

## L'educazione gentile

Avere la possibilità di mangiare una cosa che ci piace, vedere un amico, trovare un oggetto a cui siamo affezionati, ricevere una ricompensa, un encomio, o vincere una notevole somma di danaro ci dà piacere. Così come piacevole è il sollievo alla fine di un fastidio, di un dolore o a pericolo scampato. Al contrario, il vederci sottratta una ricompensa attesa, il subire un peggioramento radicale del proprio stile di vita, il perdere la persona amata, l'essere allontanati da un gruppo o esclusi da un gioco provoca emozioni spiacevoli quali frustrazione, rabbia, tristezza. E' attraverso le emozioni, positive o negative che siano, che impariamo ad adottare i comportamenti adatti a evitare ciò che ci è sgradito e a predisporci, al contrario, a situazioni piacevoli. Lo stesso principio vale anche per il cane. La funzione adattativa delle emozioni è importantissima. Sono le emozioni che sottendono alle azioni del soggetto: svolgendo un ruolo essenziale nella sopravvivenza dell'individuo, congiuntamente ai sistemi fisiologici a loro associati, hanno la funzione di risolvere un gran numero di problemi in maniera rapida ed efficace. Ne è un blando esempio la paura primordiale, quella che fa trasalire a un rumore improvviso, in grado di fornire in brevissimo tempo la capacità di reagire ad un potenziale pericolo in modo istintivo, veloce ed efficace. Le emozioni primarie sarebbero (non c'è unanimità di visione tra gli studiosi del settore): paura, rabbia, impulso a inseguire la preda, curiosità, attrazione e desiderio sessuale, sofferenza causata dalla separazione (tra madre e figlio), attaccamento sociale, gioco e lotta. A queste si aggiungerebbero poi le emozioni cognitive che legherebbero le emozioni primarie alle esperienze. Sempre nel caso della paura, ad esempio, l'esperienza permette all'individuo di riconoscere come non pericoloso un evento spaventoso ma senza conseguenze (lo sparo per il cane da caccia) e di valutare le variazioni della pericolosità di un evento al variare del tempo. Si parla in questo caso di paura appresa, che sarà un'emozione più complessa rispetto alla paura intesa come emozione fondamentale. Alcuni stimoli suscitano automaticamente una reazione emozionale, senza che vi sia stato un precedente apprendimento. Questi stimoli sono detti incondizionati e causano una risposta incondizionata. Un esempio ormai noto: il cane vede del cibo, ne riconosce l'odore e inizia a salivare: lo stimolo incondizionato (cibo) provoca una risposta incondizionata (salivazione). Se facciamo precedere la visione del cibo da uno stimolo neutro (cioè senza alcun legame con lo stimolo "cibo", ad esempio il suono di un campanello), presto il nostro cane l'assocerà alla presentazione del cibo e, pur senza vederlo, inizierà a salivare. Ecco che uno stimolo neutro è stato condizionato e che diviene esso stesso la causa di una risposta a sua volta condizionata. Va da sé che questo legame associativo deve essere riconfermato periodicamente: perché il tutto continui a funzionare lo stimolo condizionato (il campanello) dovrà essere seguito occasionalmente da quello incondizionato (il cibo), altrimenti la risposta si "estinguerà" ovvero il campanello smetterà di essere la promessa del cibo. Questo tipo di condizionamento è detto Pavloviano o classico. Un secondo tipo di condizionamento, detto operante, porta invece l'animale a fare un'associazione tra due eventi, nella fattispecie, tra le sue azioni e le conseguenze di quelle azioni. Così, l'avvenimento del comportamento dell'animale è dipendente dalle proprie conseguenze. Un altro termine usato per lo stesso processo del condizionamento operante è apprendimento per tentativi ed errori. Il principio di questo tipo di condizionamento è che a ogni comportamento segue un risultato. Ovviamente: se il comportamento dà luogo a una conseguenza desiderabile, è facile che sia ripetuto mentre, se la conseguenza è sgradevole o indesiderabile, la sua esecuzione in futuro sarà ridotta. Nel condizionamento operante un comportamento strumentale, vale a dire eseguito per ottenere un beneficio, è differenzialmente fortificato o indebolito dalle conseguenze prodotte dalla sua emissione. In quest'ambito è in uso il termine rinforzo per descrivere eventi o conseguenze che aumentano la frequenza/probabilità di un comportamento strumentale, mentre il termine punizione descrive eventi o conseguenze che ne diminuiscono la frequenza/ probabilità. Spesso sia rinforzo che punizione sono definiti positivo o negativo, non intesi in senso "morale", bensì come segni aritmetici: positivo = + = addizione; negativo = - = sottrazione. Quindi, nel rinforzo positivo (R+) aumenta la probabilità futura che appaia un comportamento poiché come conseguenza ha avuto la comparsa (+) di un evento piacevole; in caso di rinforzo negativo (R-) aumenta la probabilità futura della presentazione di un

