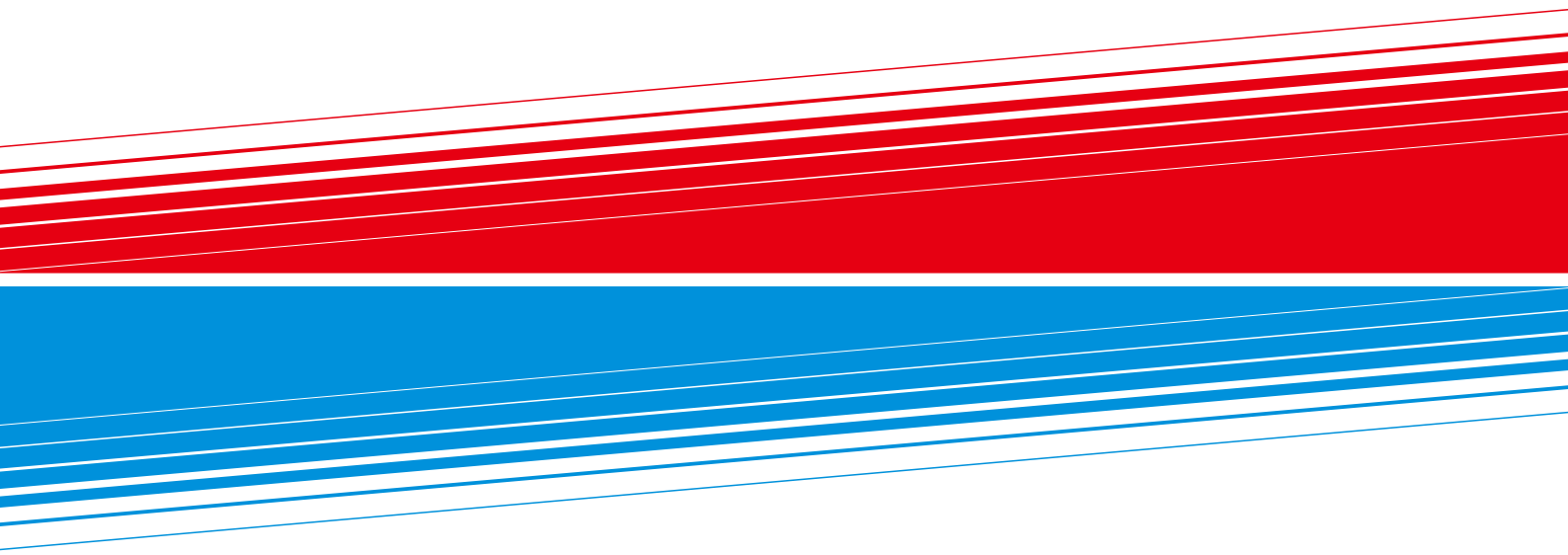


**TOKYO
GLOBAL
GATEWAY**
GREEN SPRINGS

Program Catalog 2025-2026



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!



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、TOKYO GLOBAL GATEWAY GREEN SPRINGS (以下TGG GREEN SPRINGS)が東京・立川にもオープンいたしました。

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こなす「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。一歩踏み出すと、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。



Enjoy!



What do you think?



Thank you!



Features

特長

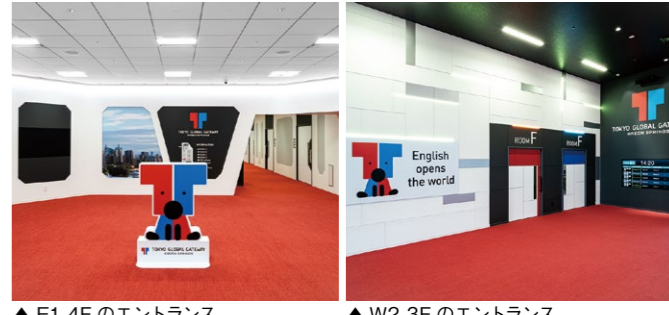
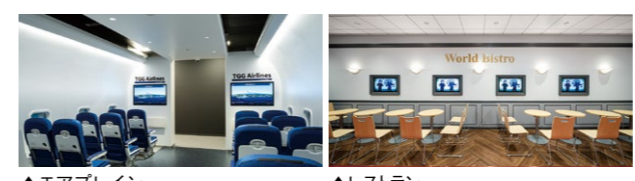
TGG GREEN SPRINGSで充実した英語体験を!



