

TRAININGSSYSTEME

DEFINITION:

Trainingsysteme / Trainingsmethoden beschreiben Handlungen / Wege die wir anwenden können um unseren Hunden gewünschtes Zielverhalten zu lernen!

- SHAPING
- TARGETING
- LOCKEN
- MODELING
- CAPTURING – EINFANGEN
- MIMICRY – NACHAHMEN
- PROMPTING – UMWELTGESTALTUNG

WELCHEN WEG SOLL ICH WÄHLEN?

- Was fällt dem Hund leicht?
- Was kennt er schon?
- Was fällt dem Menschen leicht?
- Welche Möglichkeiten habe ich vor Ort?

1. SHAPING – FORMEN

Shaping ist eine Technik, die bei der operanten Konditionierung verwendet wird, um komplexe Verhaltensweisen zu trainieren, indem sukzessive Annäherungen an das Zielverhalten belohnt werden.

SHAPING

Dabei können Hilfsmittel verwendet werden!
Kleinste Schritte in Richtung Zielverhalten werden belohnt.

Methode kann mit anderen kombiniert werden z.B.: Locken, Prompting

Beispiel:

Hund soll einen Targetstick berühren
Zuerst wird jeder Blickkontakt belohnt, dann das Kopf hinwenden etc. bis der Hund das Zielverhalten zeigt = SHAPING mit TARGETING

Beim SHAPING gibt's nur FALSCH oder RICHTIG – das Zielverhalten bzw. Kriterien zum Zielverhalten müssen exakt definiert werden!

FREE SHAPING

dabei werden keine Hilfsmittel verwendet!
Kleine Schritte in Richtung Zielverhalten werden belohnt, aber ohne jede Hilfestellung und Einfluss von außen

Beispiel: Winken beim Hund – zuerst wird die Gewichtsverlagerung der gewünschten Pfote belohnt - Sekundärverstärker (Click od. Marker Wort) darauf folgt der Primäre Verstärker (Futter, Spielzeug,) solange bis das Zielverhalten = Heben der Pfote gezeigt wird.

Free Shaping verzichtet auf:

- Hilfsmittel wie Targets
- Futterpunkt einsetzen
- Umweltgestaltung

Buchempfehlung: Positiv bestärken, sanft erziehen (Franckh-Kosmos Verlag) von Karen PRYOR, daraus zitiere ich die 10 Shaping Regeln nach Karen PRYOR, die beim zeitgemäßen Hundetraining wesentlich sind:

10 SHAPING REGELN – Karen PRYOR

- 1. Sei gut vorbereitet, bevor du beginnst**
Trainingssituation – Clicker – Futter
wichtig: verpasse nicht den ersten klickbaren Moment
- 2. Sorge dafür, dass jeder Schritt erfolgreich ist,**
Trainingsplan – kleinschrittig genug (Ziele, Zwischenziele)
gib dem Tier eine realistische Chance sich eine Belohnung zu verdienen!
- 3. Trainiere nur ein Kriterium gleichzeitig**
Ein Klick sollte nicht für zwei Kriterien gleichzeitig gelten!

4. Lockere das Kriterium, wenn sich etwas ändert

z.B.: neues Kriterium wird eingeführt, vorheriges kann gelockert werden.

5. Schließt sich eine Tür, finde eine andere

Es gibt immer mehrere Trainingswege!

6. Halte die Trainingseinheit am Laufen

Der Hund soll in der Trainingseinheit arbeiten und nicht in die Luft schauen – hohe Belohnungsrate, gut gestaltetes Setting!

7. Gehe Trainingsschritte zurück, wenn es nötig ist

verschlechtert sich das Verhalten – evaluiere warum und gehe, wenn nötig zu dem Punkt zurück, wo es noch funktioniert hat

8. Bleib mit deiner Aufmerksamkeit bei deinem Tier!

Alle Störfaktoren vorher schon beseitigen! Z.B. Handy, Unterbrechungen

9. Sei deinem Hund immer Schritte voraus!

sei darauf vorbereitet, dass dein Hund einen schnelleren Sprung in deinem Trainingsplan macht!

10. Beende das Training, solange du noch voraus bist,

Am besten in dem Moment, wenn das Tier das Verhalten gut zeigt bzw. sehr eifrig ist mit etwas das der Hund besonders belohnend empfindet.

