



Kunskapsbas > Biblioteket > Reusable modules and activities

Reusable modules and activities

Ester Andersson - 2024-07-23 - Biblioteket

Reusable modules and activites gör det möjligt för dig att kopiera en modul eller en aktivitet från en kurs till en annan. Om du behöver använda modulen eller aktiviteten i flera kurser är det också möjligt att skapa en modulmall eller aktivitetsmall och klistra in den i en valfri kurs.

Note

- [Quick tutorial](#)
- [Att lägga till en Reusable activity eller module i Library](#)
- [Att lägga till Reusable activity eller module i ett projekt \(från Library\)](#)
- [Importera en aktivitet från ett projekt till ett annat](#)
- [Länka av en aktivitet eller en modul](#)

Quick tutorial

Att lägga till en Reusable activity eller module i Library

1. Gå till Library och klicka på "Materials" → "Add material" → "Reusable modules " eller "Reusable activity".

The screenshot shows the Learnifier Materials interface. On the left, there's a sidebar with 'Materials' and a search bar. The main area shows an 'Empty folder' with the message 'Add materials and folders here...'. On the right, a context menu is open with several options:

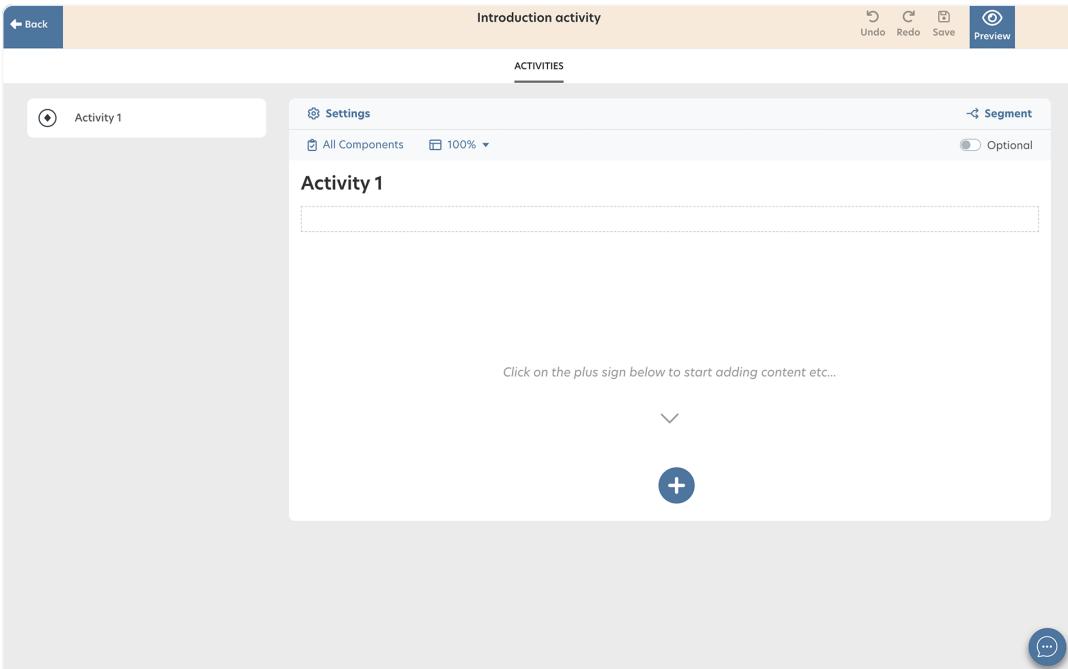
- UPLOAD**: Audio, Document, Image, Scorm, Video, Quick upload...
- CREATE**: Text/HTML, Editable Video, Quiz, Survey, Reusable Activity, Reusable Module, Certificate, Diploma
- INTERNET/LINK**: Internet Video, Image from Unsplash, Weblink

A green arrow points from the text '1. Namnge din Reusable activity/module och klicka på spara.' to the 'Reusable Activity' option in the 'CREATE' section.

1. Namnge din Reusable activity/module och klicka på spara.

The screenshot shows the 'Create Activity' dialog box. It has a title 'Create Activity' and a subtitle 'Create an activity that you would like to use in one or more of your courses.' Below this is a 'Title' input field containing 'Introduction activity'. At the bottom right of the dialog are 'Close' and 'Add Activity' buttons.

