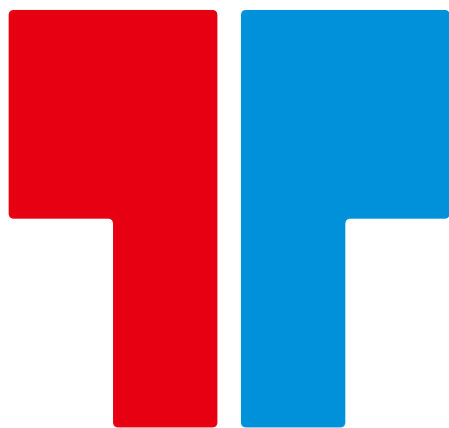




**TOKYO
GLOBAL
GATEWAY**
GREEN SPRINGS

東京・立川に2023年1月オープン（予定）

What's TGG

TGGとは?

着いた瞬間から そこは英語だけの世界!

How are
you?



Nice to
meet you!



Good idea!



Hello!



Have a
great day!

Enjoy!



What do
you think?



Thank you!



TOKYO GLOBAL GATEWAY (以下 TGG) は 2018 年 9 月、東京・青海に革新的な体験型英語学習施設としてオープンしました。そして新たに 2023 年 1 月 (予定)、TOKYO GLOBAL GATEWAY GREEN SPRINGS (以下 TGG GREEN SPRINGS) が東京・立川にもオープンします。

近年、世界のボーダーレス化が進み、私たち日本人のグローバル化が喫緊の課題となっています。そのような新しい時代に向けて、わが国の未来を担う子供たちの英語教育においても、様々な改革や取り組みが行われています。

TGG は、未来のグローバル人材育成の一助となるべく、コミュニケーションツールとしての英語を通じ、世界中の多様な人々とつながる「ワクワク」する体験を創造しています。そして、ご来館いただいた皆様に、英語で「伝わる」感動、「わかる」感動、「協働する」感動を提供いたします。

TGG の特長は、ここに来れば英語を使いたくなる「環境」、「プログラム」、「イングリッシュスピーカー」の三位一体であることです。一步

踏み出すと、そこはもうグローバル・ワールド。日常を離れて外国に降り立ったような空間に英語が飛び交う世界です。オールイングリッシュの環境で、ご自身の英語の「力試し」をしていただけます。

その「環境」と「プログラム」をつなぐ水先案内人として、エージェントと呼ぶ「イングリッシュスピーカー」が、体験する児童・生徒をサポートし、徹底的に英語でのコミュニケーションを促します。

TGG という非日常の空間の中で、気がつけば自ら率先して英語を発話し、英語で相互理解が生まれている。この感動こそが「成功体験」として、「楽しかった。もっと英語が話せるようになりたい」という学習意欲をもたらすものと確信しています。

東京から世界へ。TGGから世界へ。

英語で「伝わるって、すごい!」という感動を、ひとりでも多くの「未来のグローバル人材」たちに体験していただきたい。それが私たち TGG の願いです。

●プログラム監修者より

TOKYO GLOBAL GATEWAY では、リアルな体験を通しての英語学習をより効果的に提供するため、有識者による運営指導委員会を組織して、監修および内容の検討を行っています。

英語を使えるようになるための“実践”の機会



TGG プログラム監修者
東京国際大学教授
立教大学名誉教授
NHK『基礎英語』監修者

松本 茂

英語を学び続けるには、PIC サイクル^{*}を回していくことが大切です。PIC の P は Practice (練習) のことで「個人練習」を意味します。次の I は授業などで行う「やり取り (Interaction)」のこと。最後の C は Communication を意味して、英語を使う「実践」という意味です。これらのどの要素が欠けても、自律的に学ぶ児童・生徒を育てることは難しいと思います。授業改善が進み、授業中に I (やり取り) に多くの時間が割かれるようになりました。しかし、英語が生活言語ではない日本国内では、C (実践) の機会が圧倒的に少ないために、PIC サイクル^{*}が機能せず、使える英語力がなかなか伸びません。

TGG の来場者は海外での生活や日常の場面を疑似体験できます。つまり、C (実践) の機会を提供します。現実に近い場面で、多様な文化背景をもったイングリッシュスピーカーと、少しチャレンジングなやり取りを英語「で」体験できます。自分の英語が通じることの達成感を得たり、あるいはまだまだもっとと学ばなければいけないことに気付いたりすることで、次の P の個人学習の動機付けになります。TGG を上手に活用され、一人でも多くの児童・生徒たちが PIC サイクル^{*}に沿って学ぶ自律的学習 (学修) 者になることを願っています。

CLILを取り入れたプログラムでリアルな体験を



TGG プログラム監修者
上智大学外国語学部教授

和泉 伸一

TGG では、TBLT (タスクベース教授法)^{*}と CLIL (内容言語統合型学習)^{**}という最新の語学教育の考え方を取り入れて、多種多様なプログラムを開発しています。

TBLT の考え方に基いた「アトラクションプログラム」では、日常生活で出会う様々な課題を設定することで、必然的な英語のやりとりを促します。一方、CLIL に基いた「アクティブイメージングプログラム」では、専門的な内容について学びつつ、課題を解決するために仲間と協力して英語でコミュニケーションを取ることが必要になります。後者の一例として「ニュース番組を作ろう」というプログラムでは、番組構成や原稿の書き方に関する基礎知識などを英語で学びながら、一人ひとりがキャスターなどの役割を担い、グループでオリジナル番組の作成に挑みます。このような活動を通して、言葉の習得で必須とされる「内容・言葉・場面」の密接なつながりを意識した主体的な学びが可能となります。