comportamento poiché, a seguito di esso, è scomparso (-) un evento spiacevole. Vice versa, con la punizione positiva (P+) diminuisce la probabilità futura della presentazione di un comportamento poiché al suo seguito è comparso (+) un evento spiacevole mentre con la punizione negativa (P-) diminuisce la probabilità futura della presentazione di un comportamento poiché seguito dalla scomparsa (-) di un evento piacevole. Evidentemente, nella pratica dell'addestramento dovremmo rinforzare i comportamenti utili allo svolgimento del compito e punire quelli che lo ostacolano. In sostanza, si potrà insegnare al cane (e non solo) un dato comportamento esclusivamente punendo tutti comportamenti che non desideriamo, oppure premiando tutti i comportamenti che desideriamo o, per finire, punendo i comportamenti indesiderati e premiando quelli voluti. Guido Cecchinato, in un articolo di qualche anno fa, riferiva del modo di addestrare che caratterizzava gli anni '70-'80: "Il cane doveva eseguire! Punto e basta! Tante strattonate e qualche avara carezza ... Era un processo di "fa e disfa" col risultato evidente di un cane senza velocità, con motivazioni ridotte a causa della costrizione ma soprattutto con la mancanza assoluta di espressione e di rapporto con il conduttore.." (G.Cecchinato, "Utilità e difesa" di marzo-aprile 2006) Vi si riferisce ad un addestramento, detto a evitare, basato sul rinforzo negativo e sulla punizione positiva. Pochi decenni fa, il metodo tradizionale (o coercitivo) era il protocollo, qualsiasi addestratore formatosi prima degli anni novanta può testimoniare. Oggigiorno però la scelta è più ampia: metodo gentile e clicker training rappresentano delle valide alternative. Semplificando molto: il clicker training si basa esclusivamente sul rinforzo positivo e sulla punizione negativa. Ovvero: premiare ciò che si desidera dal cane e non premiare i comportamenti indesiderati. Il metodo gentile è invece un mix di rinforzo positivo, punizione negativa e punizione positiva. Prescindendo dal problema etico, non si tratta ovviamente di pura filosofia, giacché il metodo influenza notevolmente sia i risultati ottenuti, sia il comportamento del cane. Infatti, gli eventi dell'addestramento legati alla punizione o al rinforzo sono associati alla comparsa di emozioni che esercitano effetti pronunciati sull'umore e sul comportamento del soggetto in addestramento. Il brano citato evidenzia come il metodo a evitare produca una notevole riduzione della velocità, una sensibile carenza motivazionale e, quel che è peggio, una "mancanza assoluta di espressione e di rapporto con il conduttore". Ciò è dovuto al fatto che, come dicevamo, a continue punizioni sono legate emozioni come ansia e paura, stati d'animo negativi che, per fenomeni di condizionamento classico, vengono inevitabilmente associati a persone, oggetti, odori, situazioni e stimoli presenti nell'ambiente di addestramento.

Se questi metodi diventano la norma, ciò che si ottiene è una diminuzione non solo del comportamento che viene punito, ma anche di tutte le altre risposte. In pratica, l'allievo apprende un senso d'impotenza che lo porta a smettere di rispondere. Semplicemente si rassegna al fatto che non può fare nulla per evitare le punizioni! Vice versa la possibilità che si verifichi un evento piacevole, sia esso un premio o la scomparsa di un disagio, induce il soggetto ad uno stato di euforia, amplificata dai successi ottenuti in passato. Ne consegue una propositiva ricerca di nuove soluzioni associate, per gli stessi fenomeni di condizionamento classico, alla situazione addestrativa. Nulla di strano quindi, che rispetto al tradizionale, il metodo gentile e il clicker training producano cani più espressivi ed entusiasti di lavorare.

