



VALUTAZIONE BENESSERE

- ben-essere
- mal-essere
- ❖ *essere animale*



Ben-essere come unità di misura su come l'uomo si prende cura degli animali

CONCETTI CHIAVE

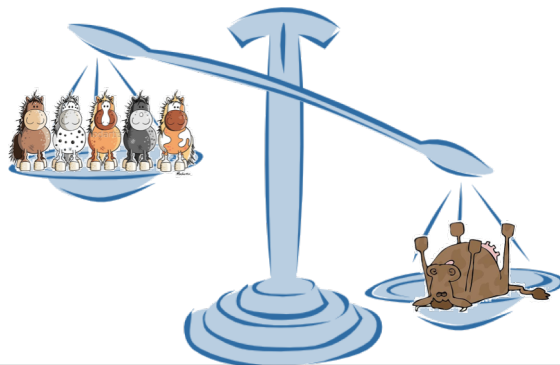
FUNZIONALITA'

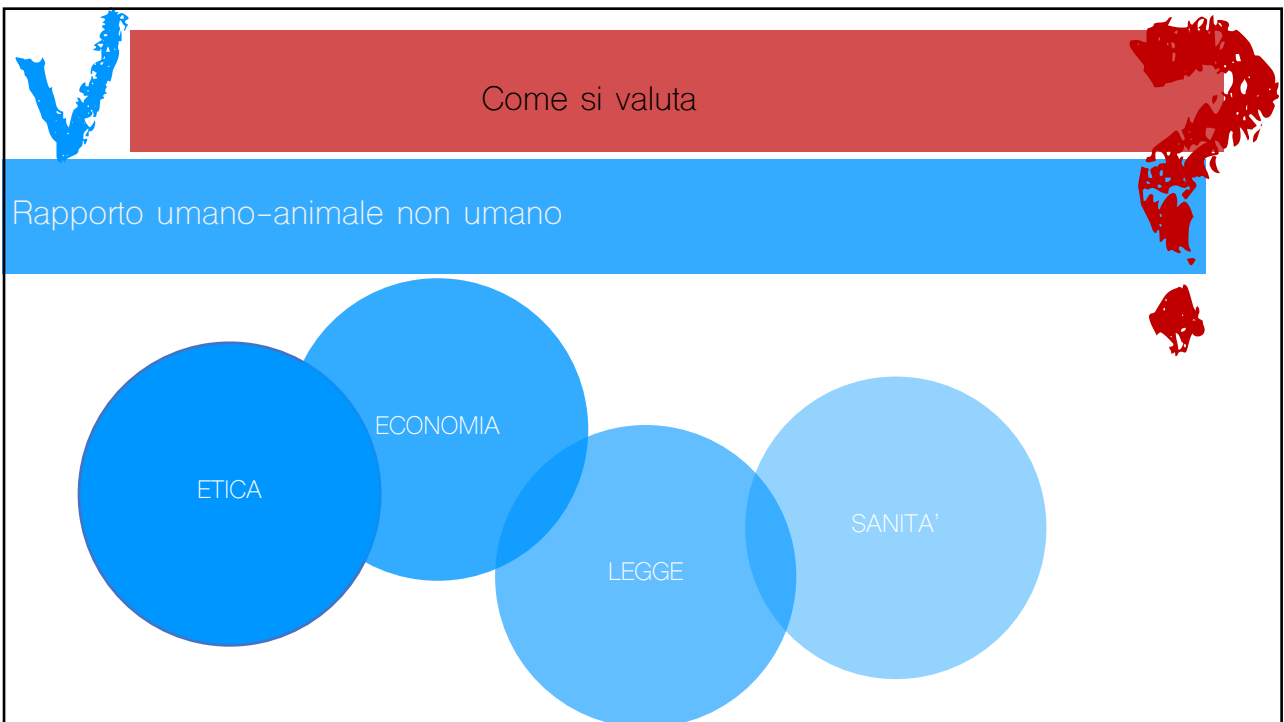
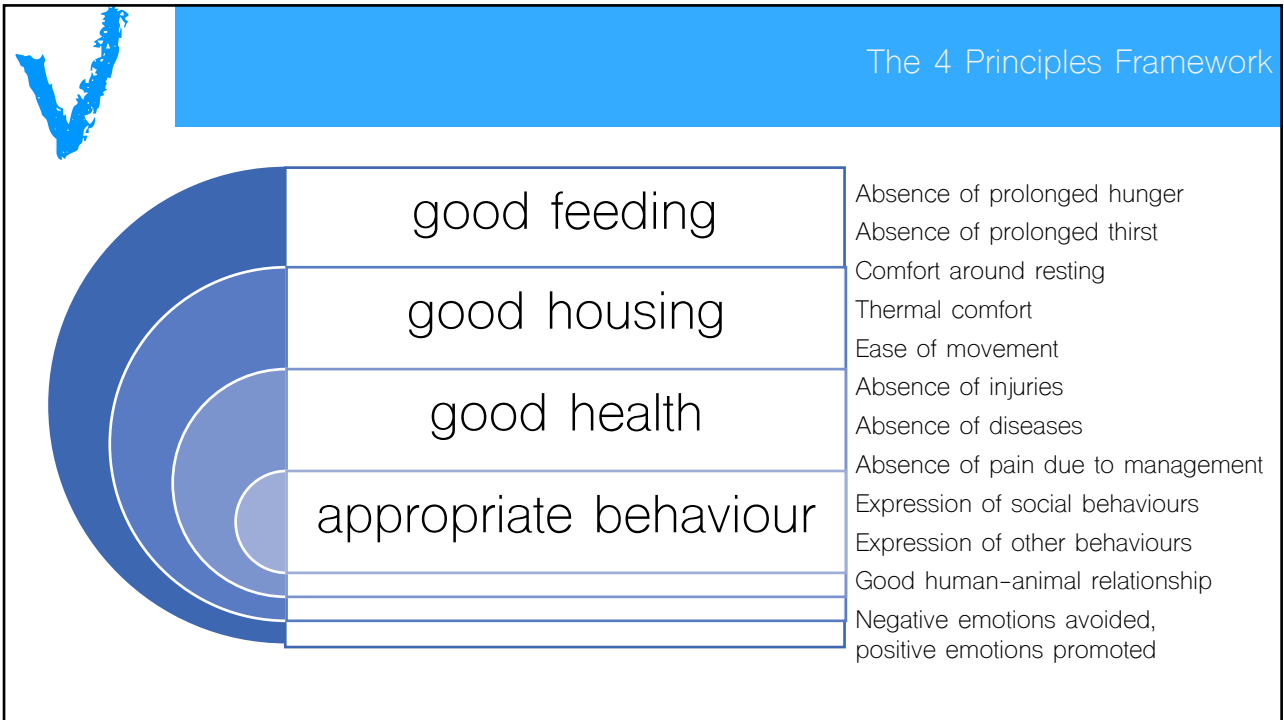
SPECIE