TGG での活動は、その場で味わえる楽しさと刺激だけでなく、それをこれからの日常の英語学習と絡めていくことで、中・長期的な効果が期待できるでしょう。今後の英語授業へのヒントとなれればと願っています。

^{*}TBLT: Task-Based Language Teaching の略称で、日本語では「タスクベース (タスク中心) 教授法」と呼ばれています。具体的な達成課題に取り組む中で、タスク達成能力と同時に、そこで使われる言葉の習得を狙いとしています。^{**}CLIL: Content and Language Integrated Learning の略称で、日本語では「内容言語統合型学習」として知られています。特定のトピックや専門的な内容に英語で取り組む中で、内容学習と英語習得の両方を目指す教育・学習方法です。

F

eatures

特長



TGG GREEN SPRINGSで充実した英語体験を！

環境 デジタル技術とリアルを組み合わせた施設

東京・立川駅から徒歩8分の好立地。国営昭和記念公園に隣接する自然豊かな未来型文化都市空間「GREEN SPRINGS」内にあります。館内デザインは最新のデジタル技術とリアルに作り込まれた造形を組み合わせ、日常を離れて遠い外国にいるかのような雰囲気を演出。児童・生徒の英語の発話意欲をかきたてます。E1とW2の2棟に分かれ、40名定員の部屋を8つ用意。同時時間帯に体験できる人数は最大320名となります。(E1とW2の位置関係は巻末「アクセス」の地図参照)



▲E1棟のエントランス



▲W2棟3階のエントランス



▲エアブレイン



▲レストラン



▲スーベニアショップ



▲ファーマシーのデジタル演出

プログラム 英語を話したくなる仕掛けが満載

TGG GREEN SPRINGS 自慢のプログラムは2つのシーンから構成。外国を模した擬似空間で日常英会話にチャレンジする「アトラクションシーン」と、さまざまなテーマについて英語で学ぶ「アクティブイメーションシーン」です。最初はなかなか話せなくても、気がつく其自然に発話ができるように工夫しています。TGG GREEN SPRINGS オリジナルとして、多摩地域の豊かな森林や水について英語で考えるプログラムも新たに開発する予定です(プログラムについてはP.6～13参照)。

イングリッシュスピーカ 世界各国から精鋭が集結！

TGG GREEN SPRINGS は、高度なトレーニングを積んだ英語講師(イングリッシュスピーカー＝ES)を揃えています。ESは児童・生徒8名につき1名配置され、個々の英語レベルに合わせて、無理なくかつ最大限に英語の発話を引き出していきます。世界中から来日した多様な文化と価値観を持つESとの交流は、英語体験のみならず、児童・生徒の視野を広げ、グローバル社会に羽ばたくきっかけになると考えます。



▲ESとのやり取り
*写真はすべてイメージ

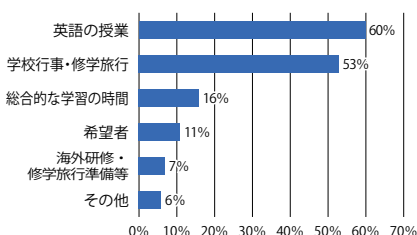


▲チームビルディング

TOKYO GLOBAL GATEWAYの活用方法と利用効果

※利用した学校の先生及び児童・生徒に実施したアンケート結果(21年10月調べ)

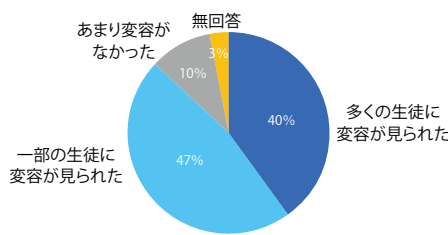
Q TGGをどのような位置付けで利用しましたか？(先生に質問。複数回答可)



英語の授業と学校行事が2大目的

都内の公立小学校では「英語の授業」での利用が最も多く、その他の私立や都外の小・中・高等学校では「学校行事」が最も多い。

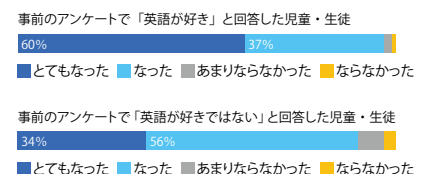
Q TGG利用後、生徒に何らかの変容が見られましたか？(先生に質問)



「変容が見られた」と大多数が回答

「多くの生徒に変容が見られた」と「一部の生徒に変容が見られた」を合わせると90%近くになる。「コミュニケーションへの意欲・積極性が出た」などの回答あり。

Q TGGでの体験は今後の英語学習の刺激になりましたか？(児童・生徒に質問)



多くの児童・生徒が「刺激になった」と感じている

回答の比率は小・中・高等学校を通してほぼ同じ。事前のアンケートで「英語が好きではない」と答えた利用者でも90%が「刺激になった」と答えている。

How to use

ご利用方法

英語にじっくり浸かる「1日コース」と利用しやすい3種の「半日コース」

	1日コース (セッション1～4)	半日:午前コース (セッション1～2)	半日:日中コース (セッション2～3)	半日:午後コース (セッション4～5)
8:30				
9:00	入場 チームビルディング 9:00～9:25	入場 チームビルディング 9:00～9:25		
9:30				
10:00	セッション1 9:35～10:35	セッション1 9:35～10:35	入場 チームビルディング 10:10～10:35	
10:30				
11:00	セッション2 10:45～11:45	セッション2 10:45～11:45	セッション2 10:45～11:45	
11:30				
12:00	昼食・休憩 11:55～12:40	振り返り11:55～12:20	昼食・休憩 11:55～12:40	
12:30				
13:00	セッション3 12:50～13:50	ランチタイム ● 昼食 1日コースと、半日コース (セッション2～3)には 昼食を取るスペースをご 用意します。お弁当をご 持参ください。 ※1日コースにはランチ タイムの時間を利用し、 映像を使用した英語体 験を提供します。 ※※ランチタイムにお弁 当の提供はありません。	セッション3 12:50～13:50	入場 チームビルディング 13:25～13:50
13:30				
14:00	セッション4 14:00～15:00		振り返り14:00～14:25	セッション4 14:00～15:00
14:30				
15:00	振り返り 15:10～15:45			
15:30	セッション5 15:10～16:10			セッション5 15:10～16:10
16:00				
16:30				振り返り16:20～16:45
17:00				