1. Klicka på Actions → Edit.
2. Bygg Reusable activity/module som du vill ha den.



Att lägga till Reusable activities eller modules i ett projekt (från Library)

1. Klicka på pilen som pekar nedåt bredvid "New Activity" eller "New Module".
2. Välj "Import Reusable Activity/module from Library".
3. Om du vill göra den Reusable activity eller modulen lokal och redigerbar, klicka på de tre prickarna och klicka på "Unlink"

Observera: Det är möjligt att lägga till flera aktiviteter eller moduler på en gång.

The screenshot shows the 'Introduction to Learnifier' application. The top navigation bar includes 'INTRO', 'ACTIVITIES' (which is currently selected), 'RESOURCES', and 'SETTINGS'. The left sidebar lists various portals and roles, with 'The instructor portal' selected. Underneath, there are options like '+ New Activity', '+ Import Activity from Project', and '+ Import Reusable Activity from Library'. A green arrow points from the first option to the second. The main content area is titled 'The instructor portal' and displays a 'Learnifier' interface with tabs 'By Course', 'By Session', and 'By Company'. A sidebar on the right provides information about instructors and a contact link.

Importera en aktivitet från ett projekt till ett annat

1. Klicka på pilen som pekar nedåt bredvid "New activity" eller "New module".
2. Välj "Import activity/modul from project".
3. Observera: Det är möjligt att lägga till flera aktiviteter eller moduler på en gång.

This screenshot shows a similar view of the 'Introduction to Learnifier' application. The 'ACTIVITIES' tab is selected. The left sidebar shows 'The instructor portal' selected. The main content area is titled 'The instructor portal' and displays a 'Learnifier' interface with tabs 'By Course', 'By Session', and 'By Company'. A sidebar on the right provides information about instructors and a contact link. The sidebar on the left has a different set of options compared to the first screenshot, but the 'Import Activity from Project' option is highlighted with a green arrow.

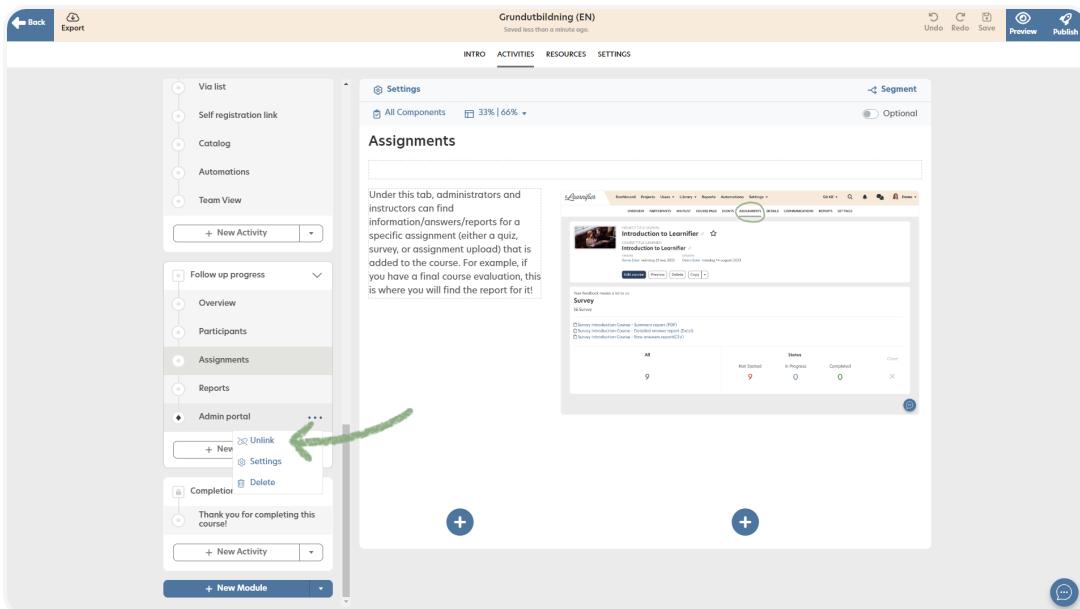
"Unlink" en aktivitet eller en modul

Möjligheten att "Unlink" gör det möjligt med effektiv återanvändning av moduler och aktiviteter samtidigt som flexibiliteten att skräddarsy innehållet behålls.

Vänligen se bilden nedan:

1. Importera den reusable activity/module till din kurs.
2. Klicka på de tre punkterna och välj "Unlink". Aktiviteten, i det här fallet, kommer att bli fristående i projektet och kommer inte längre att påverkas av några uppdateringar som görs på den Reusable activity i biblioteket.

Så här kan du använda det i praktiken:



Liknande innehåll

- [Vad är Library?](#)