## L'educazione gentile

Avere la possibilità di mangiare una cosa che ci piace, vedere un amico, trovare un oggetto a cui siamo affezionati, ricevere una ricompensa, un encomio, o vincere una notevole somma di danaro ci dà piacere. Così come piacevole è il sollievo alla fine di un fastidio, di un dolore o a pericolo scampato. Al contrario, il vederci sottratta una ricompensa attesa, il subire un peggioramento radicale del proprio stile di vita, il perdere la persona amata, l'essere allontanati da un gruppo o esclusi da un gioco provoca emozioni spiacevoli quali frustrazione, rabbia, tristezza. E' attraverso le emozioni, positive o negative che siano, che impariamo ad adottare i comportamenti adatti a evitare ciò che ci è sgradito e a predisporci, al contrario, a situazioni piacevoli. Lo stesso principio vale anche per il cane. La funzione adattativa delle emozioni è importantissima. Sono le emozioni che sottendono alle azioni del soggetto: svolgendo un ruolo essenziale nella sopravvivenza dell'individuo, congiuntamente ai sistemi fisiologici a loro associati, hanno la funzione di risolvere un gran numero di problemi in maniera rapida ed efficace. Ne è un blando esempio la paura primordiale, quella che fa trasalire a un rumore improvviso, in grado di fornire in brevissimo tempo la capacità di reagire ad un potenziale pericolo in modo istintivo, veloce ed efficace. Le emozioni primarie sarebbero (non c'è unanimità di visione tra gli studiosi del settore): paura, rabbia, impulso a inseguire la preda, curiosità, attrazione e desiderio sessuale, sofferenza causata dalla separazione (tra madre e figlio), attaccamento sociale, gioco e lotta. A queste si aggiungerebbero poi le emozioni cognitive che legherebbero le emozioni primarie alle esperienze. Sempre nel caso della paura, ad esempio, l'esperienza permette all'individuo di riconoscere come non pericoloso un evento spaventoso ma senza conseguenze (lo sparo per il cane da caccia) e di valutare le variazioni della pericolosità di un evento al variare del tempo. Si parla in questo caso di paura appresa, che sarà un'emozione più complessa rispetto alla paura intesa come emozione fondamentale. Alcuni stimoli suscitano automaticamente una reazione emozionale, senza che vi sia stato un precedente apprendimento. Questi stimoli sono detti incondizionati e causano una risposta incondizionata. Un esempio ormai noto: il cane vede del cibo, ne riconosce l'odore e inizia a salivare: lo stimolo incondizionato (cibo) provoca una risposta incondizionata (salivazione). Se facciamo precedere la visione del cibo da uno stimolo neutro (cioè senza alcun legame con lo stimolo "cibo", ad esempio il suono di un campanello), presto il nostro cane l'assocerà alla presentazione del cibo e, pur senza vederlo, inizierà a salivare. Ecco che uno stimolo neutro è stato condizionato e che diviene esso stesso la causa di una risposta a sua volta condizionata. Va da sé che questo legame associativo deve essere riconfermato periodicamente: perché il tutto continui a funzionare lo stimolo condizionato (il campanello) dovrà essere seguito occasionalmente da quello incondizionato (il cibo), altrimenti la risposta si "estinguerà" ovvero il campanello smetterà di essere la promessa del cibo. Questo tipo di condizionamento è detto Pavloviano o classico. Un secondo tipo di condizionamento, detto operante, porta invece l'animale a fare un'associazione tra due eventi, nella fattispecie, tra le sue azioni e le conseguenze di quelle azioni. Così, l'avvenimento del comportamento dell'animale è dipendente dalle proprie conseguenze. Un altro termine usato per lo stesso processo del condizionamento operante è apprendimento per tentativi ed errori. Il principio di questo tipo di condizionamento è che a ogni comportamento segue un risultato. Ovviamente: se il comportamento dà luogo a una conseguenza desiderabile, è facile che sia ripetuto mentre, se la conseguenza è sgradevole o indesiderabile, la sua esecuzione in futuro sarà ridotta. Nel condizionamento operante un comportamento strumentale, vale a dire eseguito per ottenere un beneficio, è differenzialmente fortificato o indebolito dalle conseguenze prodotte dalla sua emissione. In quest'ambito è in uso il termine rinforzo per descrivere eventi o conseguenze che aumentano la frequenza/probabilità di un comportamento strumentale, mentre il termine punizione descrive eventi o conseguenze che ne diminuiscono la frequenza/probabilità. Spesso sia rinforzo che punizione sono definiti positivo o negativo, non intesi in senso "morale", bensì come segni aritmetici: positivo = + = addizione; negativo = - = sottrazione. Quindi, nel rinforzo positivo (R+) aumenta la probabilità futura che appaia un comportamento poiché come conseguenza ha avuto la comparsa (+) di un evento piacevole; in caso di rinforzo negativo (R-) aumenta la probabilità futura della presentazione di un