※原則、チームビルディングの開始15分前が集合完了時間。ご利用人数が多い場合は早めていただく場合があります。
※※セッション5のみを体験する「ショートトライアル」もご提供予定です。

予約から利用後までの流れ

- 1 予約する**
TGGの公式WebサイトよりTGG GREEN SPRINGSのページへ進みます。ページ内の「予約する」よりご予約をお願いいたします。予約の取り方はP.14をご覧ください。
- 2 予約完了**
ご予約時のメールアドレス宛に、予約が完了した旨を自動返信メールにてお知らせします。ご予約が完了すると、学校マイページを閲覧いただけます。
※キャンセルポリシーは予約の際に表示される「施設利用規約」でご確認いただけます。
- 3 利用日3か月前**
学校マイページにある「ご提出が必要な書類」をご提出ください。
- 4 利用前の準備**
各組にグループ分けをしていただきます。学校マイページにある、事前学習教材および動画も活用ください。
- 5 ご来場**
グループごとに分かれてご入館後、チームビルディング開始時間までにお手洗いなどお済ませください。
- 6 ご精算**
原則として、ご利用後にご請求書をお送りいたしますので、支払期日以内に請求書記載の振込先へお振り込みください。
※お振込の手数料はご負担願います。
- 7 事後のフィードバック**
ご利用当日の活動状況のアンケート結果をお送りいたします。授業等で体験の振り返りを行っていただけます。

ご利用料金(学校利用)

都内			
	小学生	中学生	高校生
半日	2,970円	3,190円	3,190円
1日	5,940円	6,380円	6,380円
都外			
	小学生	中学生	高校生
半日	4,070円	4,290円	4,290円
1日	8,140円	8,580円	8,580円

すべて1名様の税込料金

※バスの駐車場は近隣をご案内予定

A Day at TGG GREEN SPRINGS

ご利用行程

半日コースを例に当日の体験の流れをご紹介します！

ご利用前の準備

学校マイページのご活用

ご予約後に閲覧可能になる学校マイページにて、事前事後に活用できる教材や動画をご覧になれます。

ご提出が必要な書類について

学校マイページより「行程確認書」を出力し、必要事項を記入の上ご送付ください。

1グループ8名のグループ分け

当日に体験するグループ番号に合わせて、1グループ8名となるようにグループ分けをお願いします。

事前学習

学校マイページにて、施設紹介や入館から退館までの流れや、エージェントとのやりとりで使える英語表現について、動画や教材を用意しています。



▲事前学習教材
(イメージ)

©TokyoGlobalStudio

チームビルディング



▲エージェントやグループのメンバーに英語で自己紹介をする。アクティビティを行うなどしてアイスブレイク。エージェントとのやりとりで緊張をほぐし、英語の世界に慣れていきます。

プログラム体験

●アトラクションシーン



▲飛行機の機内やレストランなどを再現した空間や、映像を使った臨場感のある非日常な空間で、さまざまな場面に合わせた英語「を」を使ったコミュニケーションを体験できます。

●アクティブイメージョンシーン



▲プログラミングやSDGs、多摩地域の魅力を活かしたプログラムなどを英語「で」体験できます。進行役のスペシャリストが全体を指導し、エージェントとともにグループ活動を行うことで、充実した英語学習体験が期待できます。



振り返り



▲エージェントと一緒に当日に体験した内容を振り返ります。感想に加え、「今日学んだこと」や「言い方が分らなかったこと」などをグループのメンバーとシェアし、今後の英語学習の意欲向上につなげます。

事後学習

どんなプログラムを体験したか、プログラムで学んだ語彙やフレーズについて、学校マイページに掲載の動画を活用して振り返ります。また、語彙やフレーズをワークシートへ記入し、定着を図ります。

TOKYO GLOBAL GATEWAYでの大切な5つのルール



1. Relax and enjoy. (リラックスして楽しもう!)
 2. Don't be afraid of making mistakes (間違いを恐れない!)
 3. Bigger is better. (大きければ大きいほどいい!)
 4. Be friends with everyone. (みんなと仲良くなろう!)
 5. Have respect for others. (相手を尊敬しよう!)
- これを守って楽しい体験を!

