



protect. teach. love:

Clicker Manuale di addestramento



Grazie per aver scelto il marchio PetSafe®. Attraverso l'uso costante dei nostri prodotti, è possibile avere un cane più educato in meno tempo rispetto ad altri strumenti di addestramento. **Per qualunque domanda, contattate il nostro Centro assistenza clienti. Per un elenco dei numeri di telefono dei Centri assistenza clienti, visitate il nostro sito web: www.petsafe.net.**

Indice

Introduzione	3
Perché usare un clic anziché la voce umana?	3
Tutto sui premi	4
Esercitarsi con i tempi	4
Prima di iniziare	5
Attribuire il significato al clic	5
Limitare la durata delle sessioni	6
Catturare o plasmare?	7
Impostare i criteri per plasmare	7
Premio speciale!	8
Insegnare "Guardami"	8
Insegnare a toccare la mano con il naso	9
Camminare al passo	9
Insegnare il comando "Seduto"	10
Educare a non saltare/scagliarsi	11

Leggere e seguire sempre la Guida all'uso che accompagna il prodotto di addestramento.

Introduzione

Noi tutti vogliamo animali domestici ben educati e un meraviglioso rapporto con loro. L'addestramento con il clicker è un modo efficace, sicuro e umano per raggiungere questi obiettivi. Quando il vostro animale domestico impara i comportamenti che vi piacciono in cambio di un premio, e voi comunicate chiaramente perché sta ricevendo il premio, si crea una situazione gratificante sia per voi che per il vostro amico. L'addestramento diventerà così un'attività divertente per entrambi. Un comportamento che viene premiato viene ripetuto.

Nell'addestramento con il clicker si utilizza un suono per indicare l'esatto comportamento che ci piace, seguito subito dopo da un premio. Il premio è spesso un alimento gustoso, ma può essere qualsiasi cosa piaccia al vostro animale o di cui abbia bisogno. Ben presto, il suono predice il premio - il vostro animale comincia a capire che quando sente il suono, presto seguirà un premio.

Questo manuale di addestramento con il clicker si concentra sui cani, tuttavia l'addestramento con il clicker può essere efficace per ottenere i comportamenti desiderati con diverse specie di animali domestici.

Perché usare un clic anziché la voce umana?

Usare un suono costante ha diversi vantaggi rispetto a una parola pronunciata, quando si insegna al proprio cane un nuovo comportamento.

Il suono è univoco. Viene riprodotto solo quando il cane fa qualcosa che vi piace, la vostra voce, invece, può essere utilizzata per comunicare una varietà di cose. Il suono è coerente. Viene riprodotto ogni volta nello stesso modo e ha lo stesso significato - hai fatto la scelta giusta e sarai premiato - ogni volta. La nostra voce può pronunciare la stessa parola in modi molto diversi e, spesso, in base alle nostre emozioni e al significato che ad essa viene attribuito.

Il suono è chiaro. Spesso, parlando uniamo più parole insieme come ad esempio, "Oh, com'è bravo questo cagnolino!" Ciò rende difficile o impossibile per un animale sapere esattamente quale comportamento vi è piaciuto.

Il suono è preciso. La precisione del clic aumenta la tempestività e segna il momento esatto in cui il cane fa qualcosa che vi piace. Può contrassegnare i comportamenti più insignificanti, come uno sguardo o un movimento della testa.

Tutto sui premi

Nell'addestramento con il clicker spesso usiamo un piccolo alimento gustoso come premio promesso dal suono del clicker. Tuttavia, ogni animale determinerà ciò che è gratificante per lui. Un animale può trovare di elevato gradimento un pezzo di fegato, mentre un altro può preferire un pezzo di formaggio. Il premio utilizzato deve essere un ulteriore segnale per l'animale con cui si sta lavorando, e ogni animale avrà una gerarchia di premi. Spetta all'addestratore sperimentare e trovare diverse cose che piacciono al cane, quindi stabilire quale gli piace di più e quale di meno.