comportamento poiché, a seguito di esso, è scomparso (-) un evento spiacevole. Vice versa, con la punizione positiva (P+) diminuisce la probabilità futura della presentazione di un comportamento poiché al suo seguito è comparso (+) un evento spiacevole mentre con la punizione negativa (P-) diminuisce la probabilità futura della presentazione di un comportamento poiché seguito dalla scomparsa (-) di un evento piacevole. Evidentemente, nella pratica dell'addestramento dovremmo rinforzare i comportamenti utili allo svolgimento del compito e punire quelli che lo ostacolano. In sostanza, si potrà insegnare al cane (e non solo) un dato comportamento esclusivamente punendo tutti i comportamenti che non desideriamo, oppure premiando tutti i comportamenti che desideriamo o, per finire, punendo i comportamenti indesiderati e premiando quelli voluti. Guido Cecchinato, in un articolo di qualche anno fa, riferiva del modo di addestrare che caratterizzava gli anni '70-'80: "Il cane doveva eseguire! Punto e basta! Tante strattonate e qualche avara carezza ... Era un processo di "fa e disfa" col risultato evidente di un cane senza velocità, con motivazioni ridotte a causa della costrizione ma soprattutto con la mancanza assoluta di espressione e di rapporto con il conduttore.." (G.Cecchinato, "Utilità e difesa" di marzo-aprile 2006) Vi si riferisce ad un addestramento, detto a evitare, basato sul rinforzo negativo e sulla punizione positiva. Pochi decenni fa, il metodo tradizionale (o coercitivo) era il protocollo, qualsiasi addestratore formatosi prima degli anni novanta può testimoniare. Oggigiorno però la scelta è più ampia: metodo gentile e clicker training rappresentano delle valide alternative. Semplificando molto: il clicker training si basa esclusivamente sul rinforzo positivo e sulla punizione negativa. Ovvero: premiare ciò che si desidera dal cane e non premiare i comportamenti indesiderati. Il metodo gentile è invece un mix di rinforzo positivo, punizione negativa e punizione positiva. Prescindendo dal problema etico, non si tratta ovviamente di pura filosofia, giacché il metodo influenza notevolmente sia i risultati ottenuti, sia il comportamento del cane. Infatti, gli eventi dell'addestramento legati alla punizione o al rinforzo sono associati alla comparsa di emozioni che esercitano effetti pronunciati sull'umore e sul comportamento del soggetto in addestramento. Il brano citato evidenzia come il metodo a evitare produca una notevole riduzione della velocità, una sensibile carenza motivazionale e, quel che è peggio, una "mancanza assoluta di espressione e di rapporto con il conduttore". Ciò è dovuto al fatto che, come dicevamo, a continue punizioni sono legate emozioni come ansia e paura, stati d'animo negativi che, per fenomeni di condizionamento classico, vengono inevitabilmente associati a persone, oggetti, odori, situazioni e stimoli presenti nell'ambiente di addestramento.

Se questi metodi diventano la norma, ciò che si ottiene è una diminuzione non solo del comportamento che viene punito, ma anche di tutte le altre risposte. In pratica, l'allievo apprende un senso d'impotenza che lo porta a smettere di rispondere. Semplicemente si rassegna al fatto che non può fare nulla per evitare le punizioni! Vice versa la possibilità che si verifichi un evento piacevole, sia esso un premio o la scomparsa di un disagio, induce il soggetto ad uno stato di euforia, amplificata dai successi ottenuti in passato. Ne consegue una propositiva ricerca di nuove soluzioni associate, per gli stessi fenomeni di condizionamento classico, alla situazione addestrativa. Nulla di strano quindi, che rispetto al tradizionale, il metodo gentile e il clicker training producano cani più espressivi ed entusiasti di lavorare.