*写真はすべてイメージ

●英語レベルの目安

TGG	初級	初級+	中級	中級+	上級
英検	初学者～ 英検 5 級未満		英検 5 級～ 準 2 級		英検 2 級 以上
CEFR-J*	A0 (A1 未満)		A1	A2	B1

*CEFR-Jは欧州共通言語参照枠 (CEFR) をベースに、日本の英語教育での利用を目的に構築された、英語能力の到達度指標。

2種類のシーンで多様な体験を！

英語「を」使って挑戦する「アトラクションシーン」と、さまざまなテーマを英語「で」学ぶ「アクティブイマージョンシーン」の2種類のシーンが体験できます。それぞれのシーンは、1コマ60分（セッションと呼ぶ）で構成しています。プログラムの内容は、対応する英語レベルを5段階（右表参照）で設定しており、予約する際に、この英語レベルから目安となるものをお選びいただけます。なお、児童・生徒をサポートするエージェントは、一人ひとりの英語レベルに合わせて間いかけ方などを工夫し、英語での発話を引き出します。

Real Facility

Attraction 1

エアポートシーン

Airport Scene

エアポートシーンでは「エアプレイン」、「スーベニアショップ」、「レストラン」の3つのプログラムを体験します。海外に行くときは、飛行機内での会話やレストランでのやりとりなど英語で話す機会がたくさんあります。このシーンでは客室乗務員や店員とのやりとりを通して目的に合わせて要望を伝えたり料理のオーダー体験をしたり、フライト時に誰もが経験するシチュエーションの練習ができます。



エアプレイン

TGG Airlines

機内の座席につき、客室乗務員とのやりとりを通して必要なアイテムを頼んだり、要望を伝えたりします。

初 級	機内で快適に過ごすために、雑誌や飲み物、ブランケットなどのアイテムを入手します。
中 級	状況を説明したり、具体的な描写をしたりしながら、免税品の購入や現地の情報を入手します。
上 級	座席変更をお願いしたり、遅延で乗継便に間に合わないなどのトラブルに対応したりします。



スーベニアショップ

Airport Souvenir Shop

エアポート内のおみやげ売り場を想定したショップで、自分の要望を伝えながらおみやげや旅に必要なアイテムを入手します。

初 級	購入したい品物のサイズや柄など、店員に好みを伝えながらおみやげを購入します。
中 級	友人や家族などに贈りたい複数の品物について、具体的に特徴を伝えながら購入します。
上 級	不良品などの理由で、購入したい商品の交換や払い戻しについての要望を伝え、交渉します。



レストラン

World Bistro

レストランを想定した空間には店員がおり、グループごとにテーブルについて、希望の食べ物や飲み物のオーダー体験をします。

初 級	トッピングやドレッシング、サイドオーダー等も含めて、希望の食べ物や飲み物を注文します。
中 級	料理の具材を抜いたり追加したりして、好みに合わせた食べ物や飲み物を具体的に注文します。
上 級	特定の食材を避けて注文したり、注文した料理が来ないなどのトラブルに対応します。

アトラクションシーン

Attraction Scene

アトラクションシーンは4つのシーンに分けられます。4つのシーンはそれぞれ3つのプログラムで構成され、1つのプログラムを約20分で実施し、児童・生徒は計60分体験します。4つのシーンには、実際の座席を配置して飛行機内を再現したエアポートシーンや、映像演出によって場면을再現するトラベルシーンなどがあります。リアリティのある空間演出で児童・生徒がシーンに没入することによって、各プログラムの場面で想定されるやりとりに挑戦する気持ちが高まります。なお、各プログラムは、英語レベルに対応した「ミッションカード」を活用して体験します。

ミッションカードとは

「この商品を買おう」や「症状を伝えて風邪薬をもらおう」などの「ミッション」をイラストまたは文章で表示したカードです。児童・生徒は渡されたカードの「ミッション」をクリアするべく、ESを相手に英語で挑戦します。日頃の学習成果を活かして積極的にチャレンジすることで、一人ひとりが「伝わった」という成功体験を得られます。



Attraction 2

ホテルシーン

Hotel Scene

ホテルシーンでは「ホテル」、「クリニック」、「グローサリーストア」の3つのプログラムを体験します。ホテル内でのトラブル対処や突然の体調不良などに役立つ場面を設定しています。ホテルの部屋を自分の希望に合わせてリクエストしたり、病院で自分の体調を伝えたり、食料品や日用品を購入したりと、日常生活に即した表現を豊富に学び、やりとりを実践できます。



iStock

ホテル

TGG Hotel

ホテルのフロントを想定した空間で、スタッフに客室に関する要望を伝えたり、利用したいサービスについて尋ねたりします。

初 級	部屋のサイズやベッド数、窓から見える景色などの要望を伝えます。
中 級	ホテルの部屋について具体的な要望を伝えたり、周りの施設・アクティビティについて尋ねたりします。
上 級	騒音や空調などの不具合で部屋を変更したいという場面などで、トラブルに対処します。



AdobeStock

クリニック

Get Well Clinic

ケガをしている、具合が悪いなどの想定で、クリニックにいる医師に状況を説明し、必要な薬などを処方してもらいます。

初 級	スポーツしている時にケガをしたなどの想定でクリニックに行き、痛みや部位などを伝えます。
中 級	気分が悪い、熱があるなどといった症状を伝え、医師からの質問に答えて適切な薬を処方してもらいます。
上 級	体調不良で受診するが、翌日に大事な試験があるので眠くならない薬を処方してもらいたい、などの希望を伝えます。



aflo

グローサリーストア

Gateway Market

海外の食料品店を想定した空間で、会話を通じて必要なアイテムを購入します。希望のサイズや必要な個数などを細かく伝えます。

初 級	希望のサイズや必要な個数を伝えながら、食料品や日用品を購入します。
中 級	食料品や日用品など、購入したいものについて具体的な特徴を伝えながら購入します。
上 級	クーポンなどを使ってお得に買い物をしたり、不良品の返品や交換を要求をしたりします。

