

COME INSEGNARE NUOVI COMPORAMENTI

Cos'è un comportamento? Un comportamento è una qualsiasi azione volontaria del cane. Es: seduto, terra, resta, vieni, porta ecc ecc..

Vogliamo analizzare in che modo possiamo insegnarne al cane e far sì che egli li esegua quando chiesto. Ecco cosa bisogna fare:

premesso che abbiamo già insegnato al nostro cane dei marcatori di rinforzo positivo (rinforzi positivi secondari che segnalano l' arrivo del rinforzo primario) verbali (ok, yes)

1. EVOCARE IL COMPORAMENTO
2. INSERIRE UN SEGNALE O COMANDO
3. DISCRIMINARLO
4. SVILUPPARE I CRITERI UNO AD UNO
5. GENERALIZZARLO
6. UTILIZZARE ADEGUATAMENTE IL RINFORZO

1. EVOCARE IL COMPORAMENTO:

La prima cosa da fare è mettere il cane nelle condizioni di compiere, offrire un determinato comportamento per poterlo poi marcare (yes!) e rinforzare, e per aumentare quindi le probabilità che possa compierlo nuovamente in futuro.

I comportamenti possono presentarsi :

- spontaneamente, senza che egli sia invitato o guidato a farlo
- *indotti* da noi, ovvero presentati grazie ad un aiuto per incoraggiare il cane a manifestarli.

Catturare un comportamento spontaneo:

Per condizionare un comportamento che il cane presenta spontaneamente è sufficiente guardare e CATTURARE (con il nostro marcatore) l' azione nell' istante in cui si presenta. Questo sistema si chiama CATTURA: il cane compie spontaneamente, di sua volontà, in maniera completa e perfettamente, senza alcun intervento da parte dell' addestratore, il comportamento che vogliamo condizionare; noi lo marchiamo e lo rinforziamo. E' un sistema rapido per insegnare alcuni comportamenti semplici, quali il seduto o il terra. Ma nel caso di altri comportamenti potrebbero non bastare anni, in quanto il cane potrebbe non presentarli mai spontaneamente. Ad esempio, ad un cane potrebbe non venire mai in mente di raccogliere e portare al conduttore un gioco.

Indurre un comportamento:

Con uno stimolo:

il cane segue uno stimolo su cui è motivato e da noi guidato tipo un biscotto o un gioco e nel seguirlo esegue il comportamento. Vengono utilizzati cibo o giochi che il cane istintivamente segue per indurre esattamente il comportamento che vogliamo rinforzare. Si tratta di un sistema molto rapido e diretto, gratificante fin dall'inizio, e non stressante. **Lo stimolo, però, va levato il più rapidamente possibile per passare a lavorare in rinforzo** (ovvero il premio viene dato solo dopo che il comportamento è stato eseguito e non più usato come

guida per evocarlo). Se ciò non accade, sia il conduttore sia il cane ne diventeranno dipendenti, a volte per sempre. Potremo sostituire lo stimolo del cibo aiutandolo col linguaggio del corpo oppure potremo aspettare che il cane ,dopo molte ripetizioni sotto stimolo ,offra lo stesso comportamento senza alcuna guida. Si tratta di una scorciatoia valida per indurre un comportamento fin dall' inizio più vicino possibile a quello desiderato, ed in tal senso lascia meno spazio alla libera creatività del cane.

Con un target:

Il target è una cosa che il cane impara a seguire o toccare. Può essere una mano, ma anche la punta di un bastone o un altro oggetto. Insegnando al cane a toccare col muso (o con la zampa) un target, possiamo poi usare il target stesso (come se fosse uno stimolo primario: il gioco o il biscotto) per ottenere vari comportamenti

Con la manipolazione:

Manipolare significa fisicamente portare l'animale a compiere un certo movimento. Ad esempio: metterlo in braccio sulle gambe di qualcuno, esercitare una pressione delicata sulla spalla per farlo sdraiare (DORMI). Il comportamento, in questo caso, non è per il cane del tutto conscio visto che non è dipeso da un sua iniziativa, e il contatto fisico potrebbe essere necessario per sempre per evocare quel comportamento. Se proprio altre tecniche non funzionano, la manipolazione deve essere limitata ad un aiuto discreto, gentile, ed usata per il minor tempo possibile.