Per una sessione di addestramento, preparate sempre più tipi di premi. Tocchetti semi-umidi di formaggio, fegato, ecc., sono buone scelte per provare, perché piacciono a molti cani e non richiedono molta masticazione. Nella scelta dei premi alimentari, considerate la dieta, il conteggio delle calorie del vostro cane ed eventuali allergie. Pianificate il cibo nell'ambito della sua porzione giornaliera per mantenere una dieta equilibrata.

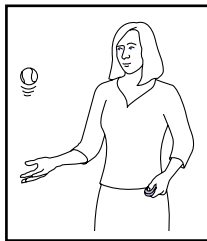
Non dimenticate altri tipi di premi, quali le attenzioni, le carezze, le lodi e l'accesso agli amici. Questi possono essere molto preziosi e utili nell'ambito dell'addestramento. Sebbene il premio gustoso sia spesso più facile e la scelta migliore nell'addestramento con il clicker, non escludere i premi affettivi.

Esercitarsi con i tempi

Se si è nuovi all'addestramento con il clicker, è opportuno esercitarsi con i tempi lontano dal cane prima di iniziare l'addestramento vero e proprio. Affinché il cane comprenda il clic, questo deve avvenire esattamente nel momento in cui il cane assume il comportamento desiderato.

Per esercitarsi, servono il clicker e una palla da tennis (o una palla simile).

- Tenere il clicker in una mano e la palla nell'altra.
- Lanciare la palla e fare clic nel momento esatto in cui la palla tocca il terreno.
- Mano a mano che il vostro tempismo migliora, provate a fare clic sul primo rimbalzo, il secondo rimbalzo e così via.



- Il passo successivo è di lanciare la palla e fare clic quando la palla è nel punto più alto in aria. Questo è più difficile, in quanto non c'è il suono della palla che colpisce una superficie ad aiutarvi.

Com'è il vostro tempismo? Esercitatevi fino a raggiungere la massima precisione dei tempi. Alcune persone preferiscono tenere il clicker in una mano anziché nell'altra, ma è utile esercitarsi con il dispositivo in ciascuna mano. Diventare ambidestri con lo strumento di addestramento renderà più facile adattarsi a diversi esercizi durante l'addestramento.

Suggerimento: limitare al massimo il movimento e tenere la voce bassa. Il cane deve concentrarsi sul clic. Movimenti e rumori eccessivi da parte dell'addestratore saranno una distrazione.

Prima di iniziare

Iniziate a predisporre le basi per la riuscita:

- Se necessario, limitate il movimento del cane con un guinzaglio.
- Eseguite l'addestramento quando il cane ha un po' di fame.
- Assicuratevi che siano già state soddisfatte tutte le necessità di evacuare.
- Lavorate in uno spazio che non sia troppo interessante o ricco di stimoli.

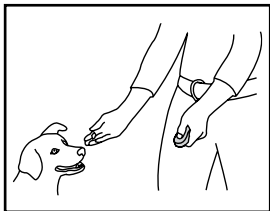
Se il cane non mostra interesse a interagire con voi, siate pazienti e prendetevela comoda. Se non c'è avanzamento nel giro di qualche minuto, fate una pausa e tornate a lavorare più tardi.

Attribuire il significato al clic

Occorre stabilire un'associazione tra il clic e il premio gustoso che si offrirà al cane. Una volta che il cane capisce che il clic prevede un premio, avrete realizzato un potente strumento di addestramento.

Nota: non agitare il clicker da una parte all'altra né puntarlo verso il cane.

Il suono è l'indicatore e non è necessario che il cane lo veda per sentirlo. Tenere il clicker contro il fianco e non attirare l'attenzione sullo strumento di addestramento.



