FRAMBU
Senter for sjeldne funksjonshemninger

Datamaskin som hjelpemiddel for elever med overvekstsyndromer

Dette skrivet handler først og fremst om dataprogram på Cd-rom og ikke om nettverksbaserte undervisningsprogrammer. Det er skolene med lissensavtaler og adgang til portaler som får kompetanse på disse. Mens de andre elevene har undervining via nett, kan våre elever ha behov for tilpasset alternativ på Cd-rom. Disse kan som regel enkelt settes i gang på egenhånd eller ved hjelp av assistent som ikke behøver å være særlig datakyndig. Cd-rom er uavhengig av innlogging og leting i nettverk og foreldre og foresatte kan bruke disse hjemme sammen med eleven.

Samlebetegnelsen overvekstsyndromer består av mange underdiagnoser som kan være svært ulike samtidig som elevene også har mange individuelle trekk og ferdigheter. Det er derfor vanskelig å lage et forslag til bruk av datamaskin som passer til alle.
Noen problemer er imidlertid typiske for flere av underdiagnosene. Vi vil derfor komme med forslag til hvordan bruk av datamaskin kan gi god støtte til læring og fritid på grunnskolens.

Når jeg angir alder for bruk av programvare er det tenkt på normal funksjonsalder. Dette for å gi en antydning om funksjonsområde.
Jeg vil her omtale:

- **synsproblemer og forsinket motorisk utvikling**
- **motivasjon og konsentrasjon**
- **trening og stimulering**
- **begreper og språklig bevissthet**
- **hjelp til å knekke lesekoden**
- **skriftlige ferdigheter**
- **matematikk**
- **engelsk**
- **samhandling og utfoldelsesmulighet**
- **alternative styringsmuligheter**
- **datahjelp og programvare**

Synsproblemer og forsinket motorisk utvikling

Elevene med overvekstsyndromer kan ha synsproblemer som skjeling og skjeve hornhinner. I tillegg til synsvanskene kan elevene også ha forsinket motorisk utvikling. Dette kan medføre at de bruker alt for mye krefter på å føre blyanten uten at de oppnår det ønskede resultat. Samtidig blir det mindre krefter igjen til konsentrasjon om det som skal tegnes, skrives eller regnes. I varierende grad kan dette bidra til økt trettbarhet og mindre utholdenhet overfor skriftlige arbeider.

Datamaskinen skriver med samme skriften hver gang, og ordbildet blir derved tydeligere og lettere å kjenne igjen. Arbeider kan gjøres i små porsjoner, og nye ord og setninger kan settes inn i teksten etter hvert uten at det er nødvendig med viskelær eller overstrykninger. Kladd behøver ikke renskrives, men kan taes direkte

ut på skriver som ferdig produkt. Produktet som leveres er ryddig og gir mestringsfølelse.

Motivasjon og konsentrasjon

Elever med overvekstsyndromer kan ha ubehag og smerter som kan medføre konsentrasjonsproblemer.
Mange har forsinket talespråk, mindre sosial modenhet, og det er overvekt av adferdsvansker og irritabilitet. Dette kan gjøre det vanskelig å holde på elevens oppmerksomhet.

Dataskjermens lysende flate og fysiske avgrensing samt selve samhandlingen med maskinen gir eleven støtte til konsentrasjon. Oppgavene er gjerne tydelige med klare og fargerike illustrasjoner og gir øyeblikkelig tilbakemelding på utført arbeide.

Tekstbehandling gir orden og oversikt. Dette er motiveringsfaktorer med stor betydning for å gå videre i oppgaveløsning eller å ta imot nye utfordringer.
Maskinen med riktig programvare kan bidra til å motivere eleven for nye oppgaver tilpasset tempo og prestasjonsnivå.

Trening og stimulering

Kid Pix kan være et godt tilbud for lek med form og farge.
Med denne programvaren kan man lage ”skriblerier” og bilder ved hjelp av halvferdige bakgrunner, border og stempler kombinert med egne tegninger.

Enkle Musikk-verktøy er en programvare fra ”enkel IKT” som gir anledning til å eksperimentere med lyder og rytmer. Her er lyder fra det praktiske liv (eks. bilmotorer og fuglekvitter) samt mange ulike instrumenter som kan settes sammen til små komposisjoner og eventuelt lagres. Programvaren er enkel og bruke og egner seg godt sammen med berøringsskjerm. Den kommer med engelsk bruksanvisning, men norsk kan hentes på www.enkelikt.com og her kan den også bestilles. Passer fra før skolealder og i barneskolens lavere klasser.