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)



▲ E1-4Fのエントランス ▲ W2-3Fのエントランス

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「アクティブイメージーションシーン」です。最初はなかなか話せなくても、気がつくと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いたしました(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ー 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

●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、授業は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、あるいはまだもっ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

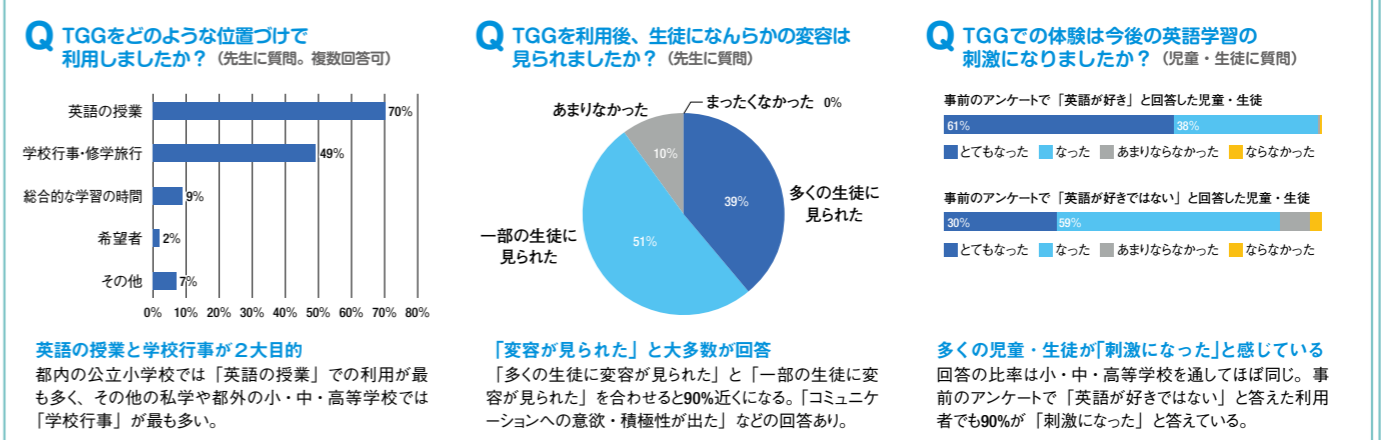
TGGでは、TBLT(タスクベース教授法)*とCLIL(内容言語統合型学習)**という最新の語学教育の考え方を取り入れて、多種多様なプログラムを開発しています。

TBLTの考え方に基づいた「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取りを促します。一方、CLILに基づいた「アクティブイメージーションプログラム」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ばと願っています。

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(24年5月調べ)



*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っています。 **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。

How to use

ご利用方法

ご利用コース

	1日コース (セッション1~4)	午前コース (セッション1~2)	日中コース (セッション2~3)	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		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。)		
13:30	セッション3 12:50~13:50		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
14:00				
14:30	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
15:00				
15:30	振り返り 15:10~15:45			セッション5 15:10~16:10
16:00	セッション5 15:10~16:10			
16:30				振り返り16:20~16:45
17:00				

※「チーム・ビルディング」の15~30分前が集合時間となります。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。

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。キャンセルポリシーは事前に必ずご確認ください。
- 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送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」でご確認ください。
- 3 利用日91日前まで**
学校マイページにある「行程確認書」にご入力ください。
※ご注意※
ご利用日の91日前までにご入力ください。
90日を過ぎますとキャンセルポリシーの適用範囲となります。
- 4 利用前の準備**
事前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**
ご利用後にご請求書をお送りいたしますので、支払期日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**
ご利用当日のアンケート結果を共有いたします。授業等で体験の振り返りを行っていただきます。

