



Hälsningar från Christer Johansson, GBF, på  
Kanarieöarna – en Blå Bofink och en Kanariefågel  
fångade på bild i det fria

## Protokoll från föreningsmötet den 3 april.

**Klickerträning för fåglar vad är det?** Möjligen fryser en och annan åt bara tanken... Jag kan inte låta bli att dra paralleller till "Pavlos hundar" som vi alla någon gång hört talas om. En man som fick nobelpriset 1904 för sin forskning och är Pappan till "begreppet betingning".

För att få veta lite mera så hade vi bjudit in Jenny Nyberg forskare på Göteborgs universitet till söndagens möte. Om det gäller att träna en hund, katt fågel eller en människa så är principen densamma.

Du som inte kunde vara med på föredraget kan läsa Jennys [pdf-fil](#) nedan och läsa hennes presentationen i ämnet.

Länkar till hemsidor om klickerträningar på förslag av Jenny är

Det finns en bok som heter "Clickertraining for birds" av Melinda Johnson.

Kolla även följande sidor på nätet:

<http://www.avitrain.com/index.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=qkl9PvOsjs0>

Bra information om klickerträning finns även på Karen Pryors hemsida <http://www.clickertraining.com/>

Det finns även ett diskussionsforum på yahoo om klickerträning för fåglar, se <http://pets.groups.yahoo.com/group/Bird-Click/>

**Stort tack till Jenny för den intressanta presentationen!**

**Britt Winzell, sekreterare**

# All träna med KLICKER



Göteborgs Fågelförening  
2011-04-03  
Jenny Nyberg



# VAD ÄR KLICKERTRÄNING?

---

Träningen bygger på belöningar

Vi styr belöningen som vi kan tilldela, hålla tillbaka eller ta bort

Vi belönar (enligt oss) rätt beteende och ignorerar fel beteende

Djuret erbjuder beteenden frivilligt utan mutor, kommando eller hjälp

Användande av belöningsmarkör/betingad förstärkare som klicker

Inga fysiska eller verbala korrigeringar



# VAD ÄR KLICKERTRÄNING?

---

Fokusera på vad du vill att djuret **SKA** göra, istället för att tänka på vad som är fel

Förstärk önskat beteende  
i rätt ögonblick



# HISTORIK

---

Ingen ny träningsmetod, funnits sen 40-talet

Utvecklades då träning av djur skulle ske vid militären

Senare vid vinstdrivande företag (Skinner boxar)

Används vi träning av djurparksdjur samt delfinträning  
(Hur korrigerar man en delfin?)

Bob Bailey och Karen Pryor viktiga

Används numer till träning av alla olika djur



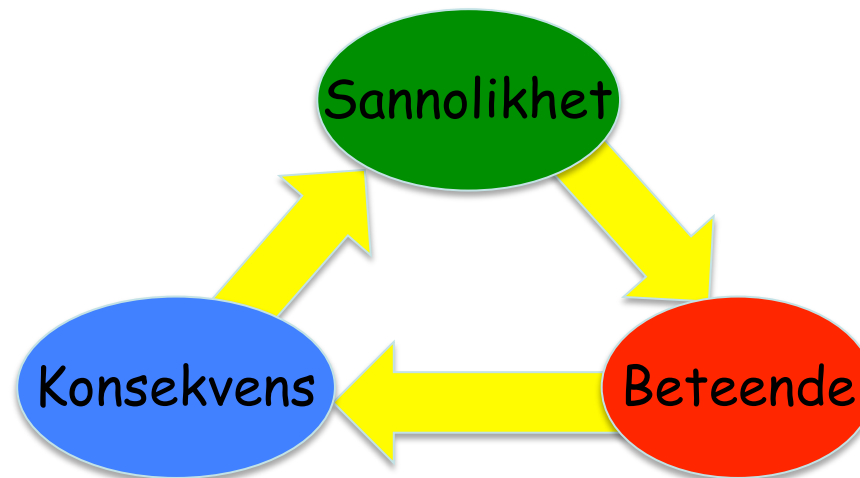
# OPERANT INLÄRNING

---

Baseras på ett val av djuret






Alla beteenden får en konsekvens

Beroende på typ av konsekvens (bra eller dålig) ökar eller minskar sannolikheten för att ett beteende kommer att upprepas