Lek og Lær - programmene i serien fra **Levende bøker** gir anledning til stor grad av elevaktivitet bl.a. med sortering av begreper og sekvenser i rekkefølge.
Programmene har fra helt enkle aktiviteter for smårollinger til problemløsing som passer opp til tredje klasse i barneskolen.
Her finnes foreløpig: **Barnehage, Første klasse, Andre klasse og Tredje klasse.**.

Labbe Langøre er en annen svært bra ”Lek og lær” serie og er beregnet til skoleforberedende- og skoleaktiviteter: **4 - 6** år, **5 - 7** år og **6 - 8 år**.
Disse programmene har ryddige aktiviteter og er gode språkmodeller.
Programmene har også utgaver beregnet på barn ned til 18 mnd.

Ludde og vennene hans.
Ludde ringer til vennene sine og sammen utfordrer de hukommelse og gjenkjennelse, tall og mengder, reaksjonsevne og mange flere aktiviteter som passer

for førskole og første klasse. Ryddig og vennlig programvare med trivelige tegninger og stemmer. Styres med mus og passer veldig godt til berøringsskjerm.

Programmene med **Josefine** er en serie med Cd-rom som blant annet utfordrer hukommelse, orienteringsevne og formgjenkjenning. De inneholder enkel bokstav og talltrening samt klokketrening og litt om årstider og passer like før skolestart og to - tre år etter skolestart i en setting som mest henvender seg til jenter.
Styres med mus og/eller med piltaster, men ikke nødvendig med ”klikk og dra”.

Ole Brum Skolestart
Ryddig og trivelig programvare som gir trening i bokstavering og leseforståelse, sortering etter form og farge, retningstrening, enkel form for eksperimentering med lyd, litt om terreng og årstider samt telling, legge sammen og trekke fra i tallområdet 0 - 10. Musestyrt og ikke nødvendig med ”klikkogdra”

102 Dalmatinere kaller seg actionspill, men er av det vennlige slaget. Her er to dalmatinvalper på leting etter søsknene sine. Valpene samler kjøttbein og må unngå farene fra Cruellas leketøy samtidig som de skal redde sine søsken ut av kassene de er fanget i. Dette skjer med hopp og sprett og styres med piltaster. Spillet kan også styres med joystick, og dette gjør det mye morsommere samtidig som det gir god trening i reaksjon på tid kombinert med øye-/håndkoordinering. 6-10 år.

Peter Pan, Eventyr i Drømmeland kaller seg også et actionspill, og er av det vennlige slaget svært velegnet til joystick. Kan også styres ved hjelp av piltaster og bokstavtaster, men dette er ikke på langt nær samme opplevelsen. Bildene og musikken er trivelige og eventyrene med oppgavene er gode. Styringen av Peter Pan som flyr gjennom luften gir trening i rom/retning, øye/hånd koordinering og en god sansemessig opplevelse. Passer for hele barneskolen.

Begreper og språklig bevissthet

Mange av disse elevene har forsinket språkutvikling og språklig bevissthet læres best ved aktivt bruk av språk og begreper. Men datamaskinen kan være til hjelp på dette området også. For å forstå forskjellen mellom formsiden og innholdssiden av ord kan man sammenligne meningen i lange og korte ord (tog er kort ord med lang mening og lokomotiv er langt ord med kort mening) samt bruke rim og regler. For å legge til rette for økt leseforståelse kan man fremheve meningsbærende stavelser i sammensatte ord. Disse øvelsene er lettere å gjennomføre og blir tydeligere ved hjelp av tekstbehandling og stor skrift.

I starten på prosessen regner man med at skrivetrening baner vei for lesing. Senere blir det gjerne omvendt.

Hjelp til å knekke lesekoden

Lese- og skrivevansker har ofte sin rot i svak språklig bevissthet og lese- og skriveinnlæringen er en komplisert prosess. Deler av denne prosessen gjør det

nødvendig med omfattende trening. For å gjøre treningen lystbetont for eleven, kan datamaskin med riktig programvare og Cd - rom brukes for å automatisere sammenhengen mellom bokstavenes form og tilhørende språklyd.