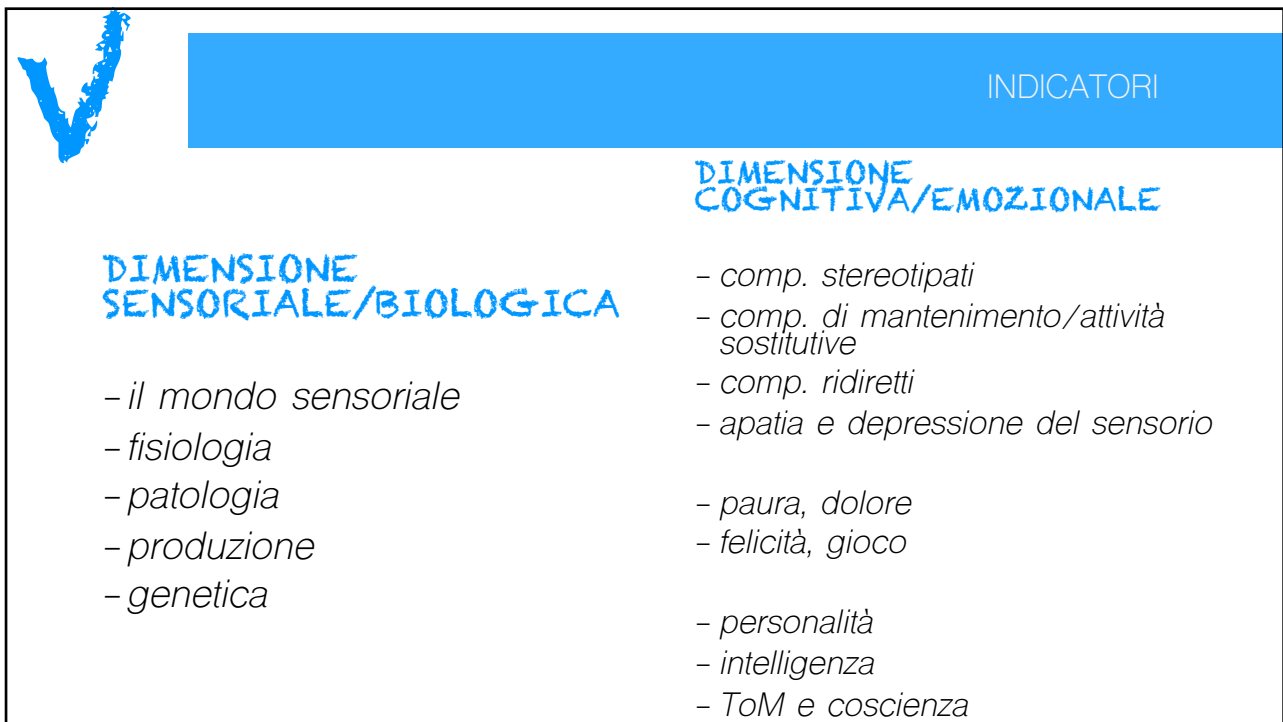
TEMPO

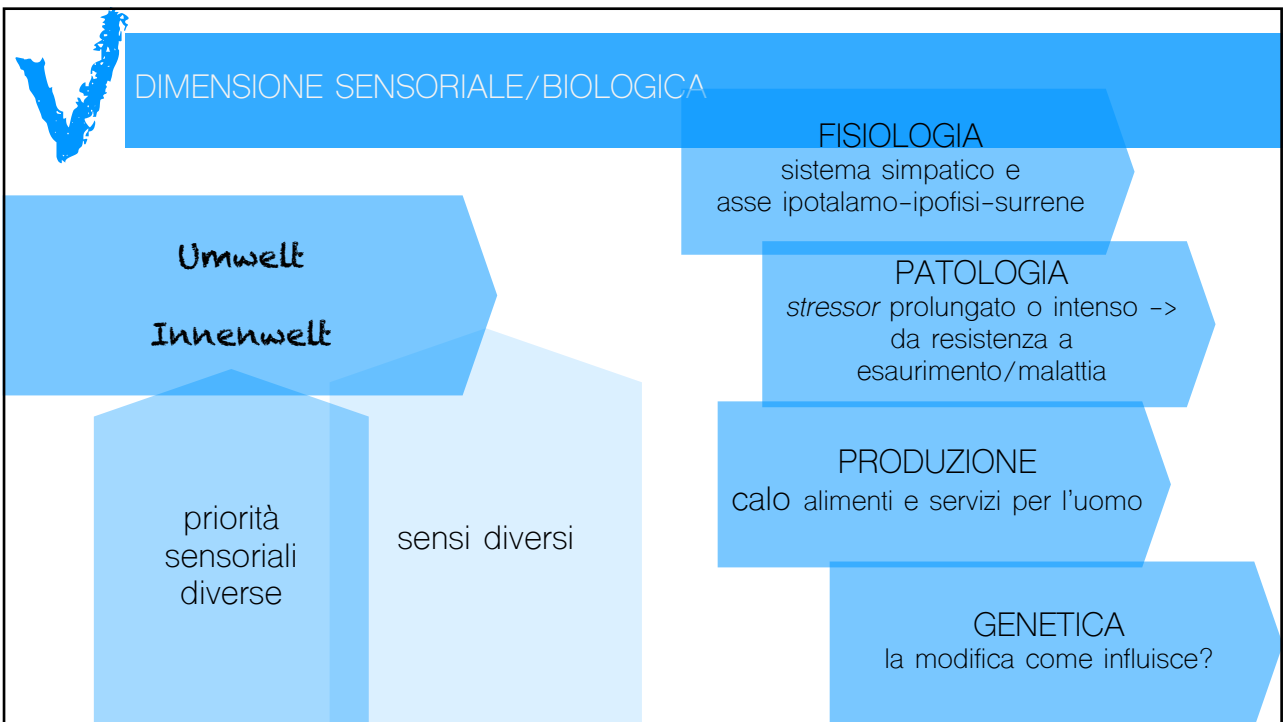
