

Cvičitel zvířat



Cvičitel zvířat

simulace výcviku zvířat založená na principu pozitivního posilování
v 1.0

Autorský tým:

Cyril Brom – projektový manažer

Petr Jakubíček - produkce

Daniel Klement - projektant hry, odborník na zvířata

Veronika Mašková – grafik, animátor

Michal Preuss - programátor

František Šusta - grafik, profesionální cvičitel zvířat

© 2010, Generation Europe, všechna práva vyhrazena, www.generationeurope.cz/

Projekt byl finančně podpořen Evropským sociálním fondem. Praha a EU : „Investujeme do Vaší budoucnosti.“



Obsah

1	Úvod.....	4
1.1	Co je pozitivní posilování?	4
1.2	Obecné zásady při hře.....	4
2	Psi Kvído a Hugo.....	5
2.1	Cíl tréninku	5
2.2	Doporučený postup.....	5
2.3	Zajímavost.....	6
2.4	Tipy	6
3	Lemuři Emil a Kamil	6
3.1	Cíl tréninku	6
3.2	Doporučený postup.....	7
3.2.1	Úroveň 1 – zavření dvířek	7
3.2.2	Úroveň 2 – vstup do bedny.....	7
3.2.3	Úroveň 3 – vstup do bedny a zavření za sebou.....	8
3.3	Zajímavost.....	9
3.4	Tipy	10
4	Papoušci Alex a Cyril.....	10
4.1	Cíl tréninku	10
4.2	Doporučený postup.....	10
4.3	Zajímavost.....	11
4.4	Tipy	11
5	Pár rad na závěr.....	11

1 Úvod

Vítáme Vás ve hře, kde se na chvíli stanete trenérem a cvičitelem zvířat. Je mnoho způsobů, jak zvířata něčemu naučit. My vyzkoušíme **POZITIVNÍ POSILOVÁNÍ**, metodu, kterou lze použít na kterýkoliv druh zvířete a kterou používají moderní trenéři zvířat.

Ve hře se na Vás těší psi Kvído a Hugo, lemuři Emil a Kamil a mluvící papoušci Alex a Cyril.



1.1 Co je pozitivní posilování?

Metoda **VÝUKY** zvířat, která se obejde bez trestů. Pokud zvíře splní úkol správně, dostane odměnu. Když ho nesplní, **NEMUSÍ SE BÁT ŽÁDNÉHO TRESTU**, pouze odměnu nedostane. Je zbytečné trestat zvíře za to, že nás nechápe. Učíme ho přeci novou, neznámou věc. I proto Vám náš program nenabízí žádnou rákosku, ale jen odměny.

Dobrý trenér zvíře nenutí, jen mu ukazuje cestu k výsledku. K porozumění se zvířetem slouží **ZNAČKOVAC** (někdy se říká přemostění, potvrzení, bridge). Je to většinou zvuk, který vydáme **PŘESNĚ VE CHVÍLI, KDY ZVÍŘE UDĚLALO SPRÁVNOU VĚC** a zasloužilo si tak odměnu. Ne dříve, ne později, ale právě v tom zlomku vteřiny, kdy se správná věc odehrála. V našem případě nám poslouží krabička s plíškem, které se říká **KLIKER**.

1.2 Obecné zásady při hře








Každý krok je třeba několikrát procvičit. Pokud zvíře něco nechápe, vraťte se o krok nebo více kroků zpět a vše ho naučte znovu. Buďte ale také důslední a odměňujte jen, když byl Váš

požadavek splněn. Soustředte se na správný okamžik zmáčknutí klikeru, jinak zvířeti označíte špatnou věc.

2 Psi Kvído a Hugo



2.1 Cíl tréninku


Naše psy chceme naučit, aby na zavolání PAC zvedli do výšky pravou přední nohu. Ani živý pes takový úkol nepochopí napoprvé. Úkol mu musíme rozložit na co nejmenší kroky. Vše se ovládá následujícími ikonami na pravé straně obrazovky:


-  1 odměna,
-  2 kliker,
-  3 ruka člověka se dotýká packy psa,
-  4 ruka člověka je pár centimetrů před packou psa,
-  5 ruka člověka je ve výšce očí psa,
-  6 ruka člověka je vysoko nad psem,
-  7 zavolání PAC.