2. TARGETING

Der Hund lernt mit einem Körperteil einen Gegenstand / Objekt zu berühren / anzuschauen und wird dafür belohnt!

Das Körperteil kann sein – Nase, Pfoten, Popo, Schultern, Kinn, Rücken, Bauch,

Der Gegenstand / Objekt kann sehr vielseitig sein – Fliegenklatsche, Kochlöffel, Targetstick, Decke, Matte, Kegel Körperteil des Menschen (Hand, Finger, Oberschenkel, ...) Post-it, Kissen, etc.

Mit dem Target kann auch gelockt werden

EINSATZMÖGLICHKEITEN für TARGETING

- Berührung
- Folgen, auch aus größerer Distanz
- Hoch, tief, seitlich, schwer erreichbar
- Körpertargets
- Blicktargets
- Positionierung mit Laserpointer
- Vielfalt des Targets – Konzept Target verstehen (Transfer auf andere Gegenstände)
- Verweilen – Dauer am Target
- Stationstraining
- 2 Targets gleichzeitig

3. LOCKEN

Durch das Präsentieren eines attraktiven Reizes wird der Hund zum gewünschten Verhalten animiert! Gelockt werden kann sowohl mit Futter, einem Spielzeug (z.B. Ball), durch die (Hand)Bewegung, mit einem Target, etc.

Einsatz des Lockmittels:

- Lockmittel auf Entfernung präsentieren
- Lockmittel vor dem Hund Präsentieren und wegziehen – Hund folgt
- Mit dem Lockmittel die Aktivität beeinflussen – schnelles od. langsames Locken

ACHTUNG: LOCKEN IST EIN VERSPRECHEN!

Generell gilt – so wenig wie möglich aber so viel wie notwendig!
Entscheidend: Wann sollte das Lockmittel erscheinen? Auf das erwünschte Verhalten achten!

Soll beim Locken ein Sekundärverstärker (SV) verwendet werden – KLICK, MARKERWORT?

Pro:

Trainer muss sich nicht umstellen, wenn Hund Belohnungsstruktur mit SV (Sekundärverstärker = Belohnungsankündigung) kennt

Wenn Hund das Verhalten vorausnimmt – SV bereit

Kontra:

Hund bekommt durch Fokus auf Lockmittel SV gar nicht mit
SV (Sekundärverstärker) kündigt PV (Primärverstärker) an, der ist ja schon da – wird gezeigt
Erfordert zusätzliche Konzentration – vom Trainer

ABBAUEN DES LOCKMITTELS

Wichtig beim Locken ist, dass das Lockmittel auch wieder abgebaut wird! Sonst kann das Lockmittel Teil des Signals werden und der Hund zeigt das Verhalten nur in Verbindung mit Signal und Lockmittel.

Wann ist der richtige Moment das Lockmittel abzubauen?

- Wenn der Hund das Verhalten vorwegnimmt
- Das Verhalten prompt und flüssig gezeigt wird

Wie erfolgt der Abbau des Lockmittels?

- Lockmittel wird weggelassen, wenn das Tier das Verhalten vorwegnimmt
- Lockmittel verkleinern bzw. verringern bis es gar nicht mehr da ist (kleinere und weniger Futterstücke, Griff in die Tasche ohne Futter zu nehmen, Targets werden immer kleiner, etc

6. UMWELTGESTALTUNG / PROMPTING

UMWELTGESTALTUNG – Antecedent Arrangement:

Hierbei spielt die MO (Motivating Operation) eine Rolle. wobei der Begriff aus dem Bereich der Verhaltensanalyse (Behavioral Analysis) stammt und eine Handlung oder ein Ereignis beschreibt, das den Wert eines Verstärkers verändert und somit das Verhalten beeinflusst, das zu diesem Verstärker führt.

Der Hund wird dabei durch die passende und sinnvoll gestaltete Umwelt zum gewünschten Verhalten animiert – d.h. das gewünschte Verhalten wird von uns wahrscheinlicher gemacht.