# HUR KAN VI ÄNDRA BETEENDEN?

	Tillföra något (positiv-)	Ta bort något (negativ-)
Mer av beteende	<b>Positiv förstärkning</b> (godbit för något)  (glädje) 	<b>Negativ förstärkning</b> (tvångsapportering)  (lättnad) 
Mindre av beteende	<b>Positivt straff</b> (fysisk bestraffning)   (rädsla, aggression) 	<b>Negativt straff</b> (utebliven belöning)  (besvikelse, frustration) 



# VAD ÄR EN KLICKER?

---

Klicker är en belöningsmarkör och en betingad förstärkare.

Meddelar djuret om att den verkliga belöningen är på väg

Klicket betyder; Ja, exakt nu blev det rätt och nu kommer din belöning

Klicket är inte en belöning i sig. Den ska **ALLTID** följas av en riktigt belöning







# VARFÖR EN KLICKER?

---

Snabbare timing

Djuret har lättare att förstå

Ett klick låter alltid likadant, till skillnad mot Braaaa eller Fiiint osv

Ett gemensamt språk

Djuret lär sig snabbare

Kunskapen sitter i längre

Du får en glad och träningsvilligt djur



# DET HELIGA KONTRAKTET

Jag lovar att ett klick alltid ska följas av någon form av belöning

ALLTID!

ALLTID!

ALLTID!



.....  
Ägare:

.....  
Hund:



# FRIVILLIGA BETEENDEN

---

Att erbjuda beteenden och testa sig fram själv till det som är rätt utan att vi säger ett knyst

Inläringen går då så mycket snabbare och sitter kvar mycket längre

Väldigt viktigt och just det som gör klickerträning **roligt och effektivt**



# IGNORERA FELBETEENDEN

---

Om fel beteende så uteblir bara belöningen (utsläckning)

Djuret får ta och pröva ett annat beteende istället

Du får ett djur som testar beteenden och som inte är rädd att göra fel



# FÅNGA/OBSERVERA BETEENDEN

---

## *Capturing*

Djuret utför en mängd beteenden hela tiden. Det sitter, står, springer, lyfter ben, rör på huvud mm

Observera din fågel och vilka beteenden som den gör

Börja klicka för de olika beteenden du ser och gillar och gör fågeln "klickerklok"



# SHAPING

---

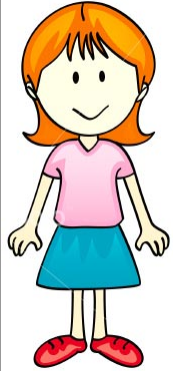
Att forma fram beteenden

Vi kan forma djuret till att utföra beteenden genom att bryta ner beteendet i **små, små** delar och klicka för dem och på så sätt bygga upp ett beteende

Djuret får tänka själv och testa sig fram till vad som lönar sig



# SHAPING forts.



## Tränarens uppgift:

Att dela upp beteendet i små, små delar så att djuret lyckas

## Vanligt fel:

Djuret blir frustrerad eller tappar intresset

## Åtgärd:

Dela upp mer och klicka oftare



## Djurets uppgift:

Att bjuda på många olika beteenden

## Vanligt fel:

Djuret blir passivt (vanligt hos traditionellt tränade djur)

## Åtgärd:

Aktiveringsleksaker och/eller klicka allt djuret gör



# KAN JAG INTE BARA LOCKA?

---

## Nackdelar med lockande och hjälpande:

- . Du förstärker ofta oönskat beteende
- . Det tar lång tid att uppnå förståelse och självständigt beteende
- . Ingen överföring av "värde" (omvänd betingning)
- . Djuret kan bli beroende av hjälper och/eller förskotts betalning
- . Begränsade möjligheter
- . Du tar ansvaret - inte djuret
- . Lätt att föraren blir beroende av lockande eftersom det fungerar på väldigt kort sikt.