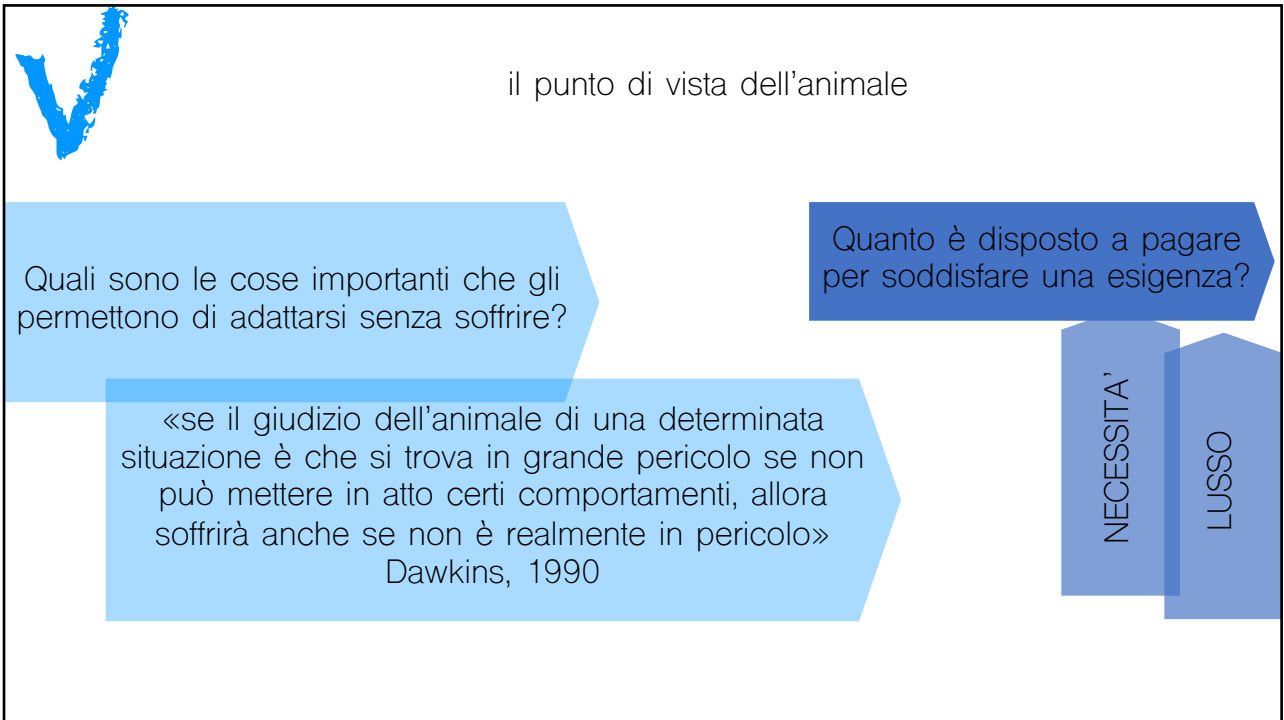
MONITORAGGIO