ご利用料金 学校団体

	都内			都外		
	小学生	中学生	高校生	小学生	中学生	高校生
午前コース	3,450円	3,650円	3,650円	4,550円	4,750円	4,750円
午後コース	3,450円	3,650円	3,650円	4,550円	4,750円	4,750円
※下記コースは昼休みに休憩できる場所を提供いたします。						
日中コース(約4時間半)	3,650円	3,850円	3,850円	4,750円	4,950円	4,950円
一日コース(約7時間)	6,500円	6,900円	6,900円	8,700円	9,100円	9,100円

※引率の教職員の方々やカメラマンの方にはご料金をいたしません。
※料金に関しましては変更になる場合があります。
詳細はHPをご覧ください。

すべて1名様料金(税込)

2025-2026

Day at TGG GREEN SPRINGS

ご利用行程

TGGの当日の体験の流れをご紹介します!

ご利用前の準備

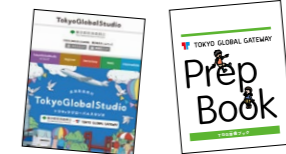
学校マイページのご活用
ご予約後に閲覧可能になる学校マイページにて、事前事後に活用できる教材や動画をご覧いただけます。

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」に必要事項をご入力ください(ご利用日の91日前までにご入力ください。90日を過ぎますとキャンセルポリシーの適用範囲となります)。

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6名~8名となるようにグループ分けをお願いします。
人数の減員の場合はグループ数も変更になります。(例:160名から152名になった場合は20グループから19グループになります)当日の減員につきましては100%のご利用料金を申し受けます。

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用でき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



▲ES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に加えて、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。

●アクティブイメーションシーン



▲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、ES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「言い方が分からなかったこと」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。

*写真はすべてイメージ

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。

2種類のシーンで多様な体験を!

英語「を」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「アクティブイメーションシーン」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ESは、一人ひとりの英語レベルに合わせて問いかけ方などを工夫し、英語での発話を引き出します。

●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。

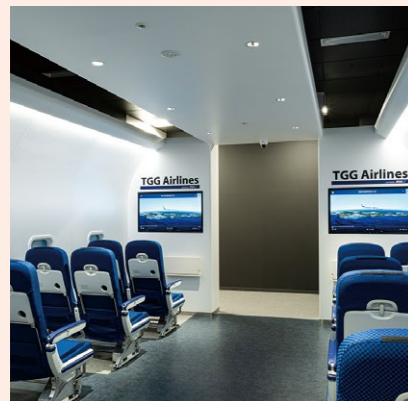
Physical Facility

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しう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

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面を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。



Digital Facility

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。



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。



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い薬を処方してもらいたい、などの希望を伝えます。



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。

Digital Facility

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つのプログラムを体験します。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。



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。



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	購入した薬や品物、アレルギーの有無などを伝え、商品の返品または交換をしてもらいます。



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。食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。

Digital Facility

Attraction 4

ショッピングシーン

Shopping Scene

「アパレルショップ」「ギフトショップ」「ファーマーズマーケット」の3つのプログラムを通して、身近な店舗でのショッピングを体験します。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・交換を要求したりします。



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、返品または交換をもらいます。



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。



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 (Arts & Performance, STEM, Career, Culture & Tourism, Global/Global* Understanding (Global Issues), Overseas Studies) に大別したプログラムをご用意しています。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などもございます。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。ES 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。

からくり装置を作ろう

Chain Reaction



iStock

セグメント	対象レベル		
STEM	初級	中級	上級
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

身近な道具を使い、連鎖する動きを生み出す「からくり装置」を試行錯誤しながら作ることで、創造力や発想力、協力して問題を解決する力を楽しく養います。

■目標・ねらい

- からくり装置の仕組みを学ぶ
- 試行錯誤しながら創造的に問題を解決する力を養う
- グループで協力して装置を設計・組み立て・発表する

■プログラムの内容

身近な道具を活用し、1つの動作が次の動作を引き起こす連鎖反応などの仕組みを理解しながら「からくり装置」を作ります。グループでアイデアを出し合い、装置の設計と試作を繰り返します。最後に、完成した装置についてチームごとに発表します。

NEW!

