

KIT DIDATTICO · MODULO 1-2

Glossario del linguaggio audiovisivo

Vocabolario essenziale di base per orientarsi tra grammatica dell'immagine, filiera produttiva e tecnologie digitali/AI applicate al racconto audiovisivo. Pensato per l'uso in classe da parte di studenti e docenti, anche senza esperienza tecnica pregressa.

Termine	Definizione
Campo e piano	Distanza tra macchina da presa e soggetto: campo lungo/lunghissimo, campo medio, primo piano, primissimo piano, dettaglio.
Inquadratura	Porzione di spazio visibile all'interno del fotogramma; unità minima del racconto per immagini.
Piano sequenza	Inquadratura girata senza stacchi di montaggio, spesso con movimento di macchina.
Montaggio	Fase di selezione e giustapposizione delle inquadrature per costruire ritmo, senso e continuità narrativa.
Montaggio parallelo	Alternanza tra due o più linee d'azione che si svolgono in tempi o luoghi diversi.
Raccordo	Tecnica di montaggio che garantisce continuità visiva o logica tra due inquadrature (di sguardo, di movimento, di asse).
Colonna sonora	Insieme degli elementi audio di un'opera: dialoghi, rumori, musica.
Suono diegetico / extradiegetico	Suono che appartiene al mondo narrato (diegetico) o aggiunto dall'esterno, come una musica di commento (extradiegetico).
Sceneggiatura	Testo che descrive scene, dialoghi e azioni prima delle riprese.
Storyboard	Sequenza di disegni o immagini che anticipa visivamente le inquadrature previste.
Piano di lavorazione	Documento organizzativo che pianifica giorni, luoghi, scene e risorse delle riprese.
Post-produzione	Fase successiva alle riprese: montaggio, color correction, sonorizzazione, effetti.
Documentario	Genere audiovisivo che rappresenta fatti, persone o contesti reali, con un punto di vista autoriale.
Docu-fiction	Ibrido tra documentario e finzione, che combina elementi reali e ricostruiti.

Termine	Definizione
Video a 360°	Ripresa che cattura l'intero spazio circostante, fruibile con visore VR o su schermo con navigazione libera.
Realtà virtuale (VR)	Ambiente digitale immersivo che simula uno spazio esplorabile in prima persona.
Realtà aumentata (AR)	Sovrapposizione di elementi digitali alla realtà osservata tramite dispositivo.
Intelligenza artificiale generativa	Sistemi in grado di produrre testi, immagini, audio o video a partire da un input, il cui uso in ambito educativo richiede verifica critica di fonti, bias e autenticità.
Deepfake / contenuto sintetico	Immagine, audio o video generato o alterato artificialmente in modo da apparire reale; va sempre riconosciuto e dichiarato.
Copyright e liberatoria	Diritto d'autore sulle opere e documento con cui una persona autorizza l'uso della propria immagine o voce.

Materiale del kit didattico del progetto Atlante delle Immagini — CIPS 2026, Azione B.2, Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola.
Uso libero in ambito didattico con citazione della fonte.