Quale sia il metodo che scegliamo, di fondamentale importanza è che sappiamo esattamente cosa vogliamo ottenere, delineando il programma di lavoro prima di ogni sessione . Nulla deve essere lasciato al caso. Dobbiamo imparare ad osservare molto bene i comportamenti ed eventualmente scinderli in frazioni minori e premiare tutte le piccole frazioni dello stesso, fino ad ottenere il comportamento completo(shaping); se siamo in difficoltà dobbiamo chiederci cosa stiamo veramente rinforzando; spesso incontreremo ostacoli causati da una connessione *accidentale tra rinforzo e comportamenti diversi da quello desiderato*.

E' bene lavorare con il cane pochi minuti di seguito, alternandoli a fasi di riposo in cui lo lasciamo rilassare; i tempi di attenzione variano infatti con il cane, l'età, le sue motivazioni, l'abitudine al lavoro, ma in generale più sessioni di breve durata, ripetute più volte nella giornata, ottengono migliori risultati di un'unica sessione di lunga durata. Prestiamo la massima attenzione a ciò che fa il cane, scegliamo, all'inizio soprattutto, una stanza o un'area tranquilla , senza distrazioni, stacciamo telefoni e cellulari, evitiamo di esercitarci alla presenza di altri cani o animali di casa.

2. INSERIRE IL SEGNALE:

Una volta che abbiamo evocato e rinforzato un comportamento, vogliamo che si presenti in seguito ad uno STIMOLO, SEGNALE o COMANDO

RICORDA!: 1 SOLO SEGNALE O COMANDO PER OGNI COMPORTAMENTO!!!!!!!!!!

Gli stimoli antecedenti sono le circostanze che precedono il comportamento. Il segnale o comando, se compare immediatamente prima del comportamento, funge da stimolo antecedente.

I comportamenti si dicono sotto controllo di uno stimolo quando sono direttamente dipendenti dagli stimoli antecedenti. Il comportamento verrà controllato dallo stimolo (o comando) perché rinforzato quando lo stimolo antecedente era presente . Quando un comportamento viene rinforzato solo in presenza di un particolare stimolo antecedente, il risultato è che il comportamento avviene sotto controllo di quel segnale Es: se dico “seduto” e il cane si mette seduto do un premio.

Introducendo il segnale **solo dopo** che il comportamento viene manifestato secondo le nostre aspettative, evitiamo di associare il comando prescelto a comportamenti non corretti o non ancora precisi e distinti; inoltre, così facendo, eviteremo di ripetere più volte un comando senza che ad esso segua il comportamento richiesto Nelle fasi iniziali possiamo introdurre segnali provvisori o aiuti (come vedremo in seguito) che potremo successivamente eliminare o sostituire con altri.

Quando il cane ha imparato che proporre un dato comportamento funziona (quindi porta ad un rinforzo), quando *la qualità di questo comportamento* è precisa, costante, e corrisponde alle nostre aspettative, **è il momento di metterlo sotto segnale o comando, cioè di far sì che venga “comandato”, e che quindi si presenti solo dopo che uno stimolo discriminativo per quel comportamento abbia indotto la sua esecuzione.** Preferiamo parlare di *segnale* rispetto al termine di comando classicamente usato nell'addestramento tradizionale, e potrà essere un segnale vocale, gestuale o entrambi in contemporanea, ma potrà essere anche una situazione che si presenti al cane (un oggetto che cade può essere il segnale per raccogliarlo; una mano sulla porta di casa può essere il segnale per sedersi; un suono il segnale per abbaiare). Ciò che importa è che il segnale ci permetta di gestire il comportamento, di *poterlo controllare, evocandolo* in una determinata situazione o necessità piuttosto che in altre. Il segnale *indurrà* un certo comportamento e, contemporaneamente, *impedirà la comparsa di altri.*

E' importante non introdurre il segnale , fino a quando il comportamento in questione non sia manifestato in maniera costante e nel modo appropriato.

