

Laboratori per le Scuole e i Centri Estivi 2026

A cura del Dipartimento Educativo
della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo



L'arte contemporanea è uno straordinario **strumento di orientamento nel mondo di oggi**: le artiste, attraverso le loro opere e il loro modo di osservare e raccontare la realtà, ci aiutano a leggere il mondo di oggi, abbracciare la sua complessità, viverne le trasformazioni.

La nostra proposta educativa per il 2025/2026 prende forma in dialogo costante la **comunità educante**, cercando di rispondere a nuovi bisogni pedagogici e culturali, promuovendo **il museo come contesto ideale di crescita, relazione e benessere**.

PROPOSTE EDUCATIVE

Obiettivi delle attività

MOSTRA | Xin Liu. *EXHAUST* e June Crespo. *Danzante*

MOSTRA | Lenz Geerk. *Theatre of the mind* e Diego Marcon. *Krapfen*

LABORATORIO | Se fossi un fiore...

LABORATORIO | Facciamo finta che...

LABORATORIO | Questo non è uno scarto!

Libri selezionati sui temi delle mostre

STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE

STRUMENTI PER LE PERSONE NEURODIVERGENTI

ACCESSIBILITÀ

PRENOTAZIONI E COSTI

3

3

4

5

6

6

7

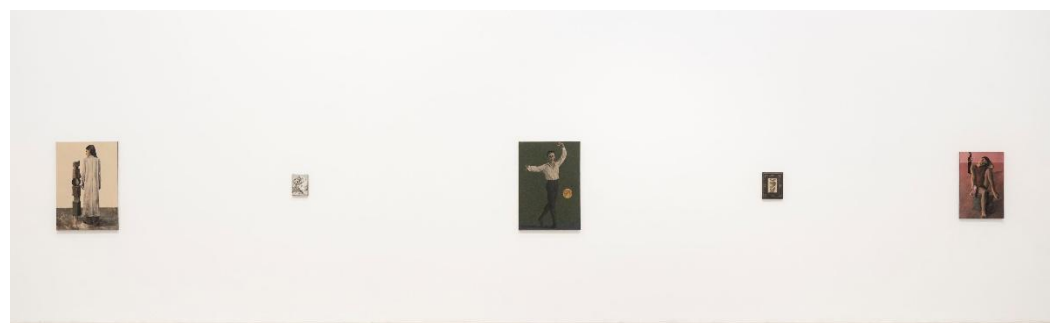
8

9

9

9

10



PROPOSTE EDUCATIVE PRIMAVERA E ESTATE 2026

I **laboratori** sono progettati per attivare relazioni inclusive di ascolto e scambio tra bambin@ e ragazz@, spazi di libera espressione e invenzione, luoghi in cui stare bene.

Come risposta alla sovrastimolazione digitale e alla smaterializzazione del gioco, proponiamo pratiche sensoriali, di costruzione collettiva e di movimento, in dialogo con i linguaggi e i temi della mostra.

Le proposte educative che seguono vengono costantemente aggiornate nei contenuti per meglio adattarsi alle mostre in corso. Per rimanere informat@ potete scriverci all'indirizzo dip.educativo@fsrr.org o consultare il sito: <http://fsrr.org/educazione/>.

Obiettivi delle attività

Gli obiettivi generali delle attività proposte fanno riferimento ai principali campi di esperienza: il corpo in movimento, i discorsi e le parole, lo spazio e le misure, il tempo e il ritmo, i messaggi e le forme, il sé e l'altro.

Sono proposte esperienze per:

- orientarsi nello spazio e familiarizzare con il museo;
- migliorare le capacità percettivo-sensoriali;
- riconoscere forme, colori e materiali, e utilizzarli in modo creativo;
- accrescere le capacità di osservazione, sintesi e associazione;
- cogliere situazioni logiche, seguire e produrre una narrazione;
- scoprire il proprio corpo e perfezionare lo schema corporeo;
- inserirsi positivamente in dinamiche di gioco collettivo rispettandone le regole;
- arricchire il lessico, descrivere con le parole immagini e stati d'animo.

