

# Muzika

Muzika se može koristiti u Escape Room igri da bi se stvorio ambijent. Igrači će se osećati više zainteresovani za igru ako zaista osećaju atmosferu scenarija.

## Potreban materijal

- Zvučnici ili radio
- Telefon, tablet ili računar
- Muzika na CD-u, USB drajver, [Spotify](#), [SoundCloud](#) ili drugi

## Moguće upotrebe

- Muzika se može jednostavno puštati tokom igre kako bi se stvorio ambijent. Možete odabrati melodije koje se odnose na period i mesto scenarija.
- Takođe mogu postojati određeni periodi kada će se puštati muzika. Na primer, može da se pušta kao trag za enigmu koja cilja na razumevanje slušanja.
- Muzika takođe može poslužiti kao indikator preostalog vremena i postati sve važnija pred kraj.

## Moguća ograničenja

- Neke škole možda nemaju potrebnu opremu.
- Muzika može odvratiti neke učenike ili učiniti aktivnost preglasnom.

## Da li je inkluzivno za učenike sa specifičnim teškoćama učenja?

Muzika može biti prepreka za neke učenike sa ADHD-om, jer im može biti ometajući element. Reprodukcijska kao lagana pozadinska buka mogla bi je donekle poboljšati. Drugi problem bi mogao biti za učenike sa disfazijom, za koje bi to moglo ometati komunikaciju sa njihovim vršnjacima i postati izazov za aktivnosti razumijevanja slušanja.