Attraction 3

トラベルシーン

Travel Scene

トラベルシーンでは「トラベルエージェンシー」、「ファーマシー」、「ファストフード」の3つのプログラムを用意しています。旅行代理店の他、薬局やファストフード店などさまざまな店舗を幅広く体験できます。旅行代理店で希望のプランを伝えたり、薬局で自分の症状や要望に合った薬を処方してもらったりと、リアルな場面設定でやりとりができます。



iStock

トラベルエージェンシー

Global Travel

旅行代理店を想定した空間で、旅行する人数や行きたい場所などの基本情報を伝えながら旅行プランを決めていきます。

初 級	海や山など用意された旅行プランから行きたい場所を選び、参加したいアクティビティを考えます。
中 級	海や山などから行きたい場所を選び、その理由を説明しながら、具体的な旅行プランを考えます。
上 級	限られた予算のなかで、より便利な立地のホテルに変えたり、条件にあったレストランに変更したりします。



iStock

ファーマシー

TGG Pharmacy

用途や希望を店員に伝えながら必要なアイテム（日用品など）を購入します。症状を伝えて薬を入手することもできます。

初 級	歯ブラシやばんそうこうなど、日常生活で使用するアイテムを購入します。
中 級	身体の具合が悪い、熱があるなどの症状を伝え、必要な薬などを購入します。
上 級	購入した薬が身体に合わないのので別の薬に交換してもらいます。



iStock

ファストフード

Quick Bite

ファストフード店を模したカジュアルな空間で、希望の食べ物や飲み物を注文します。具材を選んでカスタムオーダーをすることもできます。

初 級	ハンバーガー・ポテトやドリンクなど、それぞれの種類やサイズなどの希望を伝えながら注文します。
中 級	ドリンクの氷の有無やトッピングなど、具体的に希望を伝えながら商品を注文します。
上 級	注文と違うものが出てきたので、要望を伝えて希望通りの食べ物を注文します。

Attraction 4

ショッピングシーン

NEW!

Shopping Scene

アパレルショップ、ギフトショップ、スーパーマーケットなどの身近な店舗でのショッピングを体験します。衣類の色やサイズ、友人や家族などに贈ろうと考えているギフトや、旅先で必要になった食べ物や民芸品などを購入します。自分の希望や考えていることを伝えたり、希望と異なることを説明したり交渉して返品・交換を要求したりできます。



iStock

アパレルショップ

TGG Fashion House

アパレルショップを想定した空間で、Tシャツやズボンなど希望の服を店員に伝えて購入します。

初 級	Tシャツやズボンなどの色やサイズなどについて、希望を伝えて購入します。
中 級	シャツと半ズボンなどの色やサイズ、柄などを伝えて、上下組み合わせの洋服を購入します。
上 級	購入した商品に不備があったことを伝えて、返品または交換してもらいます。



AdobeStock

ギフトショップ

Great Gifts

ギフトショップを想定した空間で、友人や家族などに贈りたいギフトを店員に伝え、購入します。

初 級	旅行先で友人や家族に贈りたいプレゼントを選び、購入します。
中 級	誕生日や記念日など、どのような状況や場面でプレゼントを贈りたいかを伝え、購入します。
上 級	購入したい商品に割引クーポンが適用するかを尋ね、商品を購入します。



aflo

ファーマーズマーケット

Farmer's Market

ファーマーズマーケットを想定した空間で、必要な野菜や果物などを選んで購入します。

初 級	買いたい果物や野菜について、その色や大きさ、数などを店員に伝えます。
中 級	スープやサンドイッチを作るために、必要な材料を考えて購入します。
上 級	購入した野菜や果物が傷んでいることを伝え、返品・交換を要求します。

アクティブイマージョンシーン

Active Immersion Scene

アクティブイマージョンシーンは、6つのセグメント（Overseas Studies, Arts & Performance, STEM, Global/Glocal* Understanding, Career, Culture & Tourism）に大別したプログラムをご用意する予定です。プログラムには CLIL** の考え方を取り入れ、英語「で」各テーマについて学びます。各プログラムでは共通して、スペシャリストと呼ばれる進行役の ES が全体を指導します。エージェントがグループワークやディスカッション形式の協働学習を促し、児童・生徒が主体的に参加できる工夫をしています。また、タブレット等を有効活用して、児童・生徒の興味や関心を高めながら発話を促します。本シーンの特長として多摩地域ならではのトピックや地球の未来にかかわるテーマを扱うプログラムも予定しています。

Active Immersion 1

NEW!

Secrets of Trees

木のひみつ



iStock

セグメント	時間	対象レベル		
Global/Glocal* Understanding	60 分	初級 ○	中級 ○	上級 —

私たちの生活を支える豊かな森について学びます。森林の循環を促す 1 つの方法として、木の有効活用についてグループ内で考え発表します。

■目標・ねらい

- 森林の循環について学び、私たちの生活にどのように結びついているかを知る
- 多摩地域にはどのような特徴や課題があるかを理解する
- 森林の循環を促す方法の一つとして木片や端材をどのように有効活用できるか考え、発表する

■プログラムの内容

多摩地域の自然豊かな環境に触れ、森林資源について学びます。「伐採する」、「加工する」、「使う」、「植える、育てる」など森林循環のためのアクションについて知識を深めます。また、その中でも「使う」に焦点をあてた活動を行い、活動した内容をグループ内で発表します。

Active Immersion 2

NEW!