- CONTINUO
- REGOLARE









Allevamenti intensivi (fabbriche) di cani canifici in Ungheria

- 3 mesi e 21gg per trasportare all'estero animali
- Legge EU
- Rischio per salute del cucciolo e dell'uomo -> rabbia che da noi è eradicata ma altrove miete milioni di vittime all'anno
- Più di 1000 cuccioli/mese verso EU
- Business inventato dagli Italiani, 30 anni fa, quando si è capito che si poteva sfruttare la povertà locale per la produzione (prima di maiali e conigli)

Obesità Stress Bambole Maltrattamento genetico

- 50% cani in occidente soffre di qualche forma di obesità
 - Soprattutto dalla pandemia
- Osteopatia e agopuntura per cani per alleviare tensioni e stress
 - 75-80Euro
- Neotenia; in 50 anni è stato cambiato l'aspetto degli animali
 - Creato razze che nascono per soffrire
 - Brachicefali
 - Tessuti molli non ridimensionati: non c'è spazio per la lingua
 - Cervello che spinge in fondo verso il cranio: si grattano o urlano tutto il tempo
 - In questi gg Norvegia ha vietato allevamento bulldog e Cavalier king Charles spaniel : non esistono in tutto il paese esemplari sani con cui riprodurre animali in modo etico

Brachicefalismo

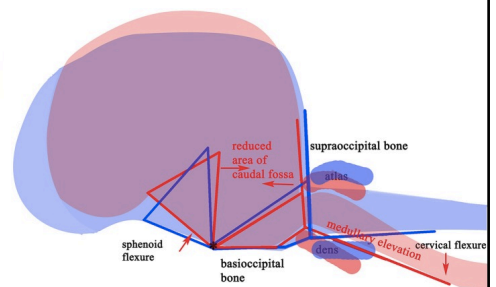
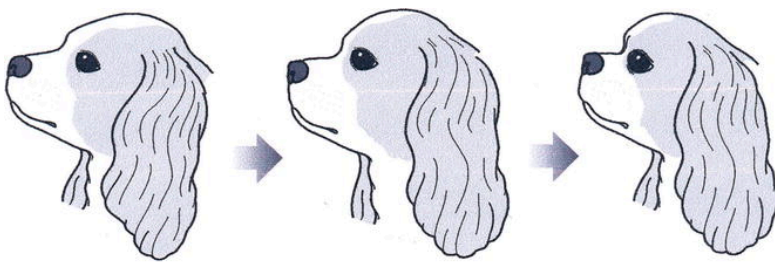
- <http://vetsagainstbrachycephalism.com/>