2.2 Doporučený postup




Krok 1 - Několikrát dáme odměnu  a krátce před ní zmáčkneme kliker . V tuto chvíli tedy kliker říká „Pozor, přichází odměna“. Dobu mezi klikerem a odměnou je vhodné postupně prodlužovat.

Krok 2 - Označíme klikerem zvířeti ten okamžik, kdy je něco správně. Naše ruka se dotkne psí packy , zmáčkneme kliker , dáváme odměnu . Odměněnou událostí je tedy dotyk lidské ruky a psí tlapky.

Krok 3 – Teď bude muset pejsek pohnout packou sám. Ruku dáváme jen několik centimetrů před nohu psa . Pes se musí sám aktivně pohnout, aby se lidské ruky dotknul. Při dotyku označíme správný okamžik zvukem klikeru a odměníme. Kliker tedy psovi říká „Udělal jsi to správně, přijde odměna.“

Krok 4 – Od psa požadujeme, aby za naší nastavenou rukou  zdvihl packu výše. Kliker mačkáme ve chvíli, kdy se dotknul naší ruky, a dáváme odměnu.

Krok 5 – Dáváme ruku do výšky . Pes se snaží dosáhnout, ale ještě před dotykem zazní kliker a přijde odměna. Kliker tu tedy znamená nejen „udělal jsi to správně“, ale i „tahle úroveň stačí, víc už nemusíš.“

Krok 6 – Teprve teď předřadíme slovní povel PAC . Nejprve řekneme PAC  a potom zdvihne ruku do výšky . Pokud zdvihne pes packu dostatečně vysoko, klikneme a dáme odměnu. Dobu mezi zavoláním PAC a nastavením ruky prodloužíme. Pes, který chce odměnu dostat co nejdříve, začne brzy reagovat jen na slovní povel. Pokud to udělá, je vyhráno. Nezapomeňte ale i teď kliknout a odměnit.

2.3 Zajímavost

Virtuální pes stejně jako živý začne po určité době zkoušet, zda by k úspěchu nevedla i méně namáhavá cesta. Začne např. podávat tlapu níže a níže. Pokud nebudete důslední a odměníte ho za neúplné provedení, bude pes cvik šidit pořád víc a víc.

2.4 Tipy

Zkuste psa naučit na povel PAC štěknot nebo zavrtět ocasem. Zkuste, co se stane, když psovi během učení po zvuku klikeru několikrát nedáte odměnu. Zkuste psa trénovat bez klikeru, pouze s odměnou. Vyzkoušejte si, jak bude pes reagovat, pokud některý z kroků vynecháte, nebo když nebudete v požadavcích důslední.

3 Lemuři Emil a Kamil

3.1 Cíl tréninku

Lemur je inteligentní poloopice, ovšem na rozdíl od psa je lemur divoké zvíře. Nikdy nebude uznávat člověka jako svého pána a proto tu, na rozdíl od psa, můžeme uspět jen s pozitivním posilováním. Od lemurů chceme, aby vstoupili do transportní bedny a zavřeli za sebou dvířka. Tenhle cvik se ovšem skládá ze dvou věcí:

- 1) vstoupit do bedny
- 2) zavřít za sebou






Aby to lemuři snadněji pochopili, budeme je obě věci učit zvlášť a navíc V OBRÁCENÉM POŘADÍ.






3.2 Doporučený postup


3.2.1 Úroveň 1 – zavření dvířek



Naučíme lemura přeručkovat k sobě lanko, na kterém budou později upevněna dvířka. Ikony na ovládání:

-  odměna,
-  kliker,
-  ruka s odměnou a provázkem,
-  ruka s odměnou a provázkem „v pevnějším držení“,
-  ruka s odměnou a provázkem, který prokluzuje mezi prsty.

Krok 1 – Stejně jako u psa musíme nejprve lemurovi vštípit význam klikeru. Několikrát klikneme  a dáme odměnu .