2026年度より

電池の力で物資を運ぼう

Battery Power to the Rescue



iStock

セグメント	対象レベル		
STEM	初級	中級	上級
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

電池を使って動く車を作り、災害時に物資を運ぶミッションに挑戦します。試行錯誤しながら、電気エネルギーの仕組みや創造力、問題解決力を養います。

■目標・ねらい

- 電池を活用した動力の仕組みを学ぶ
- 災害時の物資輸送をテーマに、身近なエネルギーの活用について考える
- 工夫しながら試行錯誤することで、創造力や問題解決力を養う

■プログラムの内容

電池の力で動く運搬装置を使い、物資を運ぶミッションに挑戦します。構造や動力の仕組みを学びながら、効率的な運び方をグループで話し合い、運ぶ量や速さを競います。最後に各チームが成果を発表し、工夫した点や課題解決の方法を共有します。

NEW!

2026年度より

音を表す世界のことば

Sounds in Words Around the World



iStock

セグメント	対象レベル		
Culture and Tourism	初級	中級	上級
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

世界の他のことばと比べても数が多いとされている日本語の擬音語と他の国で使われる擬音語を比較し、場面や状況にあったことばをストーリーに加えて発表します。

■目標・ねらい

- 音を表すことばの多様性と文化背景について学ぶ
- 擬音語の言語による違いを知る
- 場面や状況に合わせた擬音語の表現を体験し、発表する

■プログラムの内容

世界各国の音を表すことば (擬音語) をクイズや制作を通して楽しく学びます。小グループに分かれて、与えられたストーリーに擬音語を加えます。それが何を表すことばか、どの国のものか、また、日本の擬音語とどう違うかを説明しながら、作品を発表します。

NEW!

2025年度より

グローバル社会のシンボルを考えよう

Symbols in Global Society



iStock

セグメント	対象レベル		
Global Issues	初級	中級	上級
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

様々な国・文化を背景にもった人々が来日、生活するようになった今、デザインの観点を通して旅行しやすい、暮らしやすい社会について考えます。

■目標・ねらい

- ピクトグラムや地図記号などのシンボルの使われ方や歴史について学ぶ
- 日本と海外とで標識や看板などのシンボルの違いを知る
- リサーチを通して、グループ活動内でシンボルをデザインし、発表する

■プログラムの内容

私たちにとって身近なピクトグラム、看板などのシンボルを考察し、海外の人にはそのシンボルがどう見えているのかを知ります。海外観光客などの人たちに対してどんなシンボルなどがあると、より日本の滞在を楽しんでもらえるかグループで話し合います。話し合った内容をもとにシンボルをデザインし、発表します。

NEW!

2025年度より

●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

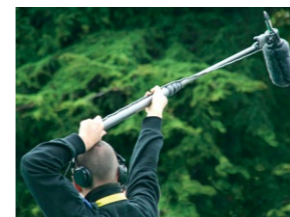
Glocal* : Global × Local

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。

身近なものから効果音を作り出そう

Sound Effects



Michele Perbellini / Shutterstock.com

セグメント	対象レベル		
Arts & Performance	初級	中級	上級
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

効果音の作られ方や使われ方を学び、音のない映像に効果音を加える体験をします。

■目標・ねらい

- 効果音演出がどのようなものに使われているかを知る
- 効果音がどのように作られ、使われているかを学ぶ
- さまざまな素材を組み合わせて生み出された音を映像作品に加え、その効果を体感する

■プログラムの内容

効果音を表すときの英語と日本語の違いを学んだり、音がない映像を見てシーンを理解し、適切な効果音やそのタイミングについてグループで話し合ったりします。様々な素材を組み合わせて作られた音を加え、グループ間で発表し合います。

コマ撮り作品を作ろう

Still Animation Movie



9dream studio / Shutterstock.com

セグメント	対象レベル		
Arts & Performance	初級	中級	上級
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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、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。

演劇をしよう

Performing Arts



StarLine / Shutterstock.com

セグメント	対象レベル		
Arts & Performance	初級	中級	上級
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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。