# VANLIGA MISSUPPFATTNINGAR

---

- "Klick" ersätter bra
- "Klick" ersätter godis
- Man klickar upprepade gånger ibland
- Djuret tycker att klicker-ljudet är särskilt kul.
- Man är en klickertränare bara man har en klicker i handen
- Det är osocialt och skapar distans
- Det är bara ytterligare en sak att tänka på och det går precis lika bra utan.
- Det är en modenyck som snart går över
- Klickerträning löser alla problem



# LÅT DJURET SJÄLV VÄLJA

---

Minska ner på lockande och pockande.

Styr konsekvenserna och belöningarna, inte djuret. Sluta upp med att vara en "curling-tränare"

Låt djuret välja. Låt rätt val vara enkelt i början, men glöm inte att träna djuret till en nivå där det är lätt att göra fel och väldigt svårt att göra rätt.

Vad tjänar djuret på att göra rätt?

*"Make it worthwhile for the animal to play  
our silly little games"*

Bob Bailey



# HUR KOMMA IGÅNG?

---

Börja med **roligt beteende** och inget problembeteende

**Studera** djuret och se vilka beteenden det gör så du vet vad du har och vad du kan utgå ifrån

Gör en grov plan med kriteriesteg, **planera**. Hur vill du att beteendet ska se ut i slutändan, i vilka situationer ska djuret klara av det. Vilken signal vill du ha? Vad ska du belöna med?

Sätt igång att träna. Kör korta pass men ofta.



# 4 VIKTIGA PUNKTER

---

När träningen inte riktigt går som vi vill och vi inte förstår varför så gäller det att tänka över dessa fyra punkter.

Förbättrar du dessa så kommer det garanterat att gå bättre.

1. Kvaliteten på belöningen
2. Hur ofta du belönar (Frekvens)
3. Kriterier
4. Timing

*"Alla hundtränare bör observera mer och tänka mindre!"*  
Bob Bailey



# 1. BELÖNINGSKVALITET

---

Tycker din fågel belöningen är värd att jobba för?

- Se till att det du *tror* är en belöning verkligen ÄR en belöning
- Gör en tio i topp lista över olika belöningar din fågel gillar
- Se till att du har olika typer av belöningar att använda i träning.
- Den bästa belöningen ges i nya miljöer och övningar



## 2. TIMING

---

- Se till att förstärka rätt beteende, klicka i precis rätt tillfälle
- Tänk på klickern som en kamera då du "fotar" rätt beteende. Om du inte klickar i rätt ögonblick, tar du fel bilder
- Vi får det beteendet vi klickar för, inte det man *avser* att klicka för
- Torrträna ofta för att få upp färdigheten



# 3. BELÖNINGSFREKVENNS

---

Hur ofta djuret får ett klick och belöning

Hög frekvens ger snabbare **flyt** på beteendet

I början ska frekvensen vara hög, det ger snabbast inlärning

Bör inte gå längre än 5 sek mellan varje klick

Belöningarna är information till djuret att det gör rätt.

**Men:** Förstärk enbart beteenden du vill belöna, inte bara ursäkter för att mata.



## 4. KRITERIER

---

Vad djuret ska göra för att få belöning

**Bestäm innan** vad djuret ska göra för att få klick

Stegra mycket **långsamt**. För stora steg och djuret tröttnar

Sätt upp kriterierna så att djuret kommer att lyckas så ofta som möjligt.

80%-regeln

Ett kriterium är **svart eller vitt**. Undvik hamna i gråzonen. Håll på kriterierna.

Att sätta upp bra kriterier kräver övning!





# PRAKTIK: ÖVA TIMING

Klicka precis i rätt tillfälle

Torrträna



# PRAKTIK: ÖVA FREKVENNS

Antal belöningar levererade på rätt plats  
*efter* klicket under 30 sek

Torrträna



# BELÖNINGSPACERING

---

För att djuret lättare ska förstå så är det oerhört viktigt VART vi belönar.

