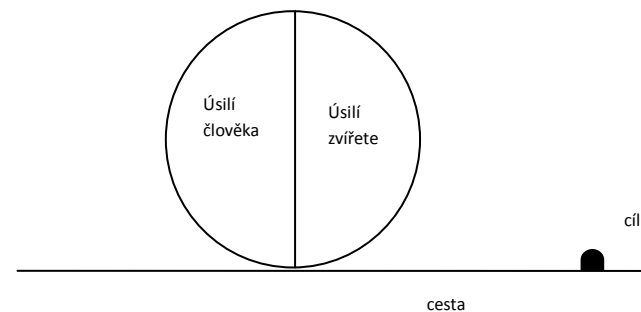


TEXTY PRO SAMOSTATNÉ ÚKOLY

Úkol 1 – podstata pozitivního posilování:

NÁŠ CÍL	VYTVOŘIT NOVÉ CHOVÁNÍ	
Metodika	POZITIVNÍ POSÍLENÍ	NEGATIVNÍ POSÍLENÍ
definice	Zvíře vykonává chování, aby něco získalo (př. odměnu)	Zvíře vykonává chování, aby se něčeho zbavilo (př. tlaku)
Identifikuje zvíře cíl člověka - nové chování? (ano/ne)	ano	ne
Cíl z pohledu zvířete	Získat odměnu	Uhnout tlaku
O jaký pocit zvíře usiluje? (normál/blaho)		
Cíl z pohledu hormonů v těle zvířete (endorfiny/kortizol, +/-)		
Existuje limit v hormonech? (ano/ne)		
Existuje tedy limit v úsilí zvířete? (ano/ne)		
Kdo tedy vloží do výsledku víc úsilí? (člověk/zvíře)		
Kdo má tedy větší zájem na vytvořeném chování a PŘEBÍRÁ ZA NĚJ ODPOVĚDNOST? (člověk/zvíře)		

Zkuste upravit symbol, aby odpovídal jednotlivým přístupům:



Úkol 2: Analýza chování -

Historické pozadí - (Background):

I. Z pohledu člověka:

II.- Z pohledu zvířete:

A (antecedent) – „spouštěč“:

A:

B (behavior) – „chování“:

B:

C (consequences) – „důsledky“:

C:

P (prediction) – „předpoklad do budoucna“

P:

(zvýší či sníží se četnost chování?):

Úkol 3:

Rozbor rovnováhy ve skupině při určitém „chování“

Protokol pro výpočet indexů rovnováhy ve skupině

$$IB = (K \times R) / (D \times PA)$$

K (knows it?) - ovládá zvíře dané chování?.

- 0 – neumí
- 1 – v náznacích
- 2 – umí, ale není pod „stimulus controll“ (tj. netrvá po celou dobu, kterou požadujeme, nebo naopak zvíře chování nabízí, pokud ho nechceme. Stejně tak může během cviku projevovat agresi apod.)
- 3 – chování je pod „stimulus controll“ (trvá tak dlouho, jak potřebujeme, a není nabízeno, když o něj nestojíme)

R (reward) – odměna, kterou zvíře za správné chování očekává.

- 0 – žádná
- 1 – neoblíbená
- 2 – běžná potrava
- 3 – běžná odměna (není ve standardní krmné dávce, ale při tréninku je používána nejčastěji)
- 4 – bonus (např. větší množství běžně používaných odměn naráz, jeden kousek velmi atraktivní odměny)
- 5 – „superbonus“, tzv. jackpot (např. větší množství vzácně používaných odměn, něco úplně super, co se běžně nepoužívá)

← ZVÝŠUJÍ PRAVDĚPODOBNOST →

Kyblík s
rybami

$$\text{Líza } (2 \times 3) / (3 \times 1) = 2$$

$$\text{Mano } (2 \times 3) / (2 \times 1) = 3$$

$$\text{Hugo } (2 \times 3) / (3 \times 1) = 2$$

$$\text{Týna } (2 \times 3) / (4 \times 1) = 1,5$$

↑
SPECIFICKÉ
PRO DANÝ
CVIK
↓

↑
OVLIVNÍ CELÉ
PŘEDSTAVENÍ
↓

D (difficulty) – obtížnost cviku, ale také dostupnost zdroje odměn (kontrola nad odměnami). Např. pokud chceme pouze, aby zvířata v klidu seděla kolem nás, má nejvyšší hodnotu D ten, kdo sedí nejbližší (je nejbližší k odměnám, má nejvyšší kontrolu). Pokud jsou všichni stejně daleko, tak nejvyšší D má ten, kdo sedí nejpohodlněji a tudíž se nejméně namáhá. Při cvicích založených na pohybu je výskok obtížnější než zamávání apod.