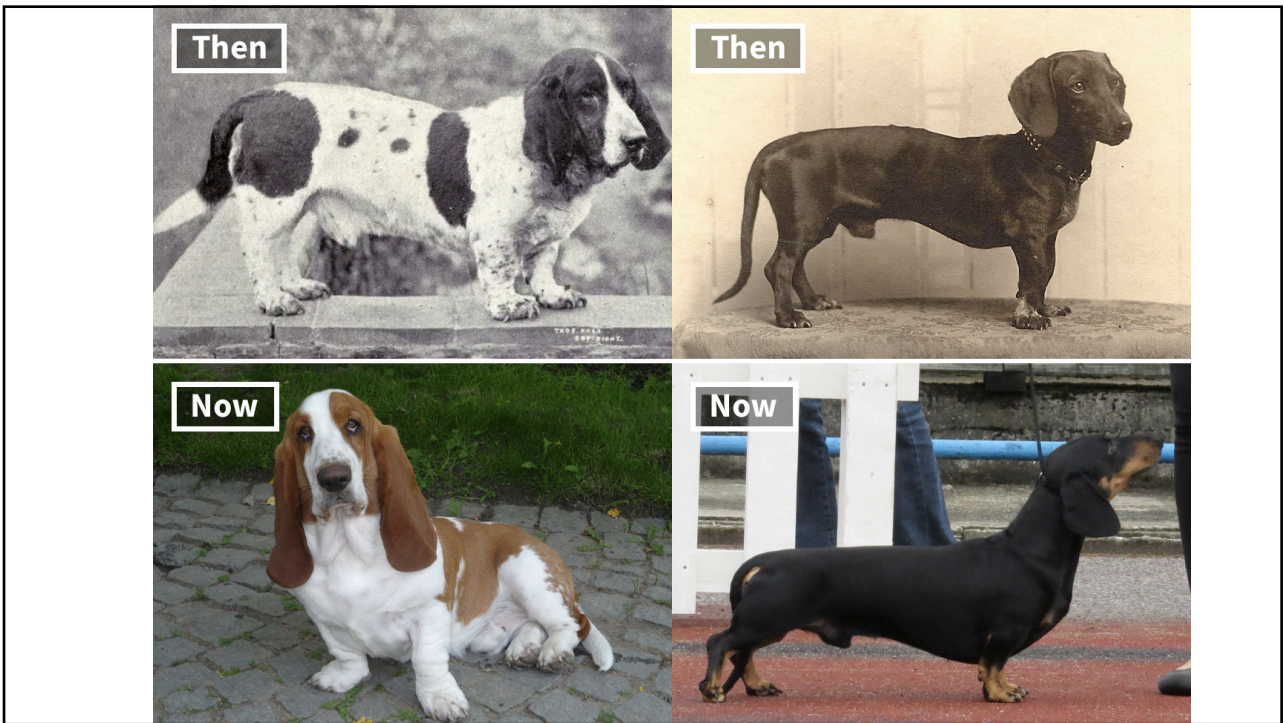
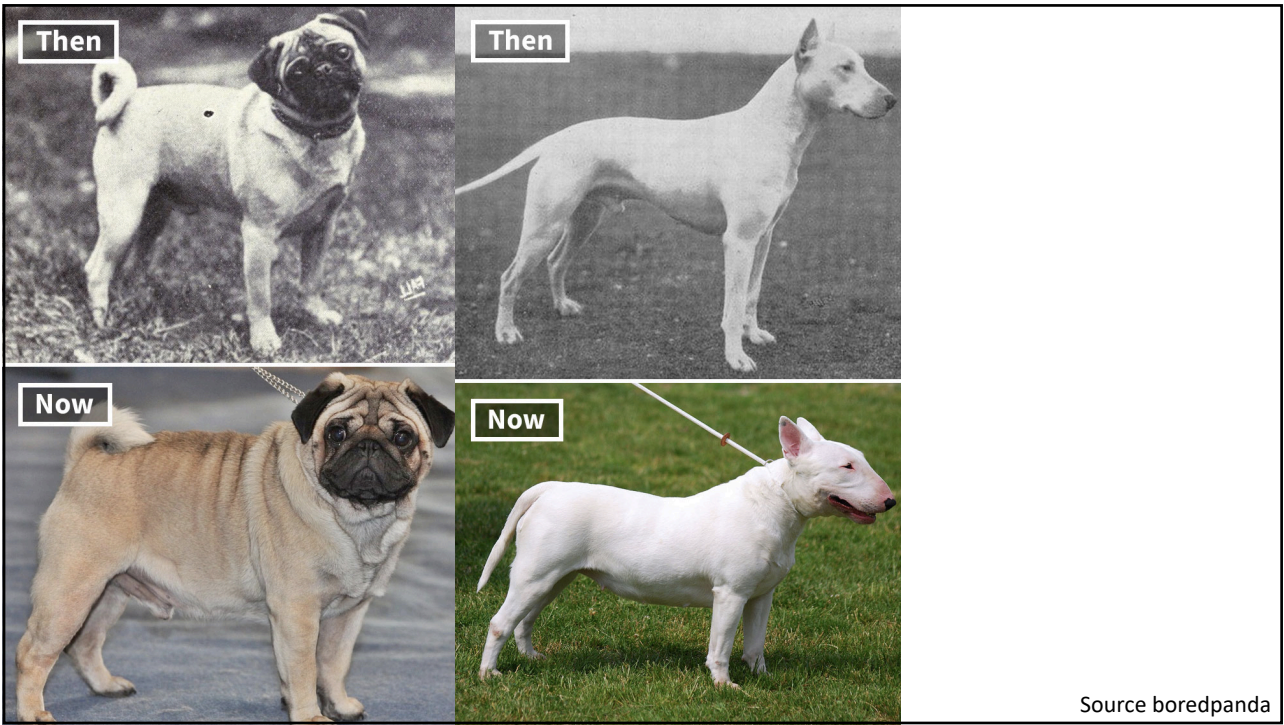
VETS AGAINST BRACHYCEPHALISM