Fra A til Ø på Cd-rom gir eleven anledning til å manipulere med bokstaver og leke med små ord på mange og ulike måter ved hjelp av puslespill, labyrinter, memory, finne like bokstaver, koble ord og bilder med mer. Dette er en enkel og grei programvare som passer godt i starten på bokstavinnlæringen.

Til å automatisere forbindelsen bokstav/språklyd kan vi bruke **Bokstavlek** på Cd-rom. Her kan eleven skrive små og store bokstaver på tastaturet samtidig som disse benevnes med riktig språklyd. Programmet lar også eleven lytte ut lyder, trekke sammen lyder til gjenkjennbare ord og sortere bokstaver for å forsterke oppfattelsen av ordbildet.
Det ferdige ordvalget i **Bokstavlek** er for vanskelig til dette stadiet i prosessen, men det er mulig å lage egne treningssekvenser med tilpasset progresjon.
Finnes også på nynorsk.

Min Verden for Windows gir eleven anledning til å lage et bilde med tilhørende fortelling. Programmet inneholder 431 begreper som er representert både med bilde, tekst og tale. Det er derfor velegnet til å trene både begreper og generell språklig utvikling samt ordbilder og tekstskaping. Erfaringen viser at eleven lettere skaper hele setninger og tekst ut fra et bilde som er selvlaget og hvor eleven har en mening om bildets innhold.
Denne programvaren kan også brukes til elever som har problemer med opplevelse av rom og retning utenfor dem selv. Tegninger kan flyttes på bakgrunnsbildet ved hjelp av piltaster eller mus, mens vi benevner bevegelsene - opp, ned, til siden, langt vekk, nært, etc.
Vi anbefaler bruk av bare store trykkbokstaver til lesekoden er knekket og strategien for sammentrekning av bokstaver til ord er vel innøvd.
Man kan begrense elevens valg på forhånd til å dreie seg om et spesielt emne og innstille på store eller små trykkboksaver i programmets tekstbehandling. Bilde og tekst kan sammen taes ut på fargeskriver og programmet er enkelt å ta i bruk.
Passer for førskole og småskoletrinnet. Finnes også på nynorsk.
Min Verden kan lastes gratis ned fra http://skolenettet.ls.no/pedprog
Skolene har fått brukernavn og passord for slik nedlasting, og programvaren kan også legges på elevens hjemmemaskin når denne er innvilget gjennom hjelpemiddelsentralen.
Når **Min Verden** er installert på maskin både hjemme og på skolen, kan hjemmelekse avtales her. Det er viktig at de samme ferdigheter trenes begge steder.

Skriftlige ferdigheter

Aller først må eleven få trening til å skrive på maskinen slik at teksten blir slik han eller hun vil. En god og tidsbesparende metode kan være å samle noen elever som har spesiell nytte av tekstbehandling til et lite kurs i skoletiden. Hensikten må være å lære de viktigste grepene for å skrive og redigere. Bilder i dokumentet gir inspirasjon til tekst.
Kurs av ulike typer er "in" og vil ikke virke stigmatiserende. Den tiden som går med, er antagelig godt anvendt ettersom datamaskinen med tekstbehandling og

ordretteprogram hjelper til med å skrive pent, tydelig og oversiktlig. Det er lett å rette opp feilskrevne ord. Det kan være klokt med litt store bokstaver og rikelig med luft mellom linjene. Man bør imidlertid unngå at feilskrevne ord understrekes av retteprogrammet eller å rette for mye. Det viktigste er ikke feilfri tekst, men at eleven utvikler et positivt forhold til skrevet tekst. Gå heller eventuellt gjennom dokumentet med retteprogrammet når teksten er ferdig skrevet.

Skriveglede får man ved å skrive om noe som interesserer, men det kan for mange elever virke som en uoverstigelig mur å komme i gang. Lag gjerne en stikkordsliste på maskinen sammen med eleven om noe som han/hun er opptatt av. Redigeringsmuligheten gjør det enklere for eleven å bygge ut med egen tekst under ett og ett punkt av gangen. Til slutt er dette blitt et dokument.

Mange skjermbilder kan ved hjelp av tastene **Alt + Print Screen** limes inn i et dokument i Word. La eleven velge et skjermbilde fra sin favoritt Cd-rom og skrive en tekst om innholdet.
Det finnes stort utvalg av programvare både til opplevelse og læring. Men vi må være kritiske og bevisst velge programmer med rolig og ryddig struktur.