## L'educazione gentile

Avere la possibilità di mangiare una cosa che ci piace, vedere un amico, trovare un oggetto a cui siamo affezionati, ricevere una ricompensa, un encomio, o vincere una notevole somma di danaro ci dà piacere. Così come piacevole è il sollievo alla fine di un fastidio, di un dolore o a pericolo scampato. Al contrario, il vederci sottratta una ricompensa attesa, il subire un peggioramento radicale del proprio stile di vita, il perdere la persona amata, l'essere allontanati da un gruppo o esclusi da un gioco provoca emozioni spiacevoli quali frustrazione, rabbia, tristezza. E' attraverso le emozioni, positive o negative che siano, che impariamo ad adottare i comportamenti adatti a evitare ciò che ci è sgradito e a predisporci, al contrario, a situazioni piacevoli. Lo stesso principio vale anche per il cane. La funzione adattativa delle emozioni è importantissima. Sono le emozioni che sottendono alle azioni del soggetto: svolgendo un ruolo essenziale nella sopravvivenza dell'individuo, congiuntamente ai sistemi fisiologici a loro associati, hanno la funzione di risolvere un gran numero di problemi in maniera rapida ed efficace. Ne è un blando esempio la paura primordiale, quella che fa trasalire a un rumore improvviso, in grado di fornire in brevissimo tempo la capacità di reagire ad un potenziale pericolo in modo istintivo, veloce ed efficace. Le emozioni primarie sarebbero (non c'è unanimità di visione tra gli studiosi del settore): paura, rabbia, impulso a inseguire la preda, curiosità, attrazione e desiderio sessuale, sofferenza causata dalla separazione (tra madre e figlio), attaccamento sociale, gioco e lotta. A queste si aggiungerebbero poi le emozioni cognitive che legherebbero le emozioni primarie alle esperienze. Sempre nel caso della paura, ad esempio, l'esperienza permette all'individuo di riconoscere come non pericoloso un evento spaventoso ma senza conseguenze (lo sparo per il cane da caccia) e di valutare le variazioni della pericolosità di un evento al variare del tempo. Si parla in questo caso di paura appresa, che sarà un'emozione più complessa rispetto alla paura intesa come emozione fondamentale. Alcuni stimoli suscitano automaticamente una reazione emozionale, senza che vi sia stato un precedente apprendimento. Questi stimoli sono detti incondizionati e causano una risposta incondizionata. Un esempio ormai noto: il cane vede del cibo, ne riconosce l'odore e inizia a salivare: lo stimolo incondizionato (cibo) provoca una risposta incondizionata (salivazione). Se facciamo precedere la visione del cibo da uno stimolo neutro (cioè senza alcun legame con lo stimolo "cibo", ad esempio il suono di un campanello), presto il nostro cane l'assocerà alla presentazione del cibo e, pur senza vederlo, inizierà a salivare. Ecco che uno stimolo neutro è stato condizionato e che diviene esso stesso la causa di una risposta a sua volta condizionata. Va da sé che questo legame associativo deve essere riconfermato periodicamente: perché il tutto continui a funzionare lo stimolo condizionato (il campanello) dovrà essere seguito occasionalmente da quello incondizionato (il cibo), altrimenti la risposta si "estinguerà" ovvero il campanello smetterà di essere la promessa del cibo. Questo tipo di condizionamento è detto Pavloviano o classico. Un secondo tipo di condizionamento, detto operante, porta invece l'animale a fare un'associazione tra due eventi, nella fattispecie, tra le sue azioni e le conseguenze di quelle azioni. Così, l'avvenimento del comportamento dell'animale è dipendente dalle proprie conseguenze. Un altro termine usato per lo stesso processo del condizionamento operante è apprendimento per tentativi ed errori. Il principio di questo tipo di condizionamento è che a ogni comportamento segue un risultato. Ovviamente: se il comportamento dà luogo a una conseguenza desiderabile, è facile che sia ripetuto mentre, se la conseguenza è sgradevole o indesiderabile, la sua esecuzione in futuro sarà ridotta. Nel condizionamento operante un comportamento strumentale, vale a dire eseguito per ottenere un beneficio, è differenzialmente fortificato o indebolito dalle conseguenze prodotte dalla sua emissione. In quest'ambito è in uso il termine rinforzo per descrivere eventi o conseguenze che aumentano la frequenza/probabilità di un comportamento strumentale, mentre il termine punizione descrive eventi o conseguenze che ne diminuiscono la frequenza/ probabilità. Spesso sia rinforzo che punizione sono definiti positivo o negativo, non intesi in senso "morale", bensì come segni aritmetici: positivo = + = addizione; negativo = - = sottrazione. Quindi, nel rinforzo positivo (R+) aumenta la probabilità futura che appaia un comportamento poiché come conseguenza ha avuto la comparsa (+) di un evento piacevole; in caso di rinforzo negativo (R-) aumenta la probabilità futura della presentazione di un