Inizialmente il segnale verrà introdotto *contestualmente* all'esecuzione di un dato comportamento. Per es. , nel caso del "Seduto" , nel momento in cui il cane appoggia il posteriore a terra, in modo che non vi sia alcuna possibilità che, pronunciata la parola "seduto", il comportamento si arresti e non venga eseguito; in seguito, anticiperemo progressivamente, in modo infinitesimale, il segnale "siedi", fino a che la parola precederà di poco il comportamento. A questo punto l'associazione avverrà in breve tempo e il

comportamento potrà essere condizionato da quel segnale.

Gli aiuti

Prima di associare il comportamento che abbiamo evocato ad un segnale verbale (tipo VIENI, SEDUTO) ci troviamo spesso ad utilizzare degli aiuti che, in una fase successiva, possiamo eliminare. Questi aiuti sono per lo più segnali corporei o ambientali che aumentano la possibilità che il cane incorra nel comportamento corretto nell'occasione in cui è richiesto. Possiamo pensarli come dei consigli o aiuti extra che spingono il cane a mostrarci quel che ci aspettiamo.

Distinguiamo due tipi principali di aiuti:

- **Fisici/corporei:**

andare via per stimolare il cane a venire, alzare la mano sulla sua testa per farlo sedere, guidarlo col guinzaglio o fermarlo dal collare

- **ambientali:**

per insegnare al cane a camminare e sedersi accanto alla sedia a rotelle faccio camminare il cane tra sedia e rete

Se questi aiuti ci servono al far capire al cane cosa vogliamo, successivamente posso essere gradualmente eliminati. Così, è possibile ridurre gradualmente l'uso del corpo per chiedere al cane di venire, di sedersi o di aspettare, azzerare l'uso del guinzaglio per condurre il cane al piede o in un riparto della pallina.

Gli aiuti possono essere eliminati quando il comportamento è chiaro al cane e lo abbiamo già abbinato ad un segnale verbale. Eliminando gradualmente l'aiuto lasceremo il posto al solo segnale verbale.

NB: gli aiuti vanno eliminati gradualmente in maniera che il cane non possa incorrere nell'errore. Se il cane compie un errore, tornare indietro di livello e reinserire immediatamente l'aiuto abbandonato. Es: se dico seduto e il cane non si siede, immediatamente lo aiuto con la mano che si alza sopra la sua testa. Se il cane quando dico PIEDE va davanti invece che al lato della sedia, rimetto subito il guinzaglio per guidarlo o la barriera (es. rete).

Altri esempi dell'utilizzo degli aiuti e la loro successiva eliminazione:

- per far sdraiare un cane che sta seduto, può essere utile usare una gamba come "ponte" sotto al quale di debba infilare per riuscire a prendere il boccone. Quando il cane va facilmente a terra, inserisco la parola "terra" e gradualmente comincio ad allontanare, per poi eliminare, la gamba.
- Richiamo: per far venire il cane da me gli do le spalle e vado via. Lui arriva e prende il premio. Quando ha capito l'esercizio (se vado via..vieni da me) inserisco il comando verbale "vieni" e comincio ad associarlo al suo arrivo. Gradualmente e progressivamente riduco il movimento del mio corpo fin quando il cane arriva col solo "vieni".

3. DISCRIMINAZIONE:

Tecnicamente il comportamento si dice discriminato quando si verificano le seguenti 4 condizioni:

- se dico : A fai A
- se dico : A non fai B
- se dico B non fai A

Per fare un esempio pratico: se vogliamo essere certi che il cane ha discriminato il segnale verbale "seduto" dal "terra":

- se dico "seduto" si mette seduto
- se dico "seduto" non si mette a terra
- se dico "terra" non si mette seduto

Per una buona discriminazione, quando sono presenti stimoli antecedenti diversi da quello che voglio associare al comportamento, questo non verrà rinforzato. Es: se dico terra e il cane si mette seduto non do il premio.