Water Cycle Project

水の循環プロジェクト



iStock

セグメント	時間	対象レベル		
Global/Glocal* Understanding	60 分	初級 ○	中級 ○	上級 —

水は私たちの生活にとって欠かせないものであることを学びます。多摩地域の水を世界にPRするプレゼンテーションを考え、発表します。

■目標・ねらい

- 私たちの健康や生活にとって水がどのような役割を担っているかを学ぶ
- 豊かな自然が美しい水を生成していることを知るとともに、水の循環について知識を深める
- 多摩の美しい水について、日本を訪問した観光客に対して世界にPRするプレゼンテーションを考える

■プログラムの内容

多摩地区の豊かな自然が美しい水を生成していることを知るとともに、私たちの生命や生活には水がかげがえのないものだと感じます。ペアワークでは、日本の豊かな水資源を海外に紹介する文章やイラストを考え、最後にグループ内で発表します。

Glocal*: Global × Local

CLIL**: Content and Language Integrated Learningの略称で、日本語では「内容言語統合型学習」として知られています。

特定のトピックや専門的な内容に英語で取り組む中で、内容学習と英語習得の両方を目指す教育・学習方法。

CEFR-J***: 欧州共通言語参照枠(CEFR)をベースに、日本の英語教育での利用を目的に構築された、英語能力の到達度指標。

●英語レベルの目安

TGG	初級	初級+	中級	中級+	上級
英検	初學者～ 英検 5 級未満		英検 5 級～ 準 2 級		英検 2 級 以上
CEFR-J***	A0 (A1 未満)		A1	A2	B1

Active Immersion 3

NEW!

Mars Experience

火星での生活を考えよう



iStock

セグメント	時間	対象レベル		
STEM	60 分	初級 ○	中級 ○	上級 —

火星に関するクイズや動画を通して、火星での暮らしがどのようなものになるのかを学び、想像を巡らせグループで話し合います。

■目標・ねらい

- 火星に関する基礎的な知識を得て、地球とは大きく環境が異なることを理解する
- 動画から得た情報をもとに、火星と地球での暮らし方の違いを考える
- 火星で快適に生活するためには何が必要かディスカッションを通して考える

■プログラムの内容

「火星」とはどのような惑星なのかを知り、地球と火星の類似点や違いなどを学びます。VR空間内に作られた火星での暮らしのイメージ動画を見ながら、食べ物や電力など生活に必要なものについてグループで話し合い、発表します。

Active Immersion 4

Attractions of Tokyo

東京の魅力を紹介しよう



ピクスタ Licensed by TOKYO TOWER

セグメント	時間	対象レベル		
Global/Glocal* Understanding	60 分	初級 ○	中級 ○	上級 ○

「外国から来た方々に東京の魅力を紹介する」をテーマに、東京都内でおすすしたいスポットや食事などをグループで考え、紹介します。

■目標・ねらい

- 表やグラフを読み取って、訪日外国人の興味・関心を理解する
- インタビューをする相手の趣味や好みなどを尋ねる表現を理解する
- 紹介したい場所やそこでの体験の特長を伝えたり、おすすしたりする表現を理解する

■プログラムの内容

近年の訪日外国人に関するデータなどを通して、「相手のことを知り情報を伝える」ことを学びます。東京都内でおすすしたい場所について情報収集をして、プレゼンテーションをします。

※このプログラムについては事前に語彙やフレーズを学ぶための「予習プリント」をご用意しております。「学校マイページ」からダウンロードしてご活用ください。

Active Immersion 5

Sound Effects

身近なものから効果音を作り出そう



Michele Perbellini / Shutterstock.com

セグメント	時間	対象レベル		
Arts & Performance	60 分	初級 ○	中級 ○	上級 —

さまざまな素材を使って作られた足音や雨音などの効果音について学び、実際の映像に効果音を合わせて再生する体験をします。

■目標・ねらい

- さまざまな素材の組み合わせで身の回りの効果音が生み出せることを理解する
- 映像からストーリーを読み取って理解し、付け加えるべき音やタイミングなどを話し合って決める
- 自分たちの映像を説明し、効果音を加えながら発表する

■プログラムの内容

私たちが普段目に見ている映像にはどのような音が含まれているか、それらの音はどのように作られているかをクイズを通して学びます。その後、さまざまな素材を組み合わせで作られた独自の音を自分たちで選び、映像に合わせて再生してグループの作品を発表し合います。

Active Immersion 6

Still Animation Movie

コマ撮り作品を作ろう



9dream studio / Shutterstock.com

セグメント	時間	対象レベル		
Arts & Performance	60 分	初級 ○	中級 ○	上級 —

たくさんの写真を連続させたコマ撮り映像を作ります。アイテムを少しずつ動かしながら撮影して、グループごとに映像を制作します。

■目標・ねらい

- コマ撮り映像ができるまでの基本的なステップを理解する
- ストーリーボードから状況を読み取り、キャラクターの動きやセリフなど表現方法を検討する
- 自分たちの映像を説明し、発表する

■プログラムの内容

コマ撮り作品がどのように作られているのか、また、どんな動きができるのかを学習します。専用のソフトを使い、グループごとでのディスカッションを通して、役割分担をしながら、コマ撮り映像を作っていきます。出来上がった作品をグループごとに発表し合います。

Active Immersion 7

Performing Arts

演劇をしよう



StarLine / Shutterstock.com

セグメント	時間	対象レベル		
Arts & Performance	60 分	初級 ○	中級 ○	上級 ○

ボーカルトレーニングやマイム、寸劇などを体験し、演劇ならではの発声方法や表現力を身につけます。

■目標・ねらい

- ボーカルトレーニングやマイムなど、豊かな表現力を養うための基礎トレーニングを体験する
- シチュエーションに合わせて声量をコントロールしたりイントネーションを変えたりしながら、適切な表現方法を学ぶ
- 与えられた状況設定を理解し、セリフの言い方やジェスチャーなど自分なりに表現を工夫してメッセージを伝える

■プログラムの内容

ウォームアップアクティビティやボーカルトレーニングなどの基礎トレーニングからスタートし、体の動きと表情だけで状況を伝える「マイム」と呼ばれる表現方法を体験します。その後、お題として出される設定を理解し、セリフの言い方やジェスチャーなどを自分たちで考えてペアで実演し、表現豊かに伝える力を養います。