火星での生活を考えよう

Mars Experience



iStock

セグメント	対象レベル		
STEM	初級	中級	上級
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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。

プログラミングを体験しよう

Programming



Titov Nikolai / Shutterstock.com

セグメント	対象レベル		
STEM	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したらよいかを考え、論理的思考力を養います。

■目標・ねらい

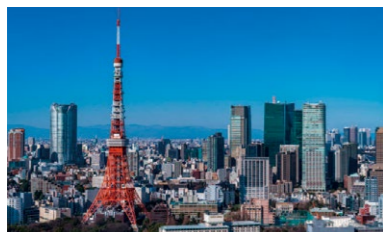
- 身近なプログラミングについて学び、ロボットを動かしながらプログラミング的思考力を養う
- ロボットを操作するために必要な算数の知識を応用すると共に、プログラミングに必要な数、方向、形などの語彙や表現を理解する
- グループ活動で学んだことを別のグループに共有し、プログラミングの学びを深める

■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。

東京の魅力を紹介しよう

Attractions of Tokyo



ピクスタ Licensed by TOKYO TOWER

セグメント	対象レベル		
Culture & Tourism	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たず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

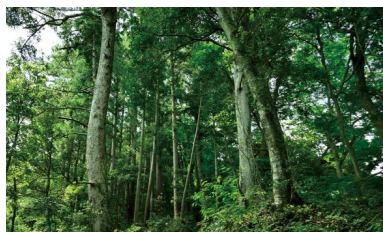
■プログラムの内容

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。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。

木のひみつ

Secrets of Trees



iStock

セグメント	対象レベル		
Global/Glocal* Understanding	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。

水の循環プロジェクト

Water Cycle Project



iStock

セグメント	対象レベル		
Global/Glocal* Understanding	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、日本を訪れ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

多摩地域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けがえのないものだ気づきます。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

SDGsの視点から世界の貧困問題を考えよう

World Poverty through SDGs



ピクスタ

セグメント	対象レベル		
Global Issues	初級	中級	上級
	○	○	○

「貧困」をテーマに、「持続可能な開発目標 (SDGs)」の目標1「貧困をなくそう」と目標2「飢餓をゼロに」を学び、世界の問題について考えるきっかけにします。

■目標・ねらい

- SDGs目標1・2について体系的に学び、世界の国々が抱えている問題を認識する
- 資料の情報を基に、自分の考えを英語で表現できるようになる
- 貧困や飢餓に苦しむ人々の現状や様々な原因を知った上で、自分達なりの打開策を提案し、課題解決のプロセスを体験する

■プログラムの内容

世界で実際に起こっている貧困問題の現状を把握し、その原因・サイクルを学びます。グループで、問題に対する自分達なりの解決策をディスカッションし、発表します。最後に、貧困で苦しむ人々への支援の実例を学び、その取り組みが行われている理由や効果を考えます。

※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

SDGs 地球17の目標を考えよう

The 17 Sustainable Development Goals



iStock

セグメント	対象レベル		
Global Issues	初級	中級	上級
	—	○	○

「持続可能な開発目標(Sustainable Development Goals : SDGs)」について学び、地球規模のさまざまな課題について考えます。

■目標・ねらい

- SDGsの17の課題について学び、世界の国々や日本が抱えている問題を学習する
- 写真から内容を推察し描写する言い方を学び、自分の意見を明確に伝える表現を使えるようにする
- 他者の多様な意見を聞くことを通して、賛成したり反対したりする表現を理解する

■プログラムの内容

SDGsの17の課題についてさまざまなシーンの写真から推察し、問題解決に向けたディスカッションをします。加えて、これらの課題が複合的で正解のない問いであることを理解し、自分の問題として捉える素地を養います。

※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

TGGで多文化理解

Cultural Understandings



ピクスタ

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

様々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、様々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、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がります。

