



Kunnskapsbase > Biblioteket > Reusable modules and activities

---

## Reusable modules and activities

Ester Andersson - 2024-07-23 - Biblioteket

Reusable modules and activities gjør det mulig for deg å kopiere en modul eller en aktivitet fra en kurs til en annen. Hvis du trenger å bruke modulen eller aktiviteten i flere kurs, er det også mulig å opprette en modulmal eller aktivitetsmal og lime den inn i hvilken som helst kurs.

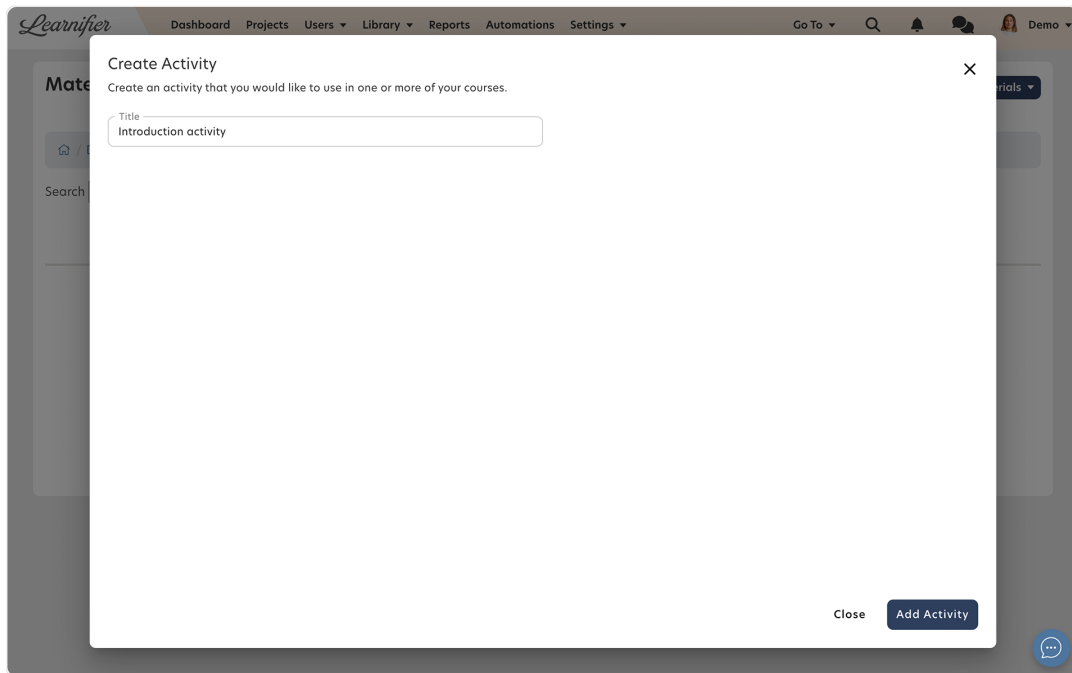
Note

- [Quick tutorial](#)
- [Å legge til en Reusable activity eller module i Library](#)
- [Å legge til Reusable activity eller module i et prosjekt \(fra Library\)](#)
- [Importere en aktivitet fra et prosjekt til et annet](#)
- ["Unlink" en aktivitet eller en modul](#)

### Quick tutorial

## **Å legge til en Reusable activity eller module i Library**

1. Gå til Library og klikk på "Materials" → "Add material" → "Reusable module" eller "Reusable activity".
2. Gi din Reusable activity/module et navn og klikk på lagre.



1. Klikk på Actions → Edit.
2. Bygg den Reusable activity/module slik du ønsker den.

### **Å legge til Reusable activity eller module i et prosjekt (fra Library)**

1. Klikk på pilen som peker ned ved siden av "New activity" eller "New module".
2. Velg "Import Reusable Activity/Module from Library".
3. Hvis du vil gjøre den Reusable activity eller module lokal og redigerbar, klikk på de tre prikkene og velg "Unlink".
4. Merk: Det er mulig å legge til flere aktiviteter eller moduler samtidig.

### **Importere en aktivitet fra et prosjekt til et annet**

1. Klikk på pilen som peker ned ved siden av "New activity" eller "New module".
2. Velg "Import Activity/Module from Project".
3. Merk: Det er mulig å legge til flere aktiviteter eller moduler samtidig.

### **"Unlink" en aktivitet eller en modul**

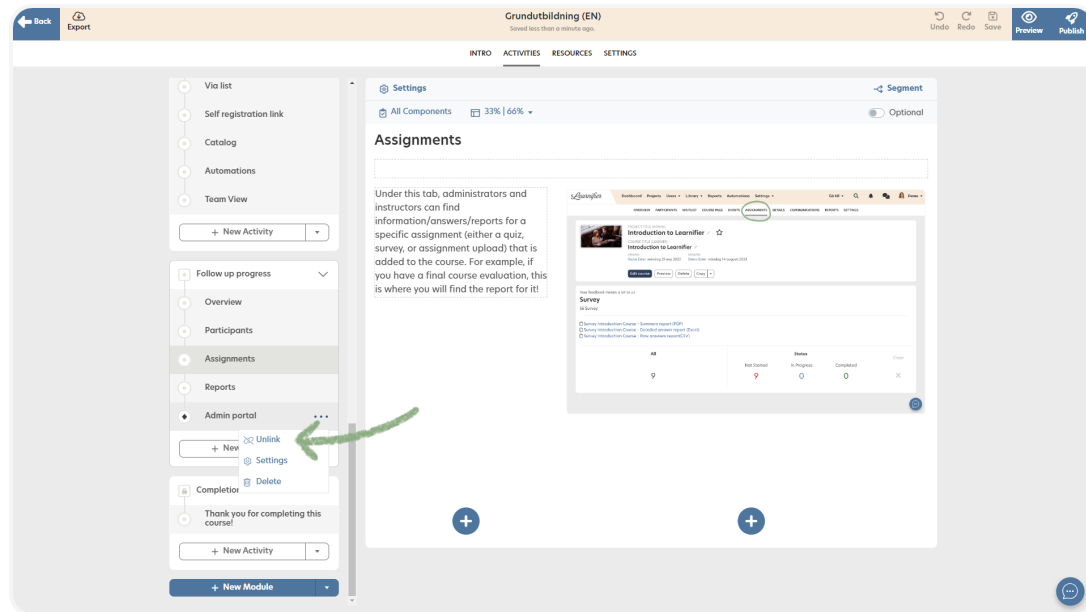
Muligheten til å "Unlink" muliggjør effektiv gjenbruk av moduler og aktiviteter samtidig som

fleksibiliteten til å tilpasse innholdet opprettholdes.

Slik kan du bruke det i praksis:

1. Importer den Reusable activity/module til kurset ditt.
2. Klikk på de tre prikkene og velg "Unlink". Aktiviteten, i dette tilfellet, vil bli selvstendig i prosjektet og vil ikke lenger bli påvirket av oppdateringer gjort på den Reusable activity i biblioteket.

Vennligst se bildet nedenfor:



## Relatert innhold

- [Hva er Library?](#)