MOSTRA | Xin Liu, *EXHAUST*

15 aprile – 11 ottobre 2026

La pratica artistica di Xin Liu, artista e ingegnera cinese, esamina le **conseguenze delle aspirazioni tecnologiche e scientifiche**, riflettendo sul tema dei detriti: frammenti di razzi che ricadono sulla Terra, bioplastica che si dissolve sotto l'azione degli enzimi, satelliti che registrano la propria obsolescenza. La mostra racconta con video, manufatti e prove di laboratorio la **trasformazione** dei paesaggi interplanetari e terrestri, proiettandoci in un ipotetico **futuro**.

MOSTRA | June Crespo. *Danzante*

15 aprile – 11 ottobre 2026

La serie di **sculture** realizzata dall'artista basca June Crespo, che compongono la mostra *Danzante*, prendono ispirazione dalle forme di due fiori, l'iris e la sterlizia, che l'artista non si preoccupa di rappresentare, ma le utilizza come punti di partenza per un coinvolgimento più profondo con la materia e il potenziale evocativo delle superfici.

June Crespo ci offre un'esperienza fisica e viscerale: un incontro con oggetti che ci toccano nella nostra **corporeità** e aumentano la consapevolezza della nostra presenza.



MOSTRA | Lenz Geerk, *Theatre of the mind*

15 aprile – 11 ottobre 2026

La mostra *Theatre of the mind* è una **raccolta di dipinti** dell'artista svizzero Lenz Geerk, in cui figure, oggetti e paesaggi si dispiegano in un'atmosfera silenziosa e sospesa.

Attraverso colori pastosi dalle sfumature pastello, Geerk costruisce immagini sognanti, permeate da un senso di ambiguità e mistero.

I dipinti di Geerk catturano l'essenza della condizione umana, esplorando le profondità della psiche e la complessità delle **emozioni**.

MOSTRA | Diego Marcon, *Krapfen*

15 aprile – 26 luglio 2026

Diego Marcon è uno degli artisti italiani maggiormente riconosciuti a livello internazionale, grazie a una ricerca che riflette sulla struttura del **linguaggio cinematografico**, che spazia tra tecniche analogiche e digitali.

Krapfen è una video installazione immersiva che ha per protagonisti una giovane ragazza, interpretata dalla danzatrice Violet Savage, e quattro oggetti: dei guanti, un foulard, dei pantaloni e un pullover. Come spesso accade nelle opere di Marcon, gli oggetti sembrano diventare l'espedito per chiamare in scena elementi diversi, dalla paura all'ironia.



LABORATORIO | *Se fossi un fiore...*

Scopriamo insieme l'installazione *Modello di Campo 6* di Tobias Rehberger. L'installazione è composta da 15 vasi pieni di fiori, tutti diversi tra loro per forma, colore, materiale e profumo. Ogni vaso di Rehberger rappresenta una persona differente, un originale ed emozionante **ritratto di gruppo**, in cui le persone sono sostituite da un insieme di oggetti quotidiani. Continuiamo il gioco insieme! Se tu fossi un fiore quale saresti? E i tuoi amici? E la tua famiglia? Durante il laboratorio inventiamo ritratti e autoritratti "metaforici" utilizzando scrittura, disegno e fotografia.



LABORATORIO | *Facciamo finta che...*

Il video *White Stone* di Xin Liu, i quadri di Lenz Geerk e il video *Krapfen* di Diego Marcon raccontano delle storie di ricerca, scoperta, paura, sorpresa, magia, passato e futuro. Queste storie sono d'ispirazione per un gioco d'invenzione narrativa.

Obiettivo del gioco: raccontare una nuova storia a partire da personaggi, oggetti, luoghi e emozioni incontrate nelle opere.

Le regole del gioco:

- ✓ nessuna idea è sbagliata
- ✓ si lavora a 4 mani, anzi a 10 mani!
- ✓ si può usare tutto o quasi tutto
- ✓ nessuno vince e nessuno perde
- ✓ si ascoltano (con attenzione!) le storie di tutti

Lo **storytelling collettivo** favorisce l'empatia per una maggiore consapevolezza e condivisione delle proprie emozioni, per il rafforzamento dell'identità individuale e di gruppo.