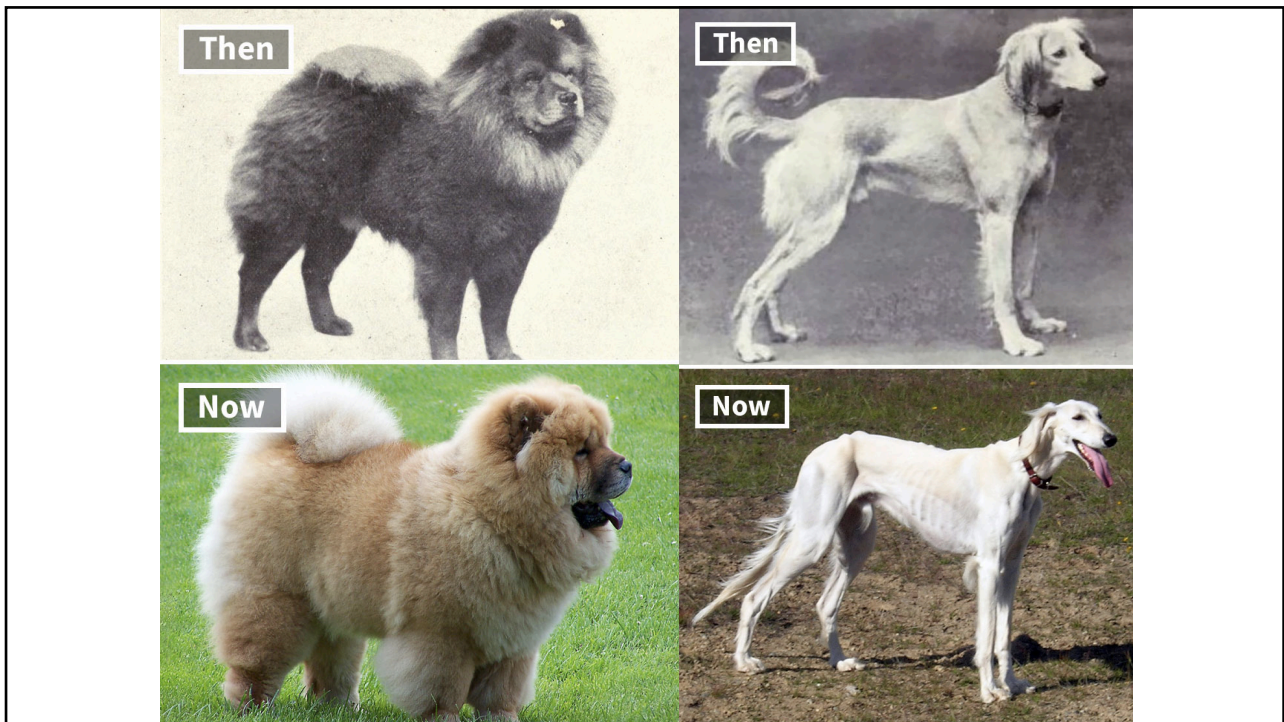


Photographs of brachycephalic animals superimposed onto normal animals show just how much we have shortened their faces.

siringomielia







DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE

OMEOSTASI dell'organismo

Comportamenti stereotipati

(sequenze di comp. ripetitivi manifestati senza motivazione apparente) sono patologici solo quando si manifestano nella fase di esaurimento e non sono più reversibili

Comportamenti di mantenimento e attività sostitutive

(consentono di mantenersi in vita e in salute) diventano attività sostitutive quando la frequenza eccede la funzionalità e sono legati ad es. a situazioni conflittuali o avverse

Comportamenti ridiretti (dirige risposta verso altro stimolo)

Apatia e depressione del sensorio (scarsa o nulla reattività a stimoli esterni) indicano l'arrivo allo stadio di esaurimento, la morte sopraggiunge in breve tempo



DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE

Paura

PREDE vs PREDATORI

Le prede non mostrano la paura...