For at datamaskinen skal være et funksjonelt redskap og for å oppnå en rasjonell hastighet i skrivingen, bør eleven lære touch. Dette gir også bokstavene en representasjon via fingrene i tillegg til syn og hørsel. Vi anbefaler 5 - 10 min. hver dag før annet arbeide på maskinen med en god programvare beregnet til denne treningen.

WinTouch Office er et godt eksempel på et slikt program, og eleven oppfatter som regel treningen som trivelig og ser gjerne resultater i form av mer automatisert skriving.

Matematikk

Fra 1 til 100 er et enkelt program som trener ferdigheter etter samme mønster som Fra A til Ø og kan gi trening i telling, mengdelære, addisjon og subtraksjon for barneskolens tre laveste trinn.

Mons og Marte i regnskogen har form som et brettspill for 1 eller 2 elever, og gir anledning til på en sosial og morsom måte å drille hoderegning i de 4 regneartene. Brettspillet kan settes opp for ønsket ferdighetsnivå og passer for småskoletrinnet og mellomtrinnet.
Kan hentes gratis fra http://skolenettet.ls.no/pedprog

Mundo gir ferdighetstrening i pensum for grunnskolens klasser 1 -10 samt videregående kurs A.
Programmet gir ikke forklaring på strategier, men kan bidra til automatisering av ferdigheter. En Cd for selve programmet Mundo installeres på skolen og en Cd til lekser installeres hjemme.
Styres med tastatur, mus eller 1-2 brytere.

DSL – matte er et lite og enkelt matteprogram for slutten av barneskolen og starten på ungdomsskolen. Her får eleven både oppgaver og forklaringer.

Engelsk

From A to Z (på samme Cd som Fra A til Ø) gir anledning til å trene på ord og manipulere med bokstaver på mange og ulike måter ved hjelp av puslespill, labyrinter, memory, finne like bokstaver, koble ord og bilder mm.
En enkel og grei programvare.

Making sense with Letters (på samme Cd som Bokstavlek) er svært velegnet til å automatisere forbindelsen bokstav/språklyd også på engelsk. Her kan eleven skrive små eller store bokstaver på tastaturet samtidig som disse benevnes med riktig språklyd. Programmet lar også eleven lytte ut lyder, trekke sammen lyder til ord samt sortere bokstaver for å forsterke oppfattelsen av ordbildet.
Det ferdige ordvalget er for vanskelig til dette stadiet i prosessen, men det er mulig å lage egne treningssekvenser med tilpasset progresjon.

Ord for Ord Engelsk het tidligere Multimedia Bildelek og trener engelske ord og begreper ved hjelp av tegneserier. Her er også spill og muligheter for hjelp underveis på norsk. Programmet gir anledning til opptak og avspilling av egen uttale. Passer fra skolestart og nybegynnere i alle aldre. Lærer kan lage mapper for hver elev med samling av poeng.

Lær Engelsk, Talk now for nybegynnere. Trener gloser, fraser og setninger ved hjelp av språkøvelser, lette og vanskelig spill på en morsom måte. Passer for barn og voksne nybegynnere. Enkelt og selvinstruerende og med en form litt mer voksen enn Ord for Ord.

Samhandling og utfoldelsesmulighet

Konsentrasjonsvansker og/eller lærevansker kan medføre at eleven oppleves som urolig og vanskelig. Dette kan medføre problemer med å opprettholde kontakt med jevnaldrende.
Datamaskinen kan være en måte å legge til rette for stunder med oversiktlig sosial samhandling. Kommersielle dataspill er en viktig del av barne og ungdomskulturen, og dette er en arena hvor fortrolighet til spillenes regler kan læres i eget tempo for senere å gi delaktighet i sosiale sammenhenger.

The Sims 2 gir anledning til å lage personer eller en familie kalt ”simmer” og la dem flytte inn i et hus som du selv har laget og innredet etter eget ønske. Du kan la simmene dine overta og gjøre hva de vil, eller du kan bestemme hva de skal gjøre med mulighetene du gir dem. Simmene legger planer og må passe på å gjøre ting mens man har mulighet til det. De blir voksne, eldre og dør – og nye generasjoner overtar.
Du kan ta bilder og lage egne fotoalbum, og du kan også filme simmene dine og lage dokumentarfilmer om deres liv.
Er du ikke helt fornøyd med utvalget av klær og simmer som følger med, kan du laste ned mer fra **thesims2.no**. Her kan du også utveksle ideer og få gode råd av andre som lager simmer.
Dette er relativt logisk bygget opp på en måte som de fleste 10 – 12 åringer forstår,

men mange unge og voksne synes også denne programvaren er underholdende.