LABORATORIO | *Questo non è uno scarto!*

Il laboratorio pone l'attenzione sulla **materia e i materiali** attraverso l'esplorazione delle mostre *EXHAUST* di Xin Liu e *Danzante* di June Crespo.

Le opere sono realizzate con materiali diversi mixati insieme: scarti industriali, materiale organico, metalli preziosi, oggetti quotidiani, vestiti.

L'esperienza di **visita** mette al centro la relazione tra i corpi e le opere, attraverso **giochi di osservazione e movimento**.

Durante il **laboratorio** bambinə e ragazzə esplorano in piccoli gruppi le proprietà di alcuni materiali, e li trasformano attraverso il gioco in **sculture e installazioni temporanee**.
Come si abbracciano un ramo e un cuscino? Come creo la forma di un fiore a partire da scarti? Quale materiale scelgo per costruire la mappa della città?

Lo **scarto** è assunto come materiale generativo di **riflessioni ecologiche** e progetti creativi, l'attenzione è rivolta al **processo** di gioco e costruzione, non al risultato.

Laboratorio realizzato grazie ai materiali di [Remida | Centro di Riuso Creativo, Città di Torino](#).

Libri selezionati sui temi delle mostre

Facciamo una mostra fantastica di R. Blake

→ Conoscere il museo

Le cose che passano di B. Alemagna

→ Educare al cambiamento

I cinque Malfatti di B. Alemagna

→ Riconoscere le proprie emozioni e quelle degli altri

Noi siamo qui. Dritte per vivere sul Pianeta Terra di O. Jeffers

→ Educazione ambientale

Tutto questo un giorno sarà tuo di D. Cali

→ Educazione ambientale

Pieno e Vuoto di C. Bellemo e L. Virardi

→ Riconoscere le proprie emozioni e quelle degli altri



STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE

Il nostro sito internet, nella sezione *Educazione*, sono disponibili alcuni strumenti digitali da utilizzare in classe anche in autonomia.

E-book Scambi d'Arte - una documentazione realizzata con insegnanti della Scuola dell'infanzia sui temi di OGGETTO e TEMPO.

E-book Art at Times - una mappa sull'arte contemporanea

Try this at Home - Dieci schede di laboratorio

E-book Questo non è un ritratto! - Uno strumento creativo per reinventare la tradizionale foto di classe

ACCESSIBILITÀ

In fase di prenotazione è utile comunicare se sono presenti studenti con disabilità. Oltre all'ingresso gratuito, lo staff del Dipartimento Educativo sarà felice di segnalare eventuali strumenti o percorsi specifici. Tutti gli spazi sono accessibili in sedia a rotelle.

È disponibile uno **Spazio Calmo** per chiunque abbia bisogno di un posto tranquillo in cui rilassarsi, o per sottrarsi temporaneamente alla sovrastimolazione. Contiene sedute comode, qualche gioco per il relax sensoriale, letture.

STRUMENTI PER LE PERSONE NEURODIVERGENTI

Con la consulenza della Fondazione Paideia, sono stati realizzati strumenti di facilitazione per affrontare la visita alle mostre per persone neurodivergenti. La storia sociale è a disposizione sul nostro sito per chiunque voglia visitare il museo in autonomia, per la docente di sostegno delle scuole, per le associazioni, scaricabile alla pagina, fsrr.org/accessibilita/. Altri strumenti sono disponibili scrivendo a accessibilita@fsrr.org.

I nostri progetti sono realizzati in collaborazione con



PRENOTAZIONI E COSTI

Prenotazioni: dip.educativo@fsrr.org

Incontro di 2 ore (visita+laboratorio): 5€ a studento

Gratuito per lo accompagnatore e per studento con disabilità.

L'ingresso in Fondazione per tutto lo insegnanti è gratuito.

<https://fsrr.org/dip-educativi/scuole/>



AL. Di. Qua.
ARTISTS



Contatti

Dipartimento Educativo Fondazione Sandretto Re Rebaudengo

Via Modane 16, 10141, Torino

t. 011-3797631

dip.educativo@fsrr.org

www.fsrr.org/educazione

Con il sostegno di