L'uomo è predatore

Servono dispositivi di osservazione remota

- Veloce

- Lenta

In virtù del condizionamento (US + CS) la risposta di paura diventa condizionata

- tramite desensibilizzazione è possibile annullare il condizionamento
- ma l'esposizione a situazione stressante fa riemergere queste risposte
 - questo implica che l'organismo ricorderà per sempre eventi spiacevoli



DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE

Felicità Benessere legato alle esperienze positive e piacevoli

Direttamente associata al GIOCO e all'INTERAZIONE SOCIALE

Tipi di gioco

- Locomotorio
- Con oggetti
- Sociale

1 be incompletely functional in the context in which it appears

2 be spontaneous, pleasurable, rewarding, or voluntary

3 be different from other more serious behaviors in form (for example, be exaggerated) or timing (for example, occur early in life, before the more serious version is needed)

4 be repeated, but not in abnormal and unvarying stereotypic form (for example, rocking or pacing)

5 be initiated in the absence of severe stress

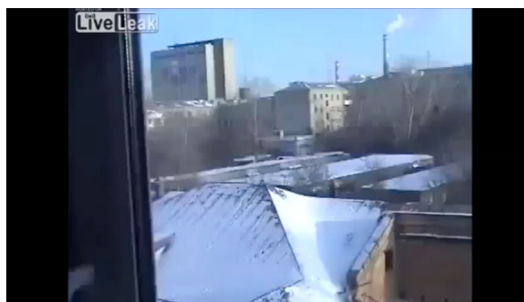
play is repeated, seemingly non-functional behavior differing from more adaptive versions structurally, contextually, or developmentally, and initiated when the animal is in a relaxed, unstimulating, or low stress setting (Burghardt, 2014).



DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE

Il gioco come indicatore di benessere segnala

- assenza di mal-essere e presenza di ben-essere
- aumento di situazioni stressanti (es. in risposta a ridotte cure parentali, o dopo deprivazione) non riflettendo in modo consistente le condizioni ambientali favorevoli





INTERPRETAZIONE COGNITIVISTA ALTRE FORME DI APPRENDIMENTO



INTERPRETAZIONE COGNITIVISTA
ALTRE FORME DI APPRENDIMENTO

Sciknow Publications Ltd.
Animal Behavior and Cognition
©Attribution 3.0 Unported (CC BY 3.0)

ABC 2015, 2(1):49-55
DOI: 10.12966/abc.02.04.2015

Play Behavior in Crocodilians

Vladimir Dinets¹

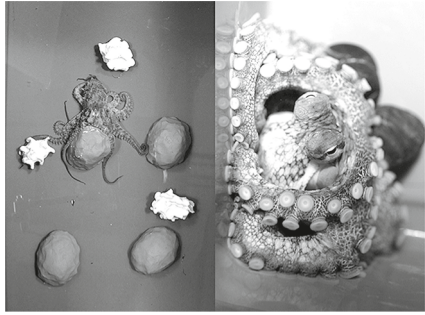
¹University of Tennessee, Knoxville

*Corresponding author (Email: dinets@gmail.com)

Citation – Dinets, V. (2015). Play behavior in crocodilians. *Animal Behavior and Cognition*, 2(1), 49-55. doi: 10.12966/abc.02.04.2015

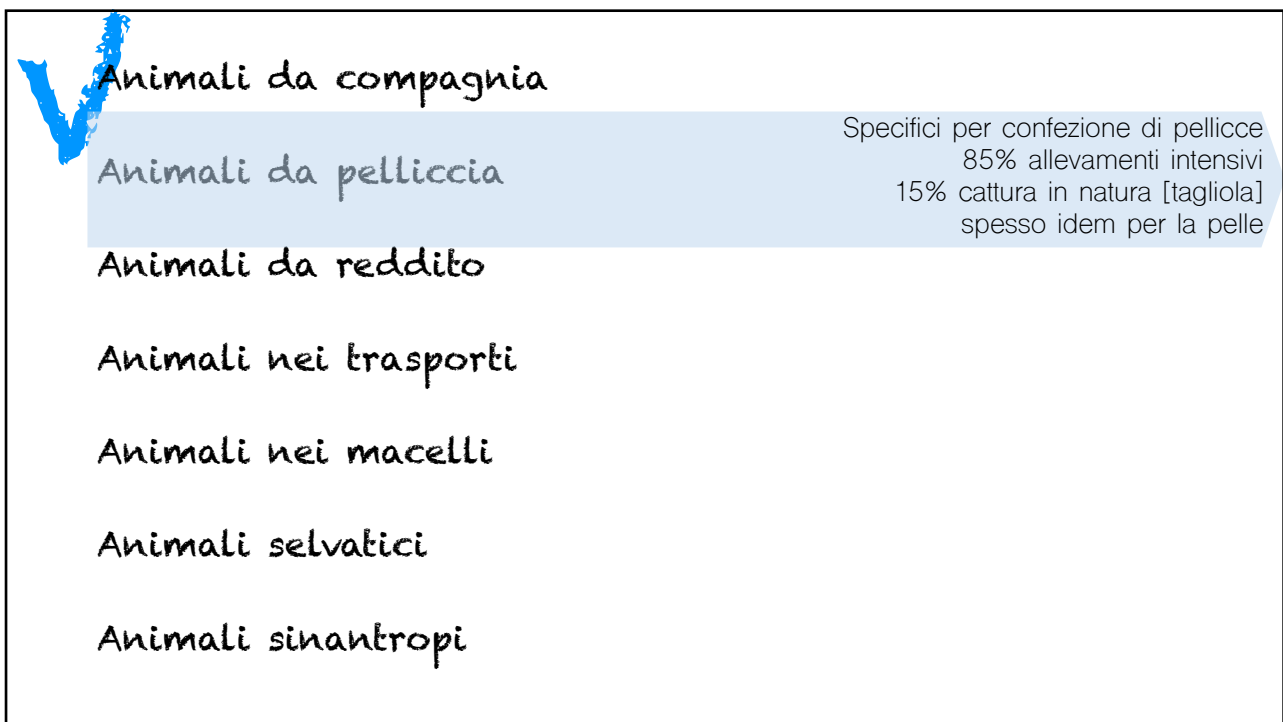
Abstract - Play behavior in crocodilians is not uncommon, but it remains virtually undescribed in scientific literature. I present the first overview of play behavior of three types (locomotor play, object play and social play) in crocodilians based on original observations, published reports and anecdotal evidence. Object play is the type most often reported, social play can include interactions with conspecifics and mammals. Apparently, play behavior is not particularly rare in crocodilians, but is underreported due to the difficulties of observing it and interpreting the observations.