Per stabilire tale associazione, insieme al cane, servono:

- il clicker
- alcuni stuzzichini piccoli e gustosi (tenendo conto dell'apporto calorico giornaliero ed eventuali allergie)
- uno spazio privo di distrazioni

Questo esercizio serve solo per stabilire l'associazione, non per insegnare un comportamento specifico. Tuttavia, è opportuno evitare di premiare inavvertitamente un comportamento sgradito, quindi attendete fino a quando il cane è semplicemente in piedi o seduto accanto a voi.

Per iniziare, fate clic e date immediatamente uno stuzzichino al cane. Lo stuzzichino deve seguire il clic di un secondo. Ripetere da sei a dieci volte, un clic seguito da uno stuzzichino.

Il cane inizierà rapidamente a capire che il clic prevede un premio. Si può notare che il cane comincia ad agitarsi solo a sentire il suono. È importante ricordare che il clic è una promessa. Se si fa clic, si deve dare il premio. Non preoccupatevi se commettete un errore. Il vostro tempismo e la vostra abilità miglioreranno rapidamente.

Limitare la durata delle sessioni

Le migliori sessioni di addestramento durano solo tre-cinque minuti. Inserire delle pause tra le sessioni. Durante le pause rilassarsi e giocare con il cane. È possibile eseguire più sessioni brevi intervallate da piccole pause.

Si può prolungare la sessione se il cane è ancora concentrato e si diverte. Evitare, tuttavia, che il cane perda interesse o si sazi di stuzzichini. Interrompete l'addestramento quando il cane è ancora interessato a continuare.

Un indicatore – un premio. Tre regole da tenere presenti:

- Se si fa clic, si deve dare il premio. Sempre.
- Fare un solo clic per ogni comportamento appropriato. In altre parole, non utilizzare più clic per cercare di trasmettere entusiasmo in corrispondenza di un comportamento particolarmente gradito.
- Se si commette un errore, non fa niente. Premiare il cane (seguendo la prima regola) e andare avanti. O fare una pausa per concentrarsi o riordinare le idee, quindi proseguire con l'addestramento.

Catturare o plasmare?

Se il cane assume già un comportamento gradito e si desidera esercitarsi per indurlo ad assumerlo "a comando", si "cattura" il comportamento. Mettere il cane in una situazione in cui è probabile che assuma il comportamento gradito. Quindi, fare clic nel momento in cui il cane si comporta in modo gradito per "indicare" quel comportamento. Come sempre, far seguire al clic uno stuzzichino. Poiché il comportamento premiato viene ripetuto, è probabile che il cane si comporti nuovamente in quel modo.

Una volta che il comportamento viene riprodotto in modo affidabile, iniziare ad aggiungere una parola o un gesto della mano non appena appare probabile che il comportamento si verifichi.

In poco tempo, quel segnale indicherà al cane che si è disposti a "pagare" per ottenere il comportamento. Ripetendo il segnale e il comportamento seguiti dal clic e dallo stuzzichino si consoliderà il comportamento.

Se si desidera che il cane assuma un nuovo comportamento, potrebbe essere necessario "plasmare" il comportamento se il cane non lo sta già assumendo. Quando si "plasma" un comportamento, si premia il cane per i tentativi sempre migliori (chiamati anche "buone approssimazioni") del comportamento desiderato. Procedere a piccoli passi preliminari verso l'obiettivo finale, quindi premiare gradualmente i tentativi via via migliori. Il cane dovrebbe imparare in fretta se si ripetono più sessioni ogni giorno.

Un esempio di comportamento da plasmare è di invitare il cane a stendersi su un tappeto. In un primo momento, è possibile fare clic/dare lo stuzzichino quando il cane guarda il tappeto, poi quando ci mette su le zampe, quindi quando ci si siede sopra e infine quando si sdraia.

