

Kurset sjefer - kuttet fravær

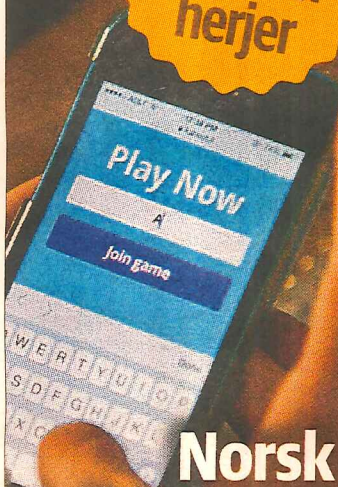
Halvert sykefravær gleder
Marit Jakobsen Leganger i
Skifte Eiendom. **Side 14-15**



SAS-
purser
Paul
Simmons

Mindre lønn, mer arbeid - og lavere sykefravær **Side 8-9**

Kahoot-
feberen
herjer



Norsk
quizspill har
12 millioner
brukere
Side 32-33

DNB ser
ingen
snarlig
bedring i
offshore

Side 11

Finanstilsynet undersøker lånehai

Under lupen:

Finanstilsynet vil
se på lovligheten av
investor Pål Diskeruds
utlånsvirksomhet.

side 6-7

Nøkkeltall

Dollar
6,80

-2 øre

Euro
8,47

-6 øre

Pund
10,80

-11 øre

100 SEK
92,00

-56 øre

Oslo Børs
587,68

0,42 %

Nordsjølje
83,39

0,15

Pengemarkedsrente
1,64

4 basispunkter

PATEK PHILIPPE
GENEVE

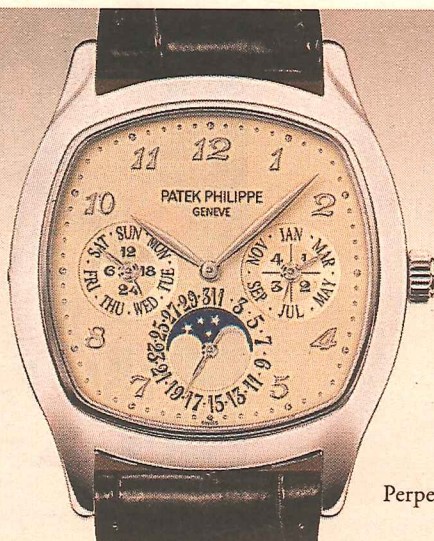
The Patek Philippe Exhibition

Fredag 7. - lørdag 15. november 2014

Urmaker Bjerke har gleden av å ønske velkommen til en unik visning
av kolleksjonen og nyheter for 2014.

For ytterligere informasjon vennligst kontakt Urmaker Bjerke på tlf. 23 01 02 10.

175
PATEK PHILIPPE



Perpetual Calendar Ref. 5940G

Bjerke
URMAKER

Karl Johansgt 31, 0159 Oslo
Tel: 23 01 02 10

Etterbørs

- I løpet av 25 år som lærer har jeg aldri sett elevene være så klare for en aktivitet som de er for dette, sier Kevin Rodd, som her står foran klassen på Professional Children's School i New York. Foto: Pontus Höök



Får 900.000 nye

Det norske quiz-spillet Kahoot har 12 millioner brukere over hele verden, mange av dem amerikanske skoleelever.

MEDIER

**Stig Tore Laugen
og Kjetil Lyche**
Trondheim/New York

På en privatskole i New York vet alle elevene i fysikktimen hva Kahoot er.

- Jeg elsker det, det er en aktiv måte å øve inn kunnskap på. Her må man svare

aktivt på spørsmålene, og ikke bare sitte passivt og høre på hva læreren sier, sier student Isabelle Jaffe.

Made in Norway

Det hele startet på NTNU i Trondheim. Uten at det er brukt en

krone i markedsføring er Kahoots spillquiz nå i bruk i over 120 land, og har over 12 millioner brukere.

Rundt 80 prosent av dem holder til i USA, og Kahoot har tatt skole- og utdanningsinstitusjoner med storm.

Over 300.000 lærere har registrert seg som brukere.

- For å gi deg et bilde på hvor stort dette er blitt: En times nedetid for spillet rammer kanskje mellom 5000 og 6000 lærere og 50.000 elever, sier finansdirektør i Kahoot, Martin Kværnstuen.

Sammen med Mamut-gründer Eilert Hanao gjorde han store penger da it-selskapet Mamut ble solgt til Visma for 750 millioner i 2011. Nå har duoen investert 11 millioner av Mamut-pengene i det interaktive nettspeillet Kahoot. Ifølge Kværnstuen får Kahoot



Det er veldig gøy

New York: Kahoot er blant de mest populære læreverktøyene på Professional Children's School i New York. På privatskolen for elever fra 11 til 18 år skreddersys undervisningen for den enkelte. Lærer Kevin Rodd fyrer opp programmet for å lære 11 elever avansert fysikk.

- Det er fort gjort, og enkelt, sier Rodd, som på forhånd har laget noen quizer innen faget.

Elevene logger seg på quizen via en kode Rodd gir, og på pc eller mobil svarer de på spørsmålene. På storskjermen dukker første spørsmål opp. En klokke tikker ned fra 30 sekunder samtidig som dramatisk musikk spilles. En annen teller registrerer hvor mange som har svart på ett av de fire alternativene på spørsmål av typen «hva er massen på en gjenstand?». Etter at elevene har svart, kommer det opp søylediagrammer som viser hvor mange som har svart på de forskjellige alternativene. Etter hver runde kommer brukernavnet på de fem beste opp.