SIMCity Samfunn er et strategispill hvor eleven kan bygge opp en by med terreng, transportsystemer, elektrisitetsverk, vannverk og alle de bygninger et samfunn trenger for å fungere. Byene kan bestå av småhusbebyggelse eller være store industribyer. Eleven former byens innbyggere som har direkte innvirkning på hvordan det går med utviklingen og trivselen. Glade innbyggere er produktive og lovlydige. Simuleringen lar eleven se at innbyggerne flytter inn og at byen utvikler seg – eller brenner ned.
Programmet har norsk språk.
Programvaren gir trivelig og lærerik beskjeftigelse og passer for elever på ungdomstrinnet og videregående skole.

Backpacker 3. Her kan man ”reise” verden rundt på egen PC med bilder og lyd som gir opplevelser. Man kan spille mot virkelige motstandere over Internett og konkurrere om å komme først til en by, men det er også trivelig å sitte alene eller sammen med 2 – 4 venner foran skjermen og diskutere reisemål og spørsmål eller konkurrere. Når reisekassen er tom kan man ta jobb innen mange og ulike yrker ved å svare på spørsmål, og spørsmålene gir mye kunnskap innenfor mange områder av samfunnsfag. Programvaren inspirerer til leseforståelse ettersom dette er nødvendig for å komme videre.
Man kan kjøpe tilleggspakker med flere destinasjoner rund Middelhavet og i Amerika. Ved hjelp av tastene Alt og Print Scrn kan man legge bilder fra reisen over i Word og skrive en reisereportasje. Programvaren innholder et mangfold av vakre fotografier. Passer for elever fra ungdomsskoletrinnet og langt inn i voksen alder.

For å sikre utviklingsmuligheter og mestringsopplevelser er det også viktig å finne nye arenaer for samhandling og utforsking.

Kidlink er et nettverk for barn opp til 15 år hvor de kan møte andre barn i Norge og over landegrenser i kontrollerte former. Mye foregår på norsk. Her kan barna få pennevenner og “prate” om mye forskjellig.
Du får hjelp til å komme i gang på Internett:
http://www.kidlink.org/norsk/general/intro.html
Det kan være spennende å involvere venner i bruk av Kidlink.

Internett. Ved å sitte sammen med eleven og lete etter emner og bilder av ting som interesserer kan dette gi stunder med trivelig samhandling og mye læring. Emner som fenger kan legges inn i **Favoritter** på **ABC Startsiden**. Dette enkle grepet bør gjøre det mulig for de fleste å finne tilbake til favorittene på egenhånd.
Internett kan også brukes som underlag for prosjekter samt til lese – og skrivetrening med eller uten talesyntese. Vi har laget et forslag til hvordan du kan gjøre dette som du finner under tema på våre nettsider www.frambu.no.

E-mail gjør det mulig for eleven å sende ett og samme brev om dagligdagse hendelser til mange venner over hele verden på en gang. Dette kan gi mange og like dagligdagse svar. Fotografier kan redigeres, manipuleres og sendes som vedlegg til mail til venner og familie. Mailvenner kan du finne ved søk på Internett med utgangspunkt i for eksempel interesser, diagnose osv.

MSN (Microsoft messenger) gir anledning til lukket chat bare til personer man kjenner og har utvekslet e-mail adresser med. Dette krever bare klikk på et ikon og valg fra et navn på en liste over etablerte kontakter. Litt skrivekyndighet er nødvendig ettersom ”praten” har skriftlig form, men til gjengjeld gir denne aktiviteten god skrivetrening i en her- og nå- opplevelse. Ved hjelp av denne programvaren kan man utfordre hverandre i ulike spill, og ved hjelp av et lite web – kamera kan man se den man snakker med.
MSN følger som standard med **Windows XP og Vista.**

Ved hjelp av programvaren **Skanix Illusion** kan eleven eksperimentere med datamaskinen uten at det medfører vedvarende maskinstans. Når maskinen startes opp på nytt vil alt være som det opprinnelig var. Du kan reservere en eller flere kataloger som kan holdes åpne slik at arbeider eleven lagrer her blir bevart.