Impostare i criteri per plasmare

Quando si plasma un nuovo comportamento è necessario impostare i criteri per ciascuno dei piccoli passi verso il comportamento finale da premiare. Non fatevi intimidire! Si operano scelte come queste ogni giorno, quando si guida, si prepara la cena o si eseguono più attività alla scrivania. Avanzare nel processo a un buon ritmo, senza preoccuparsi di perfezionare ogni passo lungo il percorso. Ogni passo è un criterio temporaneo e se il cane assume il comportamento corretto sette o otto volte su dieci, passare alla fase successiva. Evitare che il cane si blocchi e ripeta i passaggi intermedi perché ha ricevuto un premio elevato per eseguirli.

Evitare anche di procedere troppo velocemente. Se si impostano criteri

troppo elevati e il cane si scoraggia o perde interesse, fare un passo indietro. A volte un cane brucia i tempi e assume il comportamento finale all'inizio dell'addestramento. Non esitare, fare clic e dare lo stuzzichino! Non ostinarsi sulle proprie posizioni e perdersi un risultato di questo tipo. Prevedere un premio speciale per momenti di rilievo.

Premio speciale!

Molti addestratori usano un premio speciale per premiare un comportamento particolarmente gradito o un risultato di rilievo nell'addestramento.

Un premio speciale può assumere le seguenti forme:

- Dare una piccola manciata di stuzzichini in una sola volta.
- Dare uno stuzzichino di valore superiore, ad esempio un pezzetto di formaggio, invece delle crocchette che si utilizzano di consueto.
- Un premio speciale può essere uno stuzzichino di dimensioni maggiori.
- Fare festa – lanciare un po' di stuzzichini e aggiungere uno svago, il giocattolo preferito o una grattata alla pancia.

A molte persone piace terminare la sessione di addestramento quando si verifica un momento da premio speciale. Ciò indica che la sessione ha avuto successo e rende il cane desideroso di continuare l'addestramento.

Insegnare "Guardami"

Addestrare il cane a concentrarsi su di voi con il clicker, non è solo facile, ma è anche molto utile per l'addestramento successivo. Questa semplice capacità consoliderà l'associazione con il suono del clicker e vi darà la possibilità di esercitarvi e migliorare la tempestività.

Quando siete pronti, guardate il cane. Se lui vi guarda, fate clic e dategli un stuzzichino. Potrebbe non capire ancora quello che gli ha fatto ottenere il premio.

Quando vi guarda di nuovo, fate clic e dategli lo stuzzichino. Dopo alcune ripetizioni, comincerà a pensare che forse basta guardarvi per guadagnarsi lo stuzzichino. Probabilmente gli piacerà e inizierà a guardarvi più spesso.

Continuate a premiarlo ogni volta che vi guarda. Vi guarda = clic = premio!

Una volta che il cane esegue regolarmente il comportamento desiderato, vale a dire vi guarda, è possibile aggiungere un segnale.

Un segnale può essere un gesto della mano o un invito verbale a eseguire il comportamento. Ad esempio, il segnale che indica al cane di appoggiare

il sedere per terra solitamente è "Siediti". Il segnale che indica al cane di guardarvi può essere "Guarda" o "Guardami". A voi la scelta, poiché i cani non parlano, si può dire tutto quello che si vuole. Un'alternativa è di utilizzare un gesto o un movimento della mano.

Insegnare a toccare la mano con il naso

Inizieremo con l'insegnare al cane a toccare con il naso la vostra mano, un comportamento che può in seguito essere utilizzato per una varietà di circostanze in cui è necessario che il cane si trovi in una certa posizione.

Per insegnare questo comportamento, mettere la mano a circa dieci-tredici centimetri davanti al naso del cane. Nella maggior parte dei casi, il cane annuserà la mano. Quando il naso del cane tocca la mano, fare clic e dare lo stuzzichino. Ripetere più volte. Se il cane mostra poco interesse a toccare la mano, ripetere un paio di volte con uno stuzzichino nella mano interessata per avviare il gioco.