スピーチのテクニックを身につけよう

Public Speaking



iStock

セグメント	対象レベル		
Overseas Studies	初級	中級	上級
	—	○	○

聞き手に伝わる効果的な発表方法を学び、パブリックスピーチのスキルを会得します。

■目標・ねらい

- 特定の内容についてどの部分を強調するとメッセージが効果的に伝わるかを考える
- 語るための大事なテクニック (アイコンタクト・ジェスチャー・動き) を身につける
- 発表のために必要な語彙・表現等を学ぶ

■プログラムの内容

ある商品を効果的にアピールするために、必要な情報や伝達方法などをふまえて、効果的なスピーチの構成を考えます。デリバリーテクニックを学び、立場や感情の効果的な伝え方を身につけて実践的に発表力を高めます。

※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

Reservation How-to Guide

予約の取り方

ご予約はWebサイトから



ご予約はこちら

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201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。
同一校種・同一レベルに限り、他校とプログラムを共有する場合があります。

STEP 3 入力した内容を確認し予約を完了

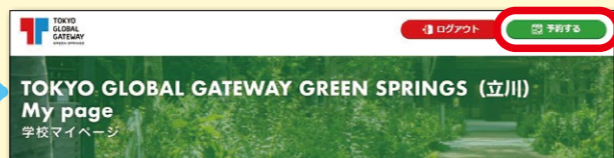
「ご予約の施設」や「入力した情報」等に間違いがないかご確認の上、ご予約を完了ください。



TGG 総合トップページを画面下へスクロールし「学校関係者の方へ(立川)」より進みます



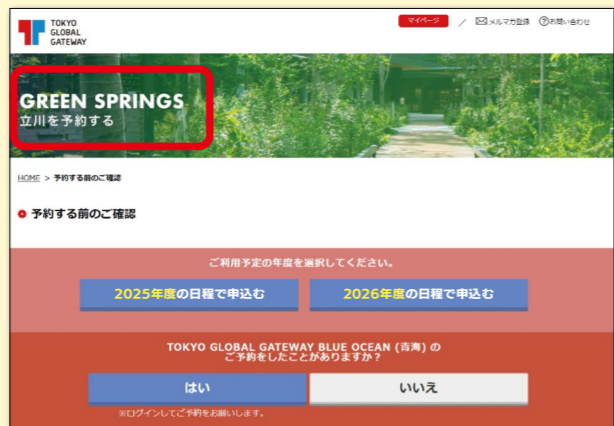
- ①…これまでにご利用のある学校
- ②…初めてご利用になる学校



①…学校マイページログイン後、右上の「予約する」をクリック



②…メニューより「予約・お問い合わせ」をクリックし次に左オレンジ色の「予約受付中!」の「MORE」をクリック

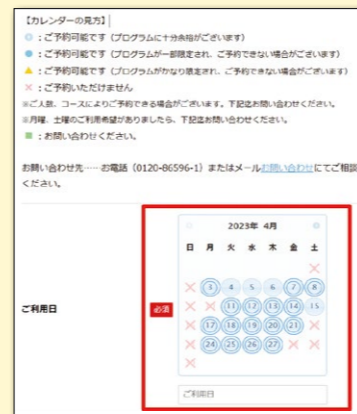


必ず「施設名」を確認し進みます

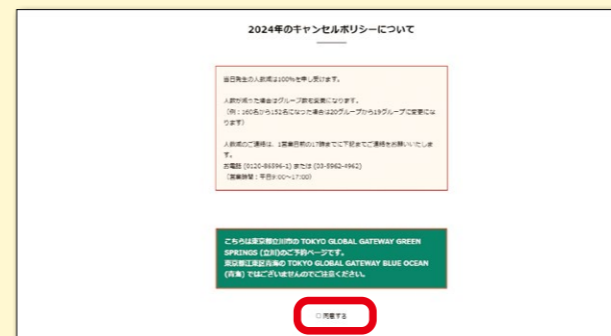


「人数・コース・英語レベル」等を入力します

入力情報を基に
空き状況を表示
します



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)