„ANTECEDENTS“ sind die Vorboten, die dem Verhalten eine Bühne geben - AUSLÖSER

Dabei sollte beachtet werden:

- Trainingssetting – Wahl des Equipments, Hilfslinien, Beschränkungen durch Bänke / Stühle / Wand, Untergrund.....
- Für bestimmte Trainingseinheiten einen anderen Ort wählen als den üblichen Trainingsort (wenn ein Ort schon mit etwas unangenehmen verknüpft worden ist?)
- Eigenes Equipment für einen Neustart – wenn z. B. das Brustgeschirr schon unangenehm verknüpft ist
- Ablenkungsfreie Orte wählen
 - Andere Verstärker in der Nähe?
 - Andere Tiere in der Nähe?
 - Kleinerer Bereich
 - Zeitpunkt des Trainings
- Gibt es schon (unbewusste) Signale, die dem Hund etwas vermitteln? Hinzufügen oder wegnehmen (z.B. könnten herumliegende Schuhe bereits ein Signal zum Kauen sein, ...)
- Unterwünschtes Verhalten erschweren (Sessel auf Couch, Sichtschutz,.....)
- Veränderung an der Motivating Operation

DIE 3 SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG:

TIMING – KRITERIUM – BELOHNUNGSRATE

TIMING	KRITERIUM	BELOHNUNGSRATE
Das gewünschte Kriterium	ÜBERLEGEN	Zu niedrig – Frust Hund „steigt aus“
Nicht zu spät und nicht zu früh	ERKENNEN	Zu hoch – stehen wir dem Verhalten im Weg?
ÜBEN!!!	NUR DIESES!	LIEFERT UNS INFORMATIONEN

Kriterium ist ein einzelner Inhalt eines Trainingsschrittes. Es beschreibt die Dimensionen von Verhalten, z.B.:

Dauer	Promptheit	Futterpunkt
Abstand zu?	Hilfestellungen	Hilfsmittelposition
Genauigkeit	Lockreize	Ablenkungen
Geschwindigkeit	Trainierposition	

Beispiel:

Der Trainingsschritt beschreibt alle Bedingungen des Verhaltens, damit das Tier belohnt wird:

„Der Hund soll sich innerhalb von 3 Sekunden auf die Decke legen, sobald diese ausgelegt wird, dabei sollen beide Ellenbogen auf der Decke sein, er soll 10 Sekunden in dieser Position bleiben.“

Folgende Kriterien sind in diesem Beispiel zu erfüllen:

- Promptheit – innerhalb von 3 Sekunden auf die Decke legen
- Signal – sobald diese ausgelegt wird
- Genauigkeit – beide Ellenbogen auf der Decke
- Dauer – 10 Sekunden in dieser Position bleiben

REIHENFOLGE VON GROSSEN TRAININSSCHRITTEN

Vor dem Training – Planung des Trainingsaufbaus = TRAININGSPLAN

Beispiel:

1. Verhalten Herstellen und Verstärken
2. Genauigkeit
3. Signal einführen
4. Ablenkung einführen
5. Dauer aufbauen
6. Abstand – Distanz
7. Immer an letzter Stelle: Verhalten erhalten – ÜBUNG

Dabei macht es Sinn, Schritt 1 – 3 in dieser Reihenfolge zu trainieren. Die weiteren Schritte können, je nach Trainingsaufgabe und -ziel auch angepasst und variiert werden.

Kernfrage: Was ist mein Ziel?

GENERALISIERUNG

Generalisierung bedeutet, dass Verhalten, das in einem Lernprozess mit einer bestimmten Reizsituation gekoppelt wird, nicht nur durch diese Reize, sondern auch durch ähnliche Reize hervorgerufen werden kann.

Beispiele für Generalisierung

Kann der Hund auch Sitzen, wenn in 1 Meter Entfernung ein Tennisball auf den Boden fällt?

Kann der Hund auch an lockerer Leine gehen, wenn ein Stück Wurst am Wegrand liegt?

Kann der Hund auch zurück Kommen (Rückruf), wenn sich ihm ein anderer Hund unangeleint nähert?

Wird die entsprechende Frage mit NEIN beantwortet sollte der Trainingsschritt bzw. das Kriterium kleiner gesetzt werden.

Bei der Generalisierung sprechen wir auch von den 3 D's der Generalisierung

- Duration – Dauer
- Distraction – Ablenkung
- Distance - Distanz