Keywords - Alligator, Behavior, Caiman, Crocodile, Object, Play, Sociality



INTERPRETAZIONE COGNITIVISTA
ALTRE FORME DI APPRENDIMENTO

- Provare piacere è parte di un meccanismo utilizzato per assicurare l'adattamento degli animali. **È un modo sicuro e piacevole (divertente) per permettere loro di sviluppare delle competenze importanti**, come l'agilità e le abilità di combattimento.
- *“Il gioco è il modo che ha l'evoluzione per assicurarsi che gli animali acquisiscano e perfezionino delle abilità preziose in circostanze di relativa sicurezza”* scrive il biologo Richard Byrne



V Animali da compagnia

Animali da pelliccia

Animali da reddito massimo n. individui/massima resa economica

Animali nei trasporti dalla metà del sec. scorso, cambiamenti repentini, impossibile adattarsi

Animali nei macelli **5 LIBERTA'**

- dalla fame e dalla sete
- dal disagio
- dal dolore, ferite, malattie
- di esprimere comp. normale
- da paura e angoscia
- carne bianca, animale anemico?
- spazio per distendersi a turno?
- se si ammala si abbatte, terapia?
- isolamento?
- separazione?

Animali selvatici

Animali sinantropi

V Animali da compagnia

Animali da pelliccia

Animali da reddito

Animali nei trasporti lunghe distanze
-protezione animale
-impatto ambientale
-sanità pubblica

Animali nei macelli **KM 0 - happy meat**

Animali selvatici **COMMERCIO ILLEGALE FAUNA ESOTICA**

Animali sinantropi approccio vantaggioso su tutti gli aspetti

V Animali da compagnia		
Animali da pelliccia	MACELLAZIONE RITUALE	MACELLAZIONE PELLICCIA
Animali da reddito	Recisione della giugulare con coltello tagliente, morte per dissanguamento	Eutanasia con anidride carbonica o overdose anestetico
Animali nei trasporti	Attuabile in contesto industriale?	Ma elettrocuzione oro-rettale discutibile
Animali nei macelli	controllo dell'animale vs controllo dei documenti [Grandin] criteri soggettivi, discrezionalità degli operatori diminuito il margine decisionale/d'intervento del vet benessere è fenomeno dinamico	
Animali selvatici	% animali storditi/uccisi correttamente al primo tentativo % animali rimasti incoscienti dopo stordimento % animali che vocalizzano durante manipolazioni e stordimento % animali che cadono % uso del pungolo elettrico + vedere animali precede/avanzare della catena di macellazione	
Animali sinantropi		

V Animali da compagnia	
Animali da pelliccia	
Animali da reddito	
Animali nei trasporti	
Animali nei macelli	
Animali selvatici	pressione antropica sugli habitat effetto degli animali domestici impatto per turismo, terapie
Animali sinantropi	

<p>V Animali da compagnia</p> <p>Animali da pelliccia</p> <p>Animali da reddito</p> <p>Animali nei trasporti</p> <p>Animali nei macelli</p> <p>Animali selvatici</p>	<p>GRADITI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roditori dei parchi - Uccelli silvani - Rondini, rondoni - Cicogne - Rapaci notturni <p>SGRADITI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Topi, ratti - Serpenti - Scarafaggi, zecche, parassiti - Colombi, storni, gabbiani - Rapaci notturni - Cani randagi 	<p>INDIFFERENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gabbiani - Colombi, tortore - Pipistrelli - Rane, rospi - Lucertole
<p>Animali sinantropi</p>	<p>pur non domestici, vivono in stretto rapporto/contatto con l'essere umano</p> <p><i>Integrated Pest Management</i></p>	