- 1- nulová (maximální kontrola nad odměnami)
- 2- malá (vysoká kontrola nad odměnami)
- 3- střední (průměrná kontrola)
- 4- vysoká (malá kontrola nad odměnami)
- 5- náročné až nemožné (žádná kontrola nad odměnami)

PA – (Potential “to be ASSAULTED”) – potenciál být napaden. Např. slabší lachtan, ležící na zádech na břehu v dosahu agresivnějšího zvířete, se cítí potenciálně napadnutelný

- 1 – žádný (zvíře stojí v bezpečné pozici, nebo je ve skupině nejsilnější)
- 2 – jen při změně podmínek (např. teď není v ohrožení, ale pokud by se náhodou něco semlelo, tak jeho aktuální pozice při cviku není úplně bezpečná – např. dominantní jedinec položený na zádech)
- 3 – aktuální, ale velmi malý
- 4 – aktuální velký
- 5 – aktuální „smrtné ohrožení“

← SNIŽUJÍ PRAVDĚPODOBNOST →

Protokol pro výpočet indexů rovnováhy ve skupině

$$IB = (K \times R) / (D \times PA)$$

K (knows it?) - ovládá zvíře dané chování?.

- 0 – neumí
- 1 – v náznacích
- 2 – umí, ale není pod „stimulus control“ (tj. netrvá po celou dobu, kterou požadujeme, nebo naopak zvíře chování nabízí, pokud ho nechceme. Stejně tak může během cviku projevovat agresi apod.)
- 3 – chování je pod „stimulus control“ (trvá tak dlouho, jak potřebujeme, a není nabízeno, když o něj nestojíme)

R (reward) – odměna, kterou zvíře za správné chování očekává.

- 0 – žádná
- 1 – neoblíbená
- 2 – běžná potrava
- 3 – běžná odměna (není ve standardní krmné dávce, ale při tréninku je používána nejčastěji)
- 4 – bonus (např. větší množství běžně používaných odměn naráz, jeden kousek velmi atraktivní odměny)
- 5 – „superbonus“, tzv. jackpot (např. větší množství vzácně používaných odměn, něco úplně super, co se běžně nepoužívá)

← ZVYŠUJÍ PRAVDĚPODOBNOST →



**SPECIFICKÉ
PRO DANÝ
CVIK**



**OVLIVNÍ CELÉ
PŘEDSTAVENÍ**



D (difficulty) – obtížnost cviku, ale také dostupnost zdroje odměn (kontrola nad odměnami).

Např. pokud chceme pouze, aby zvířata v klidu seděla kolem nás, má nejvyšší hodnotu D ten, kdo sedí nejbliže (je nejbliže k odměnám, má nejvyšší kontrolu). Pokud jsou všichni stejně daleko, tak nejvyšší D má ten, kdo sedí nejpohodlněji a tudíž se nejméně namáhá. Při cvicích založených na pohybu je výskok obtížnější než zamávání apod.

- 1- nulová (maximální kontrola nad odměnami)
- 2- malá (vysoká kontrola nad odměnami)
- 3- střední (průměrná kontrola)
- 4- vysoká (malá kontrola nad odměnami)
- 5- náročné až nemožné (žádná kontrola nad odměnami)

PA – (Potential “to be ASSAULTED”) – potenciál být napaden.

- Např. slabší lachtan, ležící na zádech na břehu v dosahu agresivnějšího zvířete, se cítí potenciálně napadnutelný
- 1 – žádný (zvíře stojí v bezpečné pozici, nebo je ve skupině nejsilnější)
 - 2 – jen při změně podmínek (např. teď není v ohrožení, ale pokud by se náhodou něco semlelo, tak jeho aktuální pozice při cviku není úplně bezpečná – např. dominantní jedinec položený na zádech)
 - 3 – aktuální, ale velmi malý
 - 4 – aktuální velký
 - 5 – aktuální „smrtné ohrožení“

← SNÍŽUJÍ PRAVDĚPODOBNOST →