4. INSEGNAMO UN CRITERIO ALLA VOLTA

Quando insegniamo un nuovo comportamento, concentriamoci su di un aspetto, o CRITERIO, alla volta; ogni comportamento, anche quello apparentemente più semplice o unitario, è in realtà scomponibile in vari aspetti o può essere analizzato e valutato da più punti di vista che bisogna scegliere, e considerare separatamente, per poter dare al cane le informazioni corrette. Per es., assumere la posizione di "terra" davanti a noi è un criterio; farlo rimanendo perfettamente paralleli al nostro fianco è un altro.

Nel setting di pet therapy è molto importante che il cane si sdrai quando indicato, indipendentemente dalla sua posizione e quella del conduttore, che potrebbe essere vicino o lontano, seduto o in piedi, girato verso il cane o verso l'utente.

I criteri che vanno presi in considerazione ed insegnati uno alla volta in un nuovo comportamento sono principalmente 4:

- **DISTANZA:** insegniamo il comportamento da vicino e poi insegniamolo progressivamente a distanza maggiore
- **DURATA :** allunghiamo progressivamente la durata con cui il cane sta, per esempio, seduto o sdraiato
- **DIFFICOLTA':** facciamogliela prima molto semplice e solo gradualmente aumentiamo la difficoltà dell'esercizio: sedersi quando il conduttore è accovacciato è molto più difficile di sedersi quando il conduttore è in piedi; sedersi sulle gambe di qualcuno è più difficile che sedersi a terra, sdraiarsi su un tavolo è più difficile che sdraiarsi a terra; rimanere fermo quando accarezzato da più persone è più complesso che rimanere fermi mentre si interagisce con un solo utente.
- **DISTRAZIONI:** insegniamo il comportamento in un ambiente privo di distrazioni ed introduciamole gradualmente, fino ad avere un cane perfettamente in grado di rispondere correttamente al segnale anche se in un contesto ricco di stimoli e rumoroso.

NB: ricordiamo sempre di aggiungere un criterio alla volta e ogni volta che ne introduciamo uno mettiamo temporaneamente da parte gli altri! Es: se voglio che il mio cane allunghi il tempo che sta in "resta" devo ridurre la distanza! Solo quando due criteri sono stati separatamente insegnati possono essere messi insieme.

5. LA GENERALIZZAZIONE.

Una volta appreso un comando, semplice o complesso che sia, il cane dovrà imparare a generalizzarlo, a ripeterlo, cioè, in maniera affidabile nonostante le mutazioni spaziali rispetto a noi e le condizioni ambientali.

Per esempio: il cane è ora capace di assumere la posizione seduto o in piedi o a terra senza problemi, discriminando i relativi segnali, a pochi metri davanti a noi, ma sarà grado di farlo con altrettanta sicurezza stando alle nostre spalle, quindi udendo solo il segnale vocale e non vedendoci in "faccia", o sarà altresì capace di farlo stando su di un tavolo e non a terra, o vedendo noi su di un tavolo? Ancora, sarà in grado di eseguire questi cambi di posizione nonostante e indipendentemente da eventuali movimenti che noi possiamo fare contemporaneamente? Sarà in grado di farlo per strada se l' ha fatto in cucina?

Generalizzare un comportamento significa far sì che il cane sia in grado di rispondere ad un "comando" (e ottenere il relativo rinforzo) in ogni circostanza e luogo. Potremo aspettarci per esempio, in un ambiente nuovo, un calo delle prestazioni relative ad un comportamento che il cane sa invece eseguire bene in un luogo a lui familiare

NB: il cane non generalizza da solo! È fondamentale che ogni comportamento venga insegnato, RIPARTENDO OGNI VOLTA DA ZERO in contesti sempre diversi. Se ciò non accade, il nostro cane sarà in grado di rispondere a quel comando in un contesto e non in altri.

Se, in qualsiasi momento, il cane non fosse in grado di rispondere ad un nostro segnale chiediamoci se:

- a) **abbiamo lavorato adeguatamente su quel criterio:** siamo sicuri che gli abbiamo insegnato "seduto" su un tavolo? Forse ciò che chiediamo è più difficile di quanto gli abbiamo insegnato (vd. Difficoltà). Siamo sicuri che gli abbiamo insegnato a rimanere a terra così a lungo? (vd. Durata). Siamo sicuri che sa fare il resta così da lontano? (vd. Distanza). Siamo sicuri che l' abbiamo allenato a venire quando sta con altri cani? (vd distrazioni)
- b) glielo abbiamo già insegnato in quel contesto? Siamo sicuri che lo abbiamo ripetuto in tanti di quei posti per cui il cane ha generalizzato quel comportamento?