Active Immersion 8

Programming

プログラミングを体験しよう



Titov Nikolai / Shutterstock.com

セグメント	時間	対象レベル		
STEM	60分	初級 ○	中級 ○	上級 ○

グループでプログラミングコードを使い、ロボットを動かします。与えられたプログラミングのタスクを達成するにはどうするかを考え、論理的思考力を養います。

■目標・ねらい

- 身近なプログラミングについて学び、ロボットを動かしながらプログラミング的思考力を養う
- ロボットを操作するために必要な算数の知識を応用すると共に、プログラミングに必要な数、方向、形などの語彙や表現を理解する
- グループ活動で学んだことを別のグループと共有し、プログラミングの学びを深める

■プログラムの内容

身の回りにあるさまざまなプログラミングされた電化製品やロボットについて学びます。小グループに分かれてプログラミングについて学んだことを別のグループに伝えます。グループで方向や角度、距離などを計算したり試行錯誤したりする過程で、プログラミングコードの修正方法をディスカッションをしながら操作することで、学びを深めます。

Active Immersion 9

Cultural Understandings

TGGで多文化理解



ピクスタ

セグメント	時間	対象レベル		
Overseas Studies	60分	初級 ○	中級 ○	上級 ○

さまざまな国の文化や価値観に触れ、その背景や考え方を理解することを通して、お互いの文化や価値観を尊重する重要性を認識するプログラムです。

■目標・ねらい

- 多様な文化や価値観の中で、優劣がつけられないことを学ぶ
- 文化や価値観の相違を感じた際に、どのように受容し、尊重するかを考える
- 海外留学時などで求められる、様々な文化や価値観の人とのコミュニケーションスキルを育む

■プログラムの内容

TGG在籍の多数の国々のスタッフからの情報提供を通して、さまざまな国のリアルな文化や価値観に触れ、自身の文化や価値観との違いを認識します。その上で、認識した違いをどのように受容して尊重していくかを、アクティビティを通して学んでいきます。海外留学時のコミュニケーションスキルの向上につなげます。

Active Immersion 10

2023年4月
より実施予定

*コロナ等の状況により変更となる可能性があります Overseas Study Program

日本にしながら留学体験



Queensland Development of Education

セグメント	時間	対象レベル		
Overseas Studies	60分	初級 ○	中級 ○	上級 ○

日本にしながらして海外留学を体験。オーストラリア、クイーンズランド州の教員が現地の特色ある教科を参加型の授業スタイルで展開します。

■目標・ねらい

- 海外のディスカッションスタイルの授業を体験し、発言の仕方などを理解する。
- さまざまなアイディアや考え方を分かち合い、柔軟に応用する寛容さを育む授業内容を体験する。
- 海外研修の事前準備、海外留学、進学への意欲を育む。

■プログラムの内容

オーストラリア、クイーンズランド州現地の学校の授業を現地の現職教員が実施。STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics)、社会などさまざまな教科を素材として用い、アクティブラーニング形式で行います。加えて、海外の授業に参加する際に求められる授業中の発言の仕方、グループワークでの協働力を育むことができます。

Reservation How-to Guide

予約の取り方

ご予約はWebサイトから

TGG

検索



予約フォーム

予約完了までの カンタン3ステップ!

STEP 1 ご希望の利用日を選択

ご希望の「コース」、「人数」、「英語レベル」等を入力後に表示されるカレンダーより利用日をご選択ください。

※人数が185名を超えるご予約は、以下までお問い合わせください。
tgg-support@tokyo-global-gateway.co.jp

STEP 2 体験するプログラムを選択

おすすめのプログラムを表示しています。プログラムを変更する場合は表示されるプログラムからお選びください。

STEP 3 入力した内容を確認し予約を完了

「ご予約の施設」や「入力した情報」等に間違いがないか確認の上、ご予約を完了ください。



TGG 総合トップページ



画面下へスクロールしいずれかで進みます



TGG GREEN SPRINGS
トップページより
予約フォームへ



必ず施設名を確認し
て進みます



「人数・コース・英語レベル」等を入力します



表示されたカレンダー
より利用日を選択しま
す

所在地

電話番号

メールアドレス

パスワード

確認メールアドレス

学校の基本情報を入力します
※メールアドレスとパスワード
をお控えください(学校マイペ
ージのログインの際に必要です)

2023年のキャンセルポリシーについて

当日発生の人数減は100%を申し受けます。
人数減の連絡は、1営業日前の17時までに下記までご連絡をお願いします。
0120-86596-1または03-5962-4962（営業時間：平日9:00～17:00）

☐ 同意する

戻る

利用規約に同意し進みます



体験するプログラムを
確認し、変更する場
合はタブボタンより選
択し変更します

グループ毎のプログラム行履表

グループ	体験プログラム	体験プログラム	体験プログラム
グループ1	アトラクション体験	アトラクション体験	アトラクション体験
グループ2	アトラクション体験	アトラクション体験	アトラクション体験
グループ3	アトラクション体験	アトラクション体験	アトラクション体験

戻る 送信

入力した情報を確認
後に送信ボタンを押し
予約完了です

学校向けログイン

学校の関係者で申し込み済みの方はこちらからログインしてください。
ご予約履歴や行履表のダウンロード、事例に資料を閲覧することができます。

メールアドレス

パスワード

確認メールアドレス

ログイン

予約完了後に学校マイページが閲覧できます
※メールアドレスとパスワードでログインします

お申込みのキャンセルについて

ご利用のキャンセルにつきましては、下記キャンセル料を申し受けることができますものとします。

●オールキャンセル／日程変更／コース変更の場合

ご利用日の91日前まで	キャンセル料は不要です。
ご利用日の90日前～61日前	利用料金(税込)の30%
ご利用日の60日前～31日前	利用料金(税込)の40%
ご利用日の30日前～前日	利用料金(税込)の50%
ご利用日当日	利用料金(税込)の100%