Krok 2 – Lemur sedí na okraji plošiny. Do vzdálenosti, kam lemur nedosáhne, dáme naši ruku s odměnami . Z ruky vystupuje provázek. Pokud lemur za provázek chytí, aby si odměny přitáhnul, zmáčkneme kliker  a odměňujeme . Ano, v tomto okamžiku by lemur svůj úkol chápal i bez klikeru, ale informace klikeru „teď jsi to udělal správně, přichází odměna“ se nám bude hodit o několik kroků dále.






Krok 3 – Nastavíme ruku s provázkem ikonou 4. Lemur zatáhne za lanko, ale ruka s odměnou  se nepohybuje, odměna ani kliker nepřicházejí. Musí zatáhnout větší silou, použije tedy obě končetiny. Jakmile uchopí provázek oběma končetinami, klikneme a odměníme.

Krok 4 – Nastavíme ruku s odměnou ikonou 5. Lanko je v ruce položeno volně, při zatažení rukou prokluzává . Lemur lanko uchopí a táhne k sobě, to mu ale v ruce člověka prokluzuje a tak lemur ručkuje dál. Následuje kliker a odměna. Vytvořili jsme cvik přitahování lanka. Všimněte si, že při ikoně 5 se ještě před nabídnutím lanka krátce zakývá ve vzduchu druhá lidská ruka . Tou jsme vytvořili signál pro lemura „Pozor, budeme od tebe chtít ručkování“. Tento signál se nám bude hodit v dalších krocích (úroveň 3).





3.2.2 Úroveň 2 – vstup do bedny


I když vstoupit do bedny se zdá být snadné, lemur jako divoké zvíře se jí bojí. Uděláme to tedy pro něj co nejméně stresové.

Ovládací ikony:

-  odměna,
-  kliker,
-  bedna s průchozí zadní stěnou,
-  bedna se zadní stěnou zamřížovanou,
-  odnesení bedny.








Krok 1 – Klikneme  a odměníme  lemura za sezení na desce v místech, kde bude bedna.

Krok 2 – Bedna s průchozí zadní stěnou  je umístěna na desku. Lemur se nemusí bát uzavření uvnitř, protože z bedny může kdykoliv vyskočit otvorem v zadní stěně. Protože i tak se bedny může trochu bát, klikneme  a odměníme ho  třeba jen za to, že sedí před bednou. Když pak začne bednou probíhat, snažíme se klikerem zachytit okamžik, kdy je uvnitř. Pokud význam klikeru už chápe, vrátí se do bedny a počká tam na odměnu. Doporučujeme nedávat odměn příliš mnoho, raději vždy po každé odměně bednu odstraníme  a položíme ji na místo znovu, aby lemur znovu nastoupil.

Krok 3 – Místo bedny s otvorem položíme před lemura bednu se zadní stěnou zamřížovanou . Když lemur vstoupí, klikneme a odměníme.

3.2.3 Úroveň 3 – vstup do bedny a zavření za sebou

Od lemura chceme kompletní cvik – vstoupit do bedny, projít na konec a navinout lanko, které je umístěno na kladce. Zatažením za lanko se bedna uzavře. Ikony:





-  odměna,
-  kliker,
-  bedna s napůl otevřenou zadní stěnou,
-  bedna se zamřížovanou zadní stěnou,
-  bedna se zamřížovanou stěnou a upevněnou kladkou,
-  ruka s provázkem za úrovní desky,
-  ruka s provázkem v polovině vzdálenosti od bedny,










ruka s provázkem těsně u bedny,











ruka bez provázku vydává signál „navinuj“ (který jsme lemura naučili v úrovni 1).




Krok 1 – Aby toho na lemura nebylo příliš, přistavíme mu nejprve bednu s otvorem v zadní stěně  a ruku s lankem za úrovní desky . Lemur skrz bednu projde až k lanku a navine ho. Kliker , odměna .

Krok 2 - To samé uděláme i s rukou na poloviční vzdálenosti k bedně . Lemur projde bednou a navíjí. Kliker , odměna .

Krok 3 – Stále předkládáme bednu s otvorem v zadní stěně , ale ruku s lankem těsně před bednou . Lemur projde bednou napůl a zadníma nohama zůstane v bedně. Navíjí lanko. Kliker , odměna .