Quando il cane comincia a toccare rapidamente la mano con il clic e lo stuzzichino, iniziare a spostare la mano leggermente più lontano e a diverse altezze e da una parte o da un'altra. Ogni volta che il cane tocca la mano interessata, fare clic e dargli lo stuzzichino. Se il cane è lento a rispondere (più di tre o quattro secondi), rimuovere la mano interessata per un paio di secondi e riproporla di nuovo un po' più vicina. Concentrarsi in modo da ottenere diverse ripetizioni veloci in una sessione di addestramento.

Presto noterete che aver insegnato al cane come toccare la mano con il naso sarà utile nell'insegnamento di altri comportamenti, quali camminare al passo a guinzaglio sciolto, e altri ancora.

Camminare al passo

A nessuno piace camminare con un cane che tira costantemente il guinzaglio. Con il clicker, è possibile insegnare al cane a camminare accanto a voi con il guinzaglio allentato. Se avete lavorato sulle due sezioni precedenti, potete utilizzare le capacità acquisite per far sì che il cane cammini al passo a guinzaglio sciolto. Ottenendo l'attenzione del cane - come durante la sessione "Guardami" e/o "tocca la mano con il naso" - per mantenere il cane accanto a voi durante la passeggiata, sarà possibile tenere il guinzaglio allentato e camminare tranquillamente.

Inoltre, è possibile utilizzare il clicker per fare clic al cane quando vi cammina accanto, quindi dargli un premio da questa posizione. Con il guinzaglio tirato, smettete di camminare fino a quando il cane si rivolge verso di voi o ritorna

al vostro fianco, quindi fate clic e premiatelo. Per la maggior parte dei cani uno stuzzichino è il premio più efficace. Con alcuni cani è sufficiente dar loro la possibilità di continuare a camminare. Vi consigliamo di iniziare con uno stuzzichino come premio fino a eliminarlo del tutto quando il cane esegue il comportamento in modo regolare.

Insegnare il comando “Seduto”

I cani si siedono naturalmente, quindi è sufficiente insegnare loro a sedersi quando gli viene chiesto. Esistono alcune opzioni su come insegnare a “sedersi”.

Considerate entrambe le opzioni e decidete qual è la più efficace per voi.

Poiché i cani sanno già come sedersi, si può semplicemente coglierli quando lo fanno. In questo caso, tenere d'occhio il cane e quando si siede, fare clic su e premiarlo con uno stuzzichino. Dopo averlo premiato un paio di volte si può iniziare a proporgli di sedersi perché in questo modo sarà premiato con qualcosa che gli piace. Ora è possibile aggiungere il comando “Seduto” con l'azione del sedersi. Dire “Seduto”, aspettare che si sieda e fare clic non appena lo fa! Far seguire al clic uno stuzzichino. Presto assocerà il segnale verbale, “Seduto”. Durante l'addestramento, ricordare, è sufficiente usare il segnale una sola volta. Non ripetere la parola, “seduto, seduto, seduto ...” Se non si siede quando si pronuncia la parola, fare una pausa di pochi secondi e riprovare con calma o provare il metodo descritto di seguito.

Un altro modo per insegnare il comando “seduto” è di ricorrere a uno stimolo alimentare. Non utilizzare un segnale verbale fino a quando il cane esegue facilmente il comportamento. Iniziare con tre o quattro pezzetti di cibo in mano. Stimolare il naso del cane tenendo il cibo in alto e leggermente indietro. Questo di solito lo incoraggia ad appoggiare il sedere per terra. Quando lo fa, fate clic su e premiatelo con un pezzo di cibo. Ripetete questa operazione con il restante cibo che avete in mano. Quindi fate un tentativo con la mano vuota. Quando si siede, fate clic su e premiatelo con uno stuzzichino estratto dalla tasca. Il movimento della mano in realtà diventerà lo stimolo a sedersi. Una volta che il cane esegue il comando seduto in modo regolare con la mano vuota, si può iniziare ad aggiungere il comando verbale “Seduto” ed eliminare gradualmente il movimento della mano. Per aggiungere il comando verbale “Seduto”, farlo seguire rapidamente dal movimento della mano. Continuare a fare clic e a premiare il comportamento. Quando il cane risponde rapidamente alla parola “seduto” prima ancora che inizi il movimento della mano, si può smettere di usare il movimento.