●人数減の場合

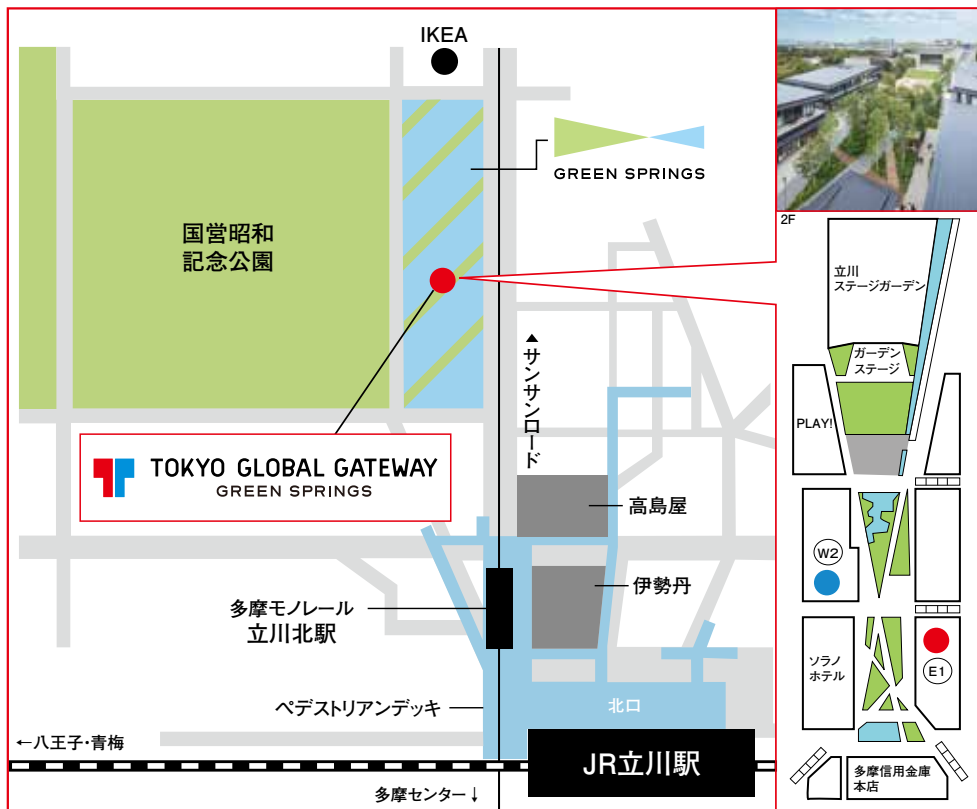
ご利用日の61日前まで	キャンセル料は不要です。
ご利用日の60日前～31日前	<61日前予約人数>の「30%以上」または「20名以上」どちらかに該当する減員の場合 減員分料金(税込)の40%
ご利用日の30日前～前日	<31日前予約人数>の「30%以上」または「20名以上」どちらかに該当する減員の場合 減員分料金(税込)の50%
ご利用日当日	減員分料金(税込)の100%

※キャンセル料の例: 3月31日に60名様でご予約いただき、3月2日(29日前)に42名様へ減員された場合、18名様利用料金の50%がキャンセル料金となります。

※天災地変、悪天候による交通遅延、その他弊社がやむを得ないと判断した場合には、上記キャンセルポリシーの適用を除外いたします。詳しくは弊社までお問い合わせください。
※ご利用が複数日にまたがる場合は、初日をご利用日とします。

Access

アクセス



電車でお越しの方

JR中央線『立川』駅から徒歩約8分
 多摩モノレール『立川北』駅から徒歩約4分
 JR中央線『立川』駅までの所要時間 新宿駅から約30分、青梅駅から約30分
 多摩モノレール『立川北』駅までの所要時間 多摩センター駅から約25分



車でお越しの方

中央自動車道『国立府中』ICより約30分
 中央自動車道『八王子』ICより約30分

所在地

〒190-0014 東京都立川市緑町3番1
 施設の利用・予約に関するお問合せは ☎0120-86596-1
 受付時間／月～金 9:00～17:00 (土日祝・年末年始除く)

会社概要

名称	株式会社 TOKYO GLOBAL GATEWAY
代表者	代表取締役社長・CEO 土坂 恭司 (株式会社市進ホールディングス常務取締役)
所在地	〒135-0064 東京都江東区青海2-4-32 TIME24ビル

会社沿革

2017年2月	株式会社TOKYO GLOBAL GATEWAY (株式会社学研ホールディングス、株式会社市進ホールディングス、株式会社エデュレエルシーエー、一般財団法人英語教育協議会、株式会社博報堂のコンソーシアム) を設立
2018年9月	体験型英語学習施設TOKYO GLOBAL GATEWAYを江東区青海に開業
2021年9月	株式会社TOKYO GLOBAL GATEWAYが「多摩地域における体験型英語学習施設」最優秀事業応募者として決定
2022年4月	TOKYO GLOBAL GATEWAYの名称をTOKYO GLOBAL GATEWAY BLUE OCEANに変更
2023年1月	TOKYO GLOBAL GATEWAY GREEN SPRINGSを立川市に開業 (予定)

TGGで検索して最新情報を確認!

TGG

検索