Ge belöningen där vi vill att djuret ska vara

Tex:

- Tränande av target så ges belöning vid target
- Tränande av ligg så ges belöning nere mot marken
- osv

*"Click for action, treat for position"*



# TILLRÄTTALÄGGANDE AV MILJÖN

Att så mycket som möjligt underlätta  
inlärningen för djuret genom att ändra/  
kontrollera miljön och våra rörelser

Tex: vägg vid fotgående, handens position vid belöning,  
låta hunden krypa under benet för att få ner den till  
marken vid ligg, blockera hunden med kroppen då den  
väljer fel väg...



# PRAKTIK: KLICKERLEK

En hund och en tränare

Resten observerar

Får ta "överläggnings-paus"



# PRAKTIK: INKLICKNING

---

Få fågeln att koppla klickljudet till en positiv förväntan

- Ett klick betyder = Yes, precis det du gjorde du rätt, belöning är på väg
- Klicka och ge fågeln omedelbart en belöning
- Spelar ingen roll vad fågeln gör
- Var tyst
- Repetera godisar på 5 olika platser
- Vissa fåglar förstår snabbt, andra tar lite längre tid på sig



# TARGETING

---

Targeting är då man arbetar med ett redskap för att visa djuret vad man vill istället för att muta hunden med godis-handen.

Först måste man lära djuret redskapen med hjälp av shaping.

Ex på target är att fågeln ska dutta med näbben på en sticka och att trampa men foten på en musmatta

Det är **MYCKET** lättare att ta bort en target, jmf med att ta bort lockande med godis!



# TARGET-ÖVERFÖRING

---

Med hjälp av redskapen kan man sen föra över beteendet till där man vill att fågeln ska vara

**Tex:** Föra över att dutta med näbben på sticka till att följa med ut ur bur, snurra runt mm

Föra över att trampa på musmattan till att sända iväg fågeln till en viss plats





# HUR MÅNGA SAKER KAN MAN TRÄNA SAMTIDIGT?

Hur många som helst!

Det är jätteviktigt att inte träna för många gånger på raken, då fastnar djuret lätt och bjuder inte på andra beteenden

Det är också lätt hänt att man sedan släcker ut det enda beteende man lärt djuret.



# 80%-REGELN

---

Djuret ska lyckas till 80% innan man går vidare  
tex klara 4 av 5 repetitioner. När den klarar  
80% är det dags att öka kriteriet.

Träna varje steg 5 repetitioner, ta kort paus  
(30sek-1min), 5 repetitioner, paus osv. Dvs 5  
repetitioner X 4 ggr = 20 repetitioner.

Om djuret inte lyckas med 80%, backa i  
träningen



# VAD ÄR ETT KOMMANDO?

---

Ett kommando är någonting i miljön som "berättar" för djuret att ett visst beteende kommer att bli förstärkt.

Det är inte kommandot i sig som får djuret att utföra beteendet, utan konsekvensen som beteendet får.

Tänk på dina kommandon som gröna ljus.

Kommandon är inte bara sådant du säger. Djuret uppfattar kroppsspråk, situation etc. Vår röst är som regel det minst viktiga för djuret.

Behöver du en förarsignal, eller fungerar det lika bra med en miljösignal?



# ATT SÄTTA PÅ KOMMANDO

---

- När du fått flyt på beteendet och fågeln upprepar det igen så fort belöningen är avklarad är det dags att lägga på kommando
  - Kommando läggs på först då beteendet frivilligt utförs som du vill ha det
  - Fågeln ska helst erbjuda 15 repetitioner på en minut
1. Ge kommandot samtidigt som beteendet utförs frivilligt
  2. Ge kommandot precis innan beteendet utförs frivilligt
  3. Testa så att kommandot fungerar i gradvis svårare situationer
  4. Lär hunden att vänta på kommandot, belöna bara om fågeln utför beteendet på kommando.
  5. Lär fågeln att skilja mellan olika kommandon. Belöna att fågeln ignorerar andra kommandon genom att ge rätt signal (och belöna när fågeln utför beteendet)

Repetera ofta!!!