Avgrensing fra de fleste uønskede sider av nettet kan gjøres med flere programvarer. **Norton Internet Security** kombinerer skjerming mot uønskede sider og virusbeskyttelse. Den oppdaterer seg selv og er grei i bruk.

For øvrig henvises til **Redd - Barnas nettvett-regler**.

Alternative styringsmuligheter

For en best mulig arbeidsstilling ved datamaskinen anbefaler vi bruk av **Logitech Marble Mouse**, **Wintrac** eller **Kidtrac** eller annen form for mus (trackball) med stor oppvendt kule som kan brukes foran i midtlinjen i stedet for en vanlig datamus. For elever med motoriske vansker eller problemer med øye/håndkoordinering gir disse museløsninger et godt utgangspunkt ved at man kan arbeide med begge hender i samhandling foran i midtlinjen foran tastaturet. Høyre håndflate eller fingre legges over den store oppvendte musekulen og venstre tommel eller pekefinger betjener venstre museknapp.
For personer som foretrekker å bruke musen ved siden av tastaturet kan denne betjenes her med en finger på styrekula og underarmen hvilende på bordet. Begge deler gir en ergonomisk riktigere arbeidsstilling enn vanlig datamus.

Roller plus range med stor oppvendt musekule eller spak med skumgummiball for bedre grep er en museerstatning som kan gi barn med koordineringsproblemer, spasmer eller andre ufrivillige bevegelser mulighet for musestyring av Cd- rom og annen programvare. Ved hjelp av tilhørende bryterboks kan alle museknapper legges ut på bryter - også dobbeltklikk og klikk og dra. Hastighet på musepilen kan reguleres. Ved hjelp av et brytertrykk kan retning på musepilen låses i horisontal eller vertikal retning. Dette kan gjøre det mulig å treffe hvilket som helst punkt på skjermen til tross for ufrivillige bevegelser.

Cherry Minitastatur er et lite tastatur som oppleves som godt for mange som bruker tastaturet liggende i fanget. Fåes også med innebygget trackball.

Berøringsskjerm legger musefunksjonen direkte ut på skjermglasset. Derved kan de fleste programvarer og Cd-rom betjenes ved direkte trykk på skjermen. Dette kan være aktuelt for barn som ikke har forutsetning for å bruke vanlig mus, tastatur eller

bryter. Programvarer som fordrer at man skal dra noe over skjermen (klikk-og-dra) kan være vanskelig å bruke med berøringsskjerm.
Denne løsningen kan felles ned i bordplate. En skråstillt bordplate med nedfellt berøringsskjerm vil være en god arbeidsplass for mange elever med våre diagnoser.

For øvrig finnes en uendelighet av tastaturer, mus og brytere.

Datahjelp og programvare

Det er viktig at hjem, bruker og skole får nødvendig veiledning i bruk av datamaskin og programvare. Hjelp bør være tilgjengelig når tekniske problemer oppstår eller ny programvare er vanskelig å ta i bruk. Det er også viktig at datamaskin og skriver er av en slik kvalitet at ressurser brukes til mestringsopplevelser og ikke ødelegges av datatekniske problemer.

Microdaisy med webside www.microdaisy.no , tlf. 32 17 14 00 utgir felleskatalog fra de fleste leverandører. De forhandler maskiner, trykkebrett, brytere, de fleste programvarer og gir god brukerstøtte. E-post: mdaisy@daisy.no

Normedia med webside: www.normedia.no , tlf. 66 91 54 40 forhandler programvare og maskiner / spesialutstyr. Epost: kontakt@normedia.no

Enkel IKT forhandler flere pedagogiske programvarer med webside: www.enkelikt.com og kan nåes på tlf. nr. 47258624 eller enkelikt@tele2.no

Tanum Bokhandel, Karl Johansgt. 37 – 41, tar imot bestilling på tlf. 22 41 11 00. E-post: barn@tanum.no , men du får dessverre ikke anledning til å se programvarene i butikken.

Elektronikkforhandlere og velassorterte bokhandler selger Cd – rom, men det er dessverre sjelden anledning til å få demonstrert programvaren på PC i butikken. Det er viktig å ta med spesifikasjonene på egen maskin før kjøp eller å deponere. Ikke all programvare lar seg installere på alle maskiner umiddelbart.

For øvrig henviser jeg til mer informasjon på våre nettsider: www.frambu.no.

Frambu mars 08

Wenche Spilhaug
(spes. ped)