Educare a non saltare/scagliarsi

I cani spesso sviluppano comportamenti indesiderati come saltare, scagliarsi e abbaiare. Questi comportamenti possono essere dovuti a eccitazione, ansia o frustrazione in relazione a persone, altri cani ed eventi. È possibile eliminare questi comportamenti mediante l'addestramento con il clicker. Uno dei modi migliori per farlo è di addestrare il cane ad assumere i comportamenti che vi piacciono, come sedersi e/o rimanere fermo. Un cane che è seduto non può saltare e un cane che sta fermo non può scagliarsi e abbaiare ad altri cani, a persone, ad animali selvatici, automobili, ecc.

Si consiglia di iniziare questo addestramento in un luogo tranquillo senza distrazioni. Cominciare a insegnare al cane a sedersi a comando come spiegato nella sezione "Insegnare il comando 'Seduto'". Per aggiungere a questo il comando "Fermo", impartire il comando a sedersi, quindi attendere qualche secondo prima di fare clic/premiarlo. Quando il cane riesce a mantenere una posizione per diversi secondi, è possibile aggiungere un segnale verbale, "Fermo" e attendere ancora qualche secondo prima di fare clic/premiarlo. All'inizio dell'addestramento a rimanere fermo, il cane potrebbe alzarsi presto. Provare a fare clic/premiarlo prima che ciò accada. Ma se accade, indicare di nuovo al cane di sedersi e fare clic e premiare un breve periodo di fermo prima di passare a uno più lungo. Una volta che il cane riesce a rimanere fermo per almeno cinque secondi, iniziare ad aggiungere il comando "Seduto" dopo che si è seduto. Aumentare lentamente la durata del periodo in cui rimane fermo in modo che il cane continui a mantenere questo comportamento. Con il progredire di questo addestramento, aumentare la lunghezza del periodo di fermo, fino a quando il cane può rimanere fermo per 30-40 secondi prima del clic e del premio. Una volta che il cane raggiunge questo obiettivo, è possibile aggiungere alcune distrazioni, come l'addestramento nei pressi di un parco o con alcuni amici che camminano intorno. All'inizio mantenere queste distrazioni a distanza in modo da consentire al cane di continuare a rimanere fermo. Avvicinarsi gradualmente alle distrazioni o farle avvicinare. Fare clic e premiare il momento in cui il cane guarda una distrazione senza lasciare la sua posizione di fermo. In questo modo si insegna al cane che può stare fermo con una varietà di cose che accadono intorno a lui, e che ignorarle è più gratificante che inseguirle, saltare e scagliarsi contro di esse. Questo tipo di addestramento può richiedere diverse sessioni brevi ma insegnerà al cane comportamenti che dureranno tutta la vita e lo renderanno un cane più piacevole ed educato.

Alcuni cani possono avere problemi di reattività più gravi e necessitare dell'aiuto di un addestratore professionale. Se il vostro cane continua a scagliarsi e a reagire contro cose, persone o altri animali, si consiglia di richiedere il parere di un addestratore professionista nella vostra zona.

Radio Systems Corporation
10427 PetSafe Way
Knoxville, TN 37932
(865) 777-5404

Radio Systems PetSafe Europe Ltd.
2nd Floor, Elgee Building, Market Square
Dundalk, Co. Louth, Irlanda
+353 (0) 76 829 0427

www.petsafe.net

400-1907-36

©2015 Radio Systems Corporation