Krok 4 – Předložíme bednu se zadní stěnou zamřížovanou  a ruku s lankem těsně před bednu , lemur nyní musí pro zatažení za lanko prostrčit končetiny mříží. Kliker , odměna .

Krok 4 – Dáváme bednu s lankem na kladce  a signál „navinuj“ . Lemur vstoupí do bedny, uchopí lanko na kladce a navíjí. Tím se za ním dveře zavřou. Kliker  a odměna .

Krok 5 – Pokud jste cvičili správně, měl by být lemur schopen zavřít se v bedně i bez vašeho povelu. Stačí před něj tedy jen položit bednu s připevněnou kladkou  a lemur se sám zavře. Klikněte  a odměňte .

3.3 Zajímavost

Pro skutečné zvíře by některé výše uvedené kroky byly v praxi příliš náročné. Nejde však o pochopení cviku, ale o pocit vlastního bezpečí. Především by bylo nutné rozdělit na více kroků vstup do transportní bedny a pak také fázi, kdy má zvíře prostrčit končetiny z bedny ven a tam zatáhnout za lanko. Samotné uzavření v bedně mu obvykle nevádí, jen je třeba mu v prvních krocích umožnit z bedny kdykoliv odejít.

3.4 Tipy

Zkuste naučit lemura na povel seskočit z desky a zpět. Zkuste, co se stane, pokud během učení po zvuku klikeru několikrát nedáte odměnu. Zkuste lemura trénovat bez klikeru, pouze s odměnou. Vyzkoušejte si, jaká bude odezva při chybách v tréninku (např. vynechání některých kroků, nedůslednost v požadavcích). Zkuste chování nacvičit v obráceném pořadí – nejprve vstup do bedny, pak tažení za lanko. Projeví se rozdíl?






4 Papoušci Alex a Cyril

4.1 Cíl tréninku



U papoušků nebudeme vytvářet chování nové, ale budeme podporovat něco, co papoušek už umí. Tak třeba Alex a Cyril vykřikují stále dokola „Naval burák“ a „I feel good“. Papoušci se sami často naučí mnoho slov odposloucháváním svého okolí. Naším cílem bude, aby papoušek říkal jednu vybranou větu vždy, když od nás dostane signál.





Ikony k ovládní:



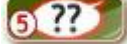


-  odměna,
-  kliker,
-  papouškovi ukazujeme pamlsek,
-  člověk říká „Jak se máš?“,
-  člověk říká „Tak co, kluku?“.

4.2 Doporučený postup

Krok 1 - naučíme papouška, co znamená kliker. Jen tak několikrát klikneme  a vždy dáme odměnu .

Krok 2 – Pokud myslíme, že papoušek už rozumí klikeru, počkáme si, až sám řekne větu, kterou ho chceme učit na povel. To možná bude chvíli trvat, je třeba mít trpělivost. Jakmile větu papoušek řekne, klikneme  a odměníme . To celé několikrát zopakujeme vždy, když papoušek řekne požadovanou větu.

Krok 3 – Pokud papoušek pochopil, co po něm chceme, začne stále dokola opakovat tu samou větu a očekávat odměnu. My ale chceme, aby ji říkal jen na povel. Proto vydáme

některý povel  ,  ,  a pokud po něm papoušek správně promluví, klikneme  a odměníme  . Mluvení, které říká bez našeho povelu, už neodměňujeme.

Krok 4 – Po několika opakováních by měl papoušek vše pochopit a kdykoliv mu dáme povel, odpovědět. Celé chování je správně naučené, pokud papoušek správně odpoví vždy po povelu a naopak bez povelu větu sám neříká.

4.3 Zajímavost

V tomhle případě je obzvlášť důležité, aby papoušek správně pochopil kliker, který mu říká „Teď se ti to povedlo!“. Pozor, protože papoušek chce získat co nejvíc odměn za co nejméně práce, začne věty „šidit“ a říkat třeba jen první slovo. Pokud ho za to odměníte, přestane říkat celé věty a bude zkoušet jen stále kratší a kratší fráze. Buďte tedy důslední. Někdy se Vám může stát, že si papoušek k mluvení přidá něco, co jste od něj původně vůbec nechtěli (třeba otočení na větvi). Říká se tomu pověřivé chování. Pokud nechcete, aby to papoušek dělal, neodměňujte ho, ale raději jděte o krok zpět a naučte ho vše znovu.