I andre klasser Rodd underviser i, ber han elevene selv lage quizer via Kahoot.

- I løpet av 25 år som lærer har jeg aldri sett elevene være så klare for en aktivitet som de er for dette, sier han.

- Det er veldig gøy, og en fin måte å få klassen til å delta på. Det er konkurransebasert, men på en vennlig måte, sier en av elevene, Adria Ye.

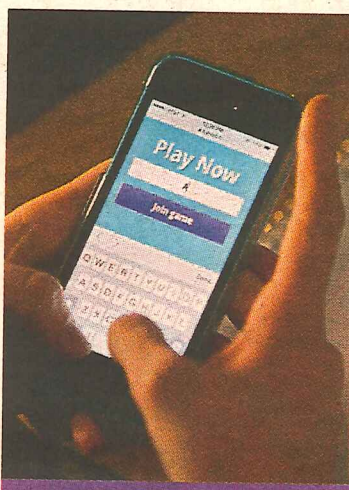
- Det er et fint verktøy å lære med, sier klassevenninnen Isabelle Jaffe.

Foreløpig er programmet gratis.

- Vi vil være villige til å betale for det, dersom det er en rimelig pris. Heller det, enn at det skal være reklamefinansiert, sier Rodd.



Kahoot-kjøper Eilert Hanoa (til høyre) mener Kahoot ligner på Apple. Her sammen med medeierne Martin Kværnstuen (fra venstre), Morten Versvik og Alf Inge Wang. Foto: Ole Morten Melgård



Kahoot

● Stiftet i 2011 under navnet Mobitroll av NTNU Technology Transfer, Johan Brand, Jamie Brooker og Morten Versvik.

● Oslo-mannen Brand leder selskapet fra London, og eier sammen med Brooker over 30 prosent av aksjene. Professor Alf Inge Wang eier fem prosent av aksjene.

● Kahoot har 15 årsverk, primært i London og Oslo.

● Nær 2,4 millioner i omsetning i 2013, gikk såvidt i pluss.

Priset til 55 mill.

Trondheim: Sjefen for NTNU Technology Transfer, Karl Klingsheim, er klar på at Kahoot er den største suksessen NTNU Technology Transfer noengang har hatt.

- Det var flere av oss som ikke hadde noe særlig tro på ideen først, men der tok vi feil. Dette er vår største suksess økonomisk, sa Klingsheim til Hanoa og Kværnstuen etter at den Oslo-baserte duoen overtok kommersialiseringsenhetens aksjepost på 20 prosent for 11 millioner.

Det priser hele selskapet til 55 millioner kroner.

NTNU Technology Transfer har tidligere vært oppstartshjelpere for andre internasjonale suksesser som oljeserviceselskapet Aptomar, nanoteknologiselskapet Crayonano og gruvebolt-selskapet Dynamic Rock Support. Disse er senere solgt videre til internasjonale investorer eller konserner for store millionsummer.

brukere hver uke

rundt 900.000 nye brukere hver eneste uke, og håper å kunne avslutte året med rundt 18 til 20 millioner brukere.

- Planen min var å jobbe som investor, men Kahoot er så spennende og vokser så raskt at jeg ikke klarte å la være å gå inn i selskapet, sier Kværnstuen.

«One of a kind»

Han og Hanoa har kjøpt ut NTNUs kommersialiseringselskap, NTNU Technology Transfer, og kontrollerer nå 20 prosent av aksjene.

- Vi hørte om selskapet første gang ifjor høst, det er nesten litt Apple-lik. Konseptet er utvilsomt «one of a kind», sier Hanoa til DN.

Spillet - eller den spillbaserte læringsplattformen, som utviklerne og selskapet kaller det - blir ofte brukt ved at en lærer lager en quiz i Kahoot, med flere spørsmål om temaet klassen jobber med.

Under timen eller forelesningen ber han forsamlingen ta frem mobiltelefonen, eller bruke data-maskin, og logge seg på nettstedet til Kahoot.

Spørsmålene og elevenes svar kommer så opp på en storskjerm som alle ser. På hvert spørsmål gjelder det å svare raskt og riktig. Underveis i quizen ser deltagerne hvordan de ligger an i konkurransen.

Romantikk-quiz

- Hver eneste dag får jeg vitnesbyrd om at Kahoot har gjort skolehverdagen bedre for mange, spesielt for elever som har det litt vanskelig, sier oppfinner og landets eneste spillprofessor, Alf Inge Wang, ved NTNU.

Han viser til et eksempel fra Malvik der skoleelever lærte om tidsperioden romantikken i norsktimene.

- Elevene fikk selv være med på å lage quizen, de ble veldig revet med. De glemte at de syntes temaet var tungt og vanskelig, sier Wang.

Kahoot er basert på hans forskning og ideer, mens Wangs mastergradsstudent, nåværende teknisk direktør i Kahoot, Morten Versvik, har utviklet den teknologiske plattformen. Sammen med London-baserte Johan Brand,

opprinnelig fra Oslo, og Jamie Brooker etablerte Versvik selskapet Kahoot i 2011.

I dag er Kahoot et gratis spill, og utfordringen er å klare å ta seg betalt for tjenesten, som 15 personer er ansatt for å drive.

- Vi skynder oss langsomt for å finne gode forretningsmodeller. Vi ser på muligheter for å kunne ta betalt for undervisningsbruk, men også bedriftsmarkedet har vist stor interesse for Kahoot, sier finansdirektør Kværnstuen.

stig.tore.laugen@dn.no