In ogni caso, se il cane non ci risponde come vogliamo, abbasseremo i nostri criteri e le nostre aspettative e inizieremo da un livello di difficoltà minore per poi progressivamente arrivare al precedente standard, senza far percepire al nostro allievo alcun senso di insoddisfazione. Insegneremo così al cane ad aver fiducia in noi, a vedere in noi una guida e un riferimento e, cosa assai importante, ad avere maggiore fiducia nelle sue capacità anche nella difficoltà.

NB: Onde evitare stress nell'apprendimento, l'associazione di un segnale con un dato

comportamento dovrà essere inizialmente costruita in un ambiente calmo, tranquillo, senza distrazioni di alcun genere. Successivamente saranno inseriti, uno alla volta, i vari criteri (vd le 4 D: distanza, durata, difficoltà e distrazioni) e il comportamento sarà generalizzato ai contesti più disparati. L' apprendimento deve avvenire per gradi, in modo da mantenere una percentuale di successo sufficientemente alta da non far cadere la motivazione e così da fissare bene il comportamento prima di introdurre ogni nuova variabile.

5. COME USARE IL RINFORZO.

Premesso che ogni comportamento rinforzato tende a ripetersi, mentre ogni comportamento non rinforzato tende ad estinguersi...

nella fase iniziale di apprendimento utilizzeremo sempre uno schema fisso o continuo di rinforzo. Ciò significa che premiamo il cane tutte le volte che presenta il comportamento.

1 comportamento = 1 YES = 1 boccone

un comportamento, un rinforzo: rapporto 1 : 1

Il modo per rendere più sicuro e solido un nuovo comportamento è di lavorare con uno schema di **rinforzo continuo** o fisso e con un numero di ripetizioni altissime. Lo scopo iniziale è di indicare al cane che quello è il comportamento desiderato.

Una volta raggiunto un comportamento fluente, sicuro, costante, non solo non sarà necessario rinforzarlo costantemente, ma per mantenerlo solido nel tempo, renderlo ,come diciamo, resistente all'estinzione, sarà utile rinforzarlo in maniera variabile, secondo uno schema di rinforzo non fisso ma appunto variabile, random ..

Rinforzeremo una volta sì, , una volta no; 1 volta sì , 2 no, e così via in maniera imprevedibile, alternando i rinforzi, a volte tornando di nuovo all' 1 : 1 , facendo però sempre attenzione che il comportamento non dia segni di deterioramento (2:1- 3:1-4:1-1:1).

Strada facendo, potremo scegliere di rinforzare solo i comportamenti migliori, lavorando sulla qualità del comportamento, o quelli più difficili, o durevoli.

Utilizzare il rinforzo in maniera random (variabile) rende il comportamento più resistente all' estinzione.

Il jackpot

Utilizzando il rinforzo variabile, chiediamo al cane di lavorare più duramente e per più tempo per ottenere il rinforzo, ma d'altra parte perché questo dovrebbe avvenire se il "premio" è viceversa sempre lo stesso? Potremmo paragonare questa condizione a quella in cui si trova un dipendente che vede aumentare doveri e responsabilità in ufficio senza un parallelo aumento di stipendio. Un modo per aggirare questa difficoltà è dato dal C.d. "Jackpot", una sorta di "Bonus" extra per il lavoro svolto. In alcune circostanze potremo così premiare il cane con 3-4 bocconcini insieme o con una manciatina , o con un premio particolarmente ambito. In alternativa potremmo, se lo sforzo compiuto è stato notevole, giocare con entusiasmo e terminare la sessione senza chiedere null'altro. Fare ricorso al jackpot è un ottimo modo di utilizzare il rinforzo variabile: in questo caso un grosso sforzo potrebbe portare un premio maggiore, quindi varrà la pena di affrontarlo!