4.4 Tipy

Zkuste papouška naučit obě věty, každou na jiný povel (např. na „Jak se máš?“ odpoví „I feel good“, a na ukázání pamlsku „Naval burák“). Zkuste, co se stane, pokud budete papouška cvičit jen za odměny a ne s klikerem. Pochopí Vás stejně dobře?

5 Pár rad na závěr

Jak jste si jistě všimli, Váš úspěch při tréninku zvířat záleží na mnoha věcech. Tou první je NAUČIT ZVÍŘE, CO ZAMENÁ KLIKER. Jakmile jeho významu rozumí, je důležité dobré NAČASOVÁNÍ KLIKERU, tedy mačkat ho přesně v tom okamžiku, kdy se správná věc odehrává. Ani dříve, ani později. Důležité je s výcvikem PŘÍLIŠ NESPĚCHAT, jinak Vám zvíře nebude rozumět, ale také SE NELOUDAT, protože jinak se zvíře „zasekne“ na nízké úrovni nebo dokonce zapomene, co jste ho už naučili. Důležité je také JÍT PO PŘÍMĚŘENÝCH KROCÍCH a nechtít při učení od zvířat příliš „velký skok“.

Učí se zvířata ve hře stejně jako opravdová?

Skoro ano, ale proto, aby Vás hra bavila, jsme je udělali o trošku chytřejší. Pes Kvído, lemur Emil a papoušek Alex jsou přímo geniální, jejich protějšky Hugo, Kamil a Cyril se učí o něco pomaleji, ale pořád o trochu lépe, než většina živých zvířat.

Zvířata ve hře se také nikdy nepřekrmí a pořád budou mít chuť na odměny, zatímco ta skutečná by se po nějaké době přesytila a ztratila by o učení zájem.

Zvířata ve hře také můžete jen těžko zradit a zklamat. Nemusíte si získávat jejich důvěru, Vaše chyby je neodradí od toho, aby příště spolupracovala znovu, a budou mít pořád stejnou chuť do učení.

Stejně jako živá zvířata mohou být i ta naše ZMATENÁ, pokud jim Vaše signály nebudou dostatečně jasné. Mohou všechno zapomenout nebo pro odměnu zkoušet nejrůznější cviky, o kterých si myslí, že je odměníte.

Musíme kliker a odměny používat u živých zvířat vždycky?

Určitě ne. Kliker je tu proto, aby označil zvířeti správný okamžik. Pomáhá tedy při učení. Pokud už ale zvíře vše umí, není potřeba mu označovat stále znovu a kliker můžeme odložit. Stejně tak nemá smysl u naučených cviků používat pokaždé odměnu. Pokud se zvíře už cvik naučilo a chápe ho, měli bychom používat odměny podle vlastního citu stále méně a méně – ale nikdy je nezrušit úplně.

Jak tedy učit opravdové živé zvíře?

Laskavě a jasně! Nečekejte, že pochopí všechno tak rychle, jako Kvído, Emil a Alex. Pamatujte si, že vše, co ho učíte, je novinka a musíte mu dobře vysvětlit, co od něj chcete. Jeho chyby neznamenaají, že je hloupé, ale že vám nerozumí (nenechali jste ho dost pochopit kliker, mačkáte kliker příliš pozdě, postupujete po moc velkých krocích, nutíte ho spolupracovat i když už nechce). **NEJVĚTŠÍ CHYBOU BY BYLO TRESTAT ZVÍŘE ZA TO, ŽE NEPOCHOPILO.** Tím Vám neříkáme, že svého psa nesmíte nikdy potrestat. Ano, pokud vědomě škodí, okamžitý a krátký trest je na místě. Ale **BĚHEM UČENÍ SE MÁ CÍTIT V BEZPEČÍ** a nebát se neúspěchu. Pokud pochopí, že na výcviku může **JEN VYDĚLAT, BUDE SE UČIT RÁD.** A to je ten hlavní úkol tréninku zvířat pozitivním posilováním.

Přejeme Vám příjemnou zábavu.