# PLANERA DIN TRÄNING

---

”Think, plan, do”

Bob Bailey

## Skapa en målsättning:

Formulera en positiv målsättning där du beskriver så noggrant och konkret som möjligt vad hunden ska göra.

I vilka situationer ska hunden kunna göra det?

## Gör en kriterieplan:

Hur ska du dela upp momentet?

Gör en kriterietrappa

Ha lagom stora steg, dela upp

Se till att inte fastna på ett steg



# TRÄNINGSLÖGG

Datum:	Miljö:	Klockan:	
Träningsstatus innan:			
Träningsmål :			
Träningar			
= ____%	= ____%	= ____%	= ____%
Status efteråt samt kommentarer:			

För att uppnå en effektiv träning så för logg över din träning  
Jobbigt att komma igång med men oerhört effektivt



# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

1. Målsättning
2. Planering
3. Få fram beteendet
4. Sätt på kommando
5. Variabel belöning
6. Generalisering
7. Upprätthållande

"Training is simple  
but not easy"



# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

---

## 1. Målsättning

Formulera en positiv målsättning där du beskriver så noggrant och konkret som möjligt vad fågeln ska göra.

I vilka situationer ska fågeln kunna göra det?





# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

## 2. Planering

- Skapa en grov kriterieplan
- Hur ska du få fram beteendet?
- Hur ska du belöna beteendet?
  - När ska du belöna?
  - Vilken typ av belöning?
  - Belöningsplacering?
  - Markör?
- Vilka förkunskaper behöver fågeln?
- Vilka mekaniska färdigheter krävs av dig?



# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

---

## 3. Få fram beteendet

### Minst hjälp

Fånga beteendet - shaping

### Mer hjälp

Lägg miljön tillrätta - targeting - observationsinlärning

---

### Mest hjälp

Lockande - fysisk hantering



# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

## 3. Få fram beteendet

Dela upp ett beteende i många delar

Hitta en bra respons att fånga

- Bjuder fågeln på det själv någon gång?
- Lägga miljön till rätta?
- Targeting?

Använd shejping för att perfektionera/gå vidare



# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

---

## 4. Sätt på kommando

När fågeln gör precis som du vill och gör det ofta så säger du kommandot samtidigt som fågeln gör det

Säg sen kommandot lite tidigare

Testa beteendet gradvis i svårare situationer

Klicka bara då fågeln utför beteendet på kommando, inte annars

Säg ett "låtsaskommando" och klicka inte om fågeln ändå utför beteendet



# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

---

## 5. Variabel belöning

Variabel belöning använder du för att sträcka tiden på tex. fotgående, platsliggning etc.

Låt fågeln jobba mer för varje belöning

Öka kraven gradvis, men oförutsägbart

Använd inte variabel belöning innan beteendet är stabilt och relativt variationsfritt



# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

## 6. Generalisering

Lär fågeln att utföra beteendet i många olika situationer.

Få flyt på beteendet i störningsfri miljö

Miljö- och störningsträning för sig, med enklare uppgifter som fokus och attityd



# ETT BETEENDE FRÅN START TILL MÅL

## 7. Upprätthållande

Att lära in är enkelt, konsten ligger i att behålla fina beteenden genom lång tids tränande och tävlande

Håll på kriterierna!

Fortsätt att utmana! Det kan alltid bli svårare.

Överträna inför tävling

Kan du använda alternativa belöningar? (något i miljön, en ny uppgift e. dyl.)



# BAKLÄNGESKEDJA

## Beteendekedjor

Flera delbeteenden som sitter ihop till ett  
längre

Dela upp alla små moment och sätt sen  
ihop bakifrån





# BAKLÄNGESKEDJA

---

Lär först in varje del i momentet för sig

Upprepa sista beteendet i kedjan flera gånger  
och klicka och belöna för det

Lägg sen till det näst sista beteendet och gör  
direkt efter det sista och klicka och belöna

Upprepa flera gånger

Lägg sen till det tredje sista osv