihjettä
- yhdistelmiä paljon: vihje – käytös – CT, vähän näitä ei vihjettä – käytös – ei palkkiota (ei halua menettää uutta käytöstä!) – palkitaan aina, kun tekee vihjeestä
- vähitellen vihje yhä aikaisemmin kunnes koira tekee käytöksen ”puhtaasti” vihjeestä

Vihjeen hävittäminen tai muuttaminen

- joskus pitää päästä eroon vihjeestä: ollaan luotu se vahingossa, se pitää muuttaa joksikin toiseksi tai eri haluta enää käyttää vihjettä
- tätä kutsutaan häivyttämiseksi
- tehdään vihje aina vähemmän selväksi koiralle
- esim. kosketuskeppi: pienennetään sitä tai pidetään sitä kauempana kohteesta
- muutetaan vihje: häivytetään vanha vihje ja korvataan se uudella
- yhdistetään uusi vihje vanhaan kuten yhdistetään yleensäkin vihje käytökseen: uusi vihje – vanha vihje – käytös – palkkio
- koira alkaa ennakoida että uusi vihje tarkoittaa vanhan vihjeen tulemista ja tekee jo uudesta vihjeestä käytöksen
- vanha vihje ei enää tarpeellinen, sen voi tuolloin häivyttää pois ketjusta
- ennakointi yleensäkin samaan tapaan: koira ennakoi jostain vihjeestä, että ”oikea” vihje on tulossa ja tekee käytöksen (omat eleet tms. ennen käskyä)
- pitää olla tarkkana, ettei tee eleitä, jotka alkavat toimia koiralle tahattomina vihjeinä
- ei palkita käytöstä, jota tehdään ilman vihjettä

Mitä koira yrittää kertoa ihmiselle?

- koira antaa ihmiselle informaatiota, ei vain yksisuuntaisesti ihminen koiralle
- koirilla ei ole olemassa salajuontia, jonka avulla ne yrittävät tehdä ihmisen elämän hankalaksi
- koirat tekevät sitä, mikä toimii niille
- mietittävä, mitä hyötyä käytöksestä on koiran kannalta (vai onko)
- stressin merkit: välttely, nuuskiminen, muun puuhaaminen, rapsuttaminen, poistuminen paikalta, kääntyminen pois päin, hyppiminen jne.

Kysymyksiä vihjeistä

- jos koira tekee käytöstä, mutta ohjaaja ei ole työskentelemässä koiran kanssa – palkitaanko?
 - o Toimintojen pitäisi olla ärsykekontrollissa eli jos koiraa ei ole käsketty tekemään, ei tarvitse palkita
- opetetaan koiralle sitä, että se ei tee mitään (esim. makoilee paikoillaan) – kuinka estetään koiraa tekemästä kaikkia temppuja ja että koira ei lopeta tekemistä, koska sitä ei palkita?
 - o Palkitaan koira tekemättömyydestä, annetaan nameja, kun makaa paikoillaan. Vähitellen pidennetään namien antamisen väliä. Jos koira tarjoilee käytöksiä → laitetaan ne vihjeen alaisuuteen ja koira tietää, että ilman vihjetä niitä ei kannata tehdä. Jos koira tekee kaiken mahdollisen → ollaan aloitettu liian suurella askeleella tai edetty liian nopeasti – koira on turhautunut ja yrittää saada palkkion. Pienemmät askeleet.
- kun koira tekee käytöksen luotettavasti (n. 10 min helppojen käytösten kanssa), nimetäänkö ne silloin?
 - o Löisikö ohjaaja vetoa käytöksen tekemisestä? Onko suorituspäätös n. 80? Jos on → nimi.
- miten koira voi tietää, mitä sen pitää tehdä, jos käytöksillä ei ole nimeä? Kokeilee kaiken mahdollisen
 - o koira on hämmentynyt, ei tiedä mitä halutaan. Jos koira tarjoaa montaa käytöstä...
 - niitä ei ole nimetty
 - liian monta uutta asiaa kerrallaan
 - liian suuret askeleet etenemisessä
 - o erot ajoissa tai paikoissa, jos harjoitellaan useaa uutta asiaa kerrallaan. Ei samalla kerralla kahta uutta asiaa (esim. pieni tauko väliin)
- koira tekee käytöstä koko ajan
 - o käytökselle nimi ja ärsykekontrolli
 - o eri käytösten harjoittelu, joiden aikana ei voi tehdä sitä, mitä on tehnyt koko ajan (esim. koira vilkuttaa koko ajan → otetaan tilalle esim. seisominen paikoillaan)
- käytösten säilyttäminen, kun opetetaan uusia
 - o vanhat käskyn alle ja palkitaan, kun niitä käytetään
 - o koira oppii tekemään ne vain pyydettyinä (koska muuten niitä ei palkita)

Klikkeristä ja nameista eroon pääsy

- ennen tätä seuraavat palat kohdallaan
 - o käytös näyttää siltä kuin haluaa
 - o vihje mukana
 - o yleistäminen
- kun nämä ok, jokaista käytöstä ei tarvitse vahvistaa klikkaamalla
- vaihtelevat palkitsemistavat (klikkaus + lelu, kehu + leikki jne.)
- käytös luotettavammaksi → palkitseminen vaihtelee enemmän ja epäennustettavasti
- motivoinnista ei koskaan ”päästä eroon” (ei itsekään olisi töissä palkatta)