comportamento poiché, a seguito di esso, è scomparso (-) un evento spiacevole. Vice versa, con la punizione positiva (P+) diminuisce la probabilità futura della presentazione di un comportamento poiché al suo seguito è comparso (+) un evento spiacevole mentre con la punizione negativa (P-) diminuisce la probabilità futura della presentazione di un comportamento poiché seguito dalla scomparsa (-) di un evento piacevole. Evidentemente, nella pratica dell'addestramento dovremmo rinforzare i comportamenti utili allo svolgimento del compito e punire quelli che lo ostacolano. In sostanza, si potrà insegnare al cane (e non solo) un dato comportamento esclusivamente punendo tutti i comportamenti che non desideriamo, oppure premiando tutti i comportamenti che desideriamo o, per finire, punendo i comportamenti indesiderati e premiando quelli voluti. Guido Cecchinato, in un articolo di qualche anno fa, riferiva del modo di addestrare che caratterizzava gli anni '70-'80: "Il cane doveva eseguire! Punto e basta! Tante strattonate e qualche avara carezza ... Era un processo di "fa e disfa" col risultato evidente di un cane senza velocità, con motivazioni ridotte a causa della costrizione ma soprattutto con la mancanza assoluta di espressione e di rapporto con il conduttore.." (G.Cecchinato, "Utilità e difesa" di marzo-aprile 2006) Vi si riferisce ad un addestramento, detto a evitare, basato sul rinforzo negativo e sulla punizione positiva. Pochi decenni fa, il metodo tradizionale (o coercitivo) era il protocollo, qualsiasi addestratore formatosi prima degli anni novanta può testimoniare. Oggigiorno però la scelta è più ampia: metodo gentile e clicker training rappresentano delle valide alternative. Semplificando molto: il clicker training si basa esclusivamente sul rinforzo positivo e sulla punizione negativa. Ovvero: premiare ciò che si desidera dal cane e non premiare i comportamenti indesiderati. Il metodo gentile è invece un mix di rinforzo positivo, punizione negativa e punizione positiva. Prescindendo dal problema etico, non si tratta ovviamente di pura filosofia, giacché il metodo influenza notevolmente sia i risultati ottenuti, sia il comportamento del cane. Infatti, gli eventi dell'addestramento legati alla punizione o al rinforzo sono associati alla comparsa di emozioni che esercitano effetti pronunciati sull'umore e sul comportamento del soggetto in addestramento. Il brano citato evidenzia come il metodo a evitare produca una notevole riduzione della velocità, una sensibile carenza motivazionale e, quel che è peggio, una "mancanza assoluta di espressione e di rapporto con il conduttore". Ciò è dovuto al fatto che, come dicevamo, a continue punizioni sono legate emozioni come ansia e paura, stati d'animo negativi che, per fenomeni di condizionamento classico, vengono inevitabilmente associati a persone, oggetti, odori, situazioni e stimoli presenti nell'ambiente di addestramento.

Se questi metodi diventano la norma, ciò che si ottiene è una diminuzione non solo del comportamento che viene punito, ma anche di tutte le altre risposte. In pratica, l'allievo apprende un senso d'impotenza che lo porta a smettere di rispondere. Semplicemente si rassegna al fatto che non può fare nulla per evitare le punizioni! Vice versa la possibilità che si verifichi un evento piacevole, sia esso un premio o la scomparsa di un disagio, induce il soggetto ad uno stato di euforia, amplificata dai successi ottenuti in passato. Ne consegue una propositiva ricerca di nuove soluzioni associate, per gli stessi fenomeni di condizionamento classico, alla situazione addestrativa. Nulla di strano quindi, che rispetto al tradizionale, il metodo gentile e il clicker training producano cani più espressivi ed entusiasti di lavorare.