

SE AROUSAL TROPPO ALTO:

- perdita degli autocontrolli → non permette al soggetto di costruire quegli expertise socio-relazionali che gli consentono di integrarsi nell'ecumene umana. Succede che sia isolato dall'ambiente sociale perché impossibile dal PO.
- difficoltà nella gestione delle relazioni sociali intraspecifiche ed eterospecifiche.
 - INTERAZIONE fra CONSPECIFICI
 - ↓
 - ↳ comunicazione scorretta
 - ↳ invasione dello spazio di sicurezza
 - ↳ possibili conflitti
 - INTERAZIONE con ETEROSPECIFICI
 - ↓
 - ↳ perdita di autocontrolli
 - ↳ abbassamento del soggetto che non è in grado di rispettare le regole del contesto sociale umano
- deficit di concentrazione → difficoltà di comprendere i termini del problema
 - ↳ difficoltà di apprendimento
 - ↳ non predisposizione a livello cognitivo

SE AROUSAL TROPPO BASSO:

- chiusura in se stesso del soggetto
- malessere che porta verso l'apatia → condizione che non consente l'aumento delle conoscenze e delle competenze del cane
- mancanza di uno stile di interazione che alimenta la relazione e la sua maturazione

Di conseguenza → obiettivo: RIUSCIRE AD EDUCARE UN CANE A POSIZIONARSI ORDINARIAMENTE SU LIVELLI DI AROUSAL INTERMEDI per favorire

- | | | |
|--|---|---------------|
| a) il benessere psico-fisico del soggetto | → | BENESSERE |
| b) la sua capacità di apprendimento | → | APPRENDIMENTO |
| c) il livello di integrazione nell'ecumene | → | INTEGRAZIONE |
| d) le vivere emozionali positive | → | PIACERE |

Raggiungere l'obiettivo dipende:

- dall'educazione impartita al cane
- dal suo livello di socializzazione
- dall'ATTITUDINE di RAZZA → linee di tendenza:
 - molossi di taglia grande → arousal medio-basso
 - cani da caccia → arousal medio-alto
 - terrier → arousal alto

STRUMENTI CHE INNALZANO L'AROUSAL

↳ CANI APATICI → lavorare sulla stimolazione:

- CNV molto dinamica, impostata sul movimento
- toni di voce acuti, suoni frequenti e ripetuti
- presentazione di oggetti e situazioni nuove
- giochi basati sulla motivazione predatoria e cioè sull'elemento visivo (oggetti che si muovono velocemente, che vengono lanciati, ecc.)