- klikkerin käyttöä ei lopeteta, uusia käytöksiä opetettaessa mukana
- hienosäätönä tai jos halutaan muuttaa käytöksen osaa → klikkeri mukana taas
- ruokaan erittäin motivoituneet koirat → opetettava pitämään muistakin palkkioista kuin ruuasta
- lelut hyviä nopeuden ja intensiteetin lisäämisessä
- leluja ei käytetä koiran houkuttelemiseen (esim. luoksetulon nopeuttaminen), koska ne on vaikea häivyttää pois
- palkkiolle ei kannata pitää vapaata pääsyä, jotta olisi koiran mielestä arvokkaampi (esim. ei ruokaa koko ajan esillä)

”Sillanrakentaminen”

- ääni, merkki
- monia luonnollisia sekundaarisia vahvisteita olemassa
- sanallinen merkki ei yhtä tarkka kuin klikkeri, joten käytösten sheippaamisessa ei yhtä tehokas
- ei sellaista sanaa, jota käytetään usein muutenkin

Muistiinpanot

- tärkeää laittaa muistiin toistojen määrät
- muistiinpanojen avulla voidaan määritellä pohja harjoittelulle (missä askeleessa/tasolla ollaan)
- antaa myös mahdollisuuksia helpommin muokata harjoitusohjelmaa
- muistiin laitettavia asioita
 - o päivämäärä
 - o harjoituksen numero
 - o käytöksen onnistuminen (onnistumiset / aika esim.)
 - o pohja: jos halutaan muuttaa jotain, esim. latenssia, kesto
 - o harjoituksen pituus
 - o seuraava harjoitus
 - o ympäristötietoa

Crossover koirat ja ohjaajat

- ongelmia ohjaajille saattaa syntyä, koska
 - o he eivät halua luopua käytöksen kontrolloimisesta
 - o kun asiat eivät onnistu → palaavat vanhaan tapaan (esim. houkuttelu tai pakotteet)
 - o eivät luota, että koira hoksaa itse
 - o etsivät syitä koiran käytökselle (koira kusettaa ohjaajaa tms.)
- koirat...
 - o eivät tarjoa käytöksiä
 - o eivät ole hyviä tekemään monia eri asioita
 - o odottavat käskyjä
 - o tottuneet vain tekemään asiat eri tavalla
- hyvä asia klikkerikoulutuksessa on se, että sitä voidaan käyttää monilla eri tasoilla – aloittelevista tempuista käytännön sovelluksiin
- ensimmäinen vaihe klikkerikoulutuksen opettelussa on kokeilua
- ongelmia tuolloin saattaa olla se, että koira ei huoli nameja, pelkää klikkeriä tai ei ymmärrä, mitä koiran pitäisi tehdä (← pitää opettaa työskentelemään eri tavalla, oppia oppimaan)
- vaikeinta voi olla käytösten tarjoamisen oppiminen (→ tehdään ensin lämmittelyharjoituksia)
- ei harjoitella aluksi mitään ”oikeaa”, tempuja ja harjoitellaan uutta tapaa
- aikaisemmin kaikki se, mikä ei ole ollut sitä, mitä ohjaaja on halunnut → on korjattu (kielletty tekemästä) – nyt eri säännöt → aikaa koiralle tajuta tämä
- ohjaaja voi innostua lisäämään klikkerikoulutuksen osaksi tavallista treenitapaa → ei toimi kunnolla näin (jotenkin kuitenkin toimii)
- joskus edetään pitemmälle ja käytetään enemmän ja enemmän klikkerimenetelmää...

VINKKEJÄ

- kanojen kanssa harjoitellessa huomaa helposti, että palkkion antamisen suunnalla / paikalla on merkitystä (kanat ovat nopeita)
- lämmittelyharjoitukset: ei kannata aina palkita istumisesta, maahanmenosta tai katseesta, koska ne ovat staattisia käytöksiä (paikallaanpysyviä). Voi aiheuttaa ongelmia, kun aletaankin hakea liikettä
- ei saa juuttua liian kauaksi aikaa eri vaiheisiin, esim. noustesineeseen koskemiseen, ettei koira luule, että se on lopullinen käytös. Edetään kun edellinen käytös on sujuvaa
- koira puree: vinkaisu ja leikkimisen lopettaminen tehokas tapa saada pureminen loppumaan, etenkin pennut
- uusi käytös ja vihje: yhdistetään toisiinsa ainakin 50-60 kertaa, jotta koira osaisi yhdistää asiat toisiinsa
- koira jalkojen liikkuminen: avustaja voi klikata, jos on tarvetta palkita jalan liikkeestä
- vapautus: sanotaan sana ja houkutellaan / saadaan koira jotenkin liikkeelle
- asentopeli: sanotaan vihje ja odotetaan hieman klikkauksen kanssa → jos koira vaihtaa asentoa → ei ymmärrä vielä tarkalleen vihjettä (esim. nousee maasta istumaan)
- kosketuskeppi ja koskeminen tiettyyn kohtaan: kuminauha kepin ympärille merkiksi, jonka ala/yläpuolelle kosketuksen pitää osua. Siirretään tarpeen mukaan
- koiran huomiotta jättäminen (negat. rankaisu): ei katsota, puhuta, kosketeta tai anneta koiran koskea ohjaajaan
- namien vaihtaminen pitkään harjoitellessa → koira ei kyllästy namiin, kun se vaihtuu
- sanallinen klikkaus: hyvä siinä, että kädet jäävät molemmat vapaiksi. Huonoa se, että ei ole kovin tarkka ja erottuva
- vartalon asento voi olla tarkkaa koiralle: koira ei ehkä tunnista käskyä, jos ohjaaja istuu. Muutellaan asentoa harjoitellessa
- käsky voidaan ottaa mukaan nopeasti, jos ollaan varmoja, että koira tulee tekemään haluttua asiaa (esim. etsii nameja maasta)
- onko koira oikea vai vasenkylkinen? Koira pois päin ohjaajasta suoraa linjaa → kutsutaan → mitä kautta kääntyy?