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



入力した情報を確認後に送信ボタンを押して
予約完了です



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

休館日のご案内 ※下記の他、土・日・祝はすべて休館日です。変更になる場合があります。詳細はホームページでご確認ください。

<2025年度>

4月14日(月)	5月12日(月)	6月9日(月)
7月14日(月)	8月13日(水)～15日(金)	8月18日(月)
9月8日(月)	10月20日(月)	11月10日(月)
12月8日(月)	12月24日(水)～25日(木)	12月29日(月)～1月2日(金)
1月19日(月)	2月9日(月)	3月9日(月)

<2026年度>

4月1日(水)	4月6日(月)	4月13日(月)
5月11日(月)	6月8日(月)	7月13日(月)
8月10日(月)	8月12日(水)～8月14日(金)	8月17日(月)
9月14日(月)	10月19日(月)	11月9日(月)
12月14日(月)	12月24日(木)～25日(金)	12月29日(火)～1月4日(月)
1月18日(月)	2月8日(月)	3月8日(月)

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。

● 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～2営業日前の午前中	利用料金(税込)の50%
2営業日前の12時～ご利用当日	利用料金(税込)の100%

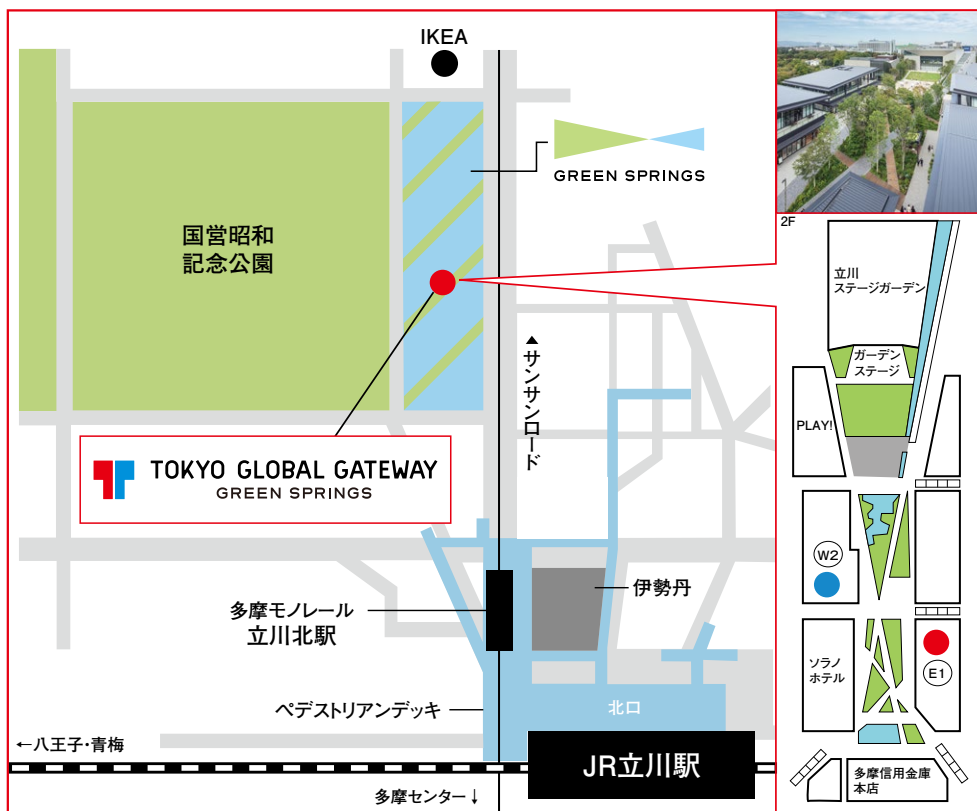
◎天災地変、悪天候による交通遅延等が発生した場合は、上記キャンセルポリシーの適用を除外いたします。詳しくは弊社までお問い合わせください。
◎ご利用日が複数にまたがる場合は、初日をご利用日とします。
※上記対応は変更となる場合がございます。その場合、改めてご連絡をさせていただきます。変更後の新規ご予約については、キャンセルポリシーが変更となる場合がございますのでご了承願います。

● 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% ・人数減数はグループ数も変更になります。(例) 81名から80名になった場合→11グループから10グループに変更 ・グループ再編成にご対応いただけない場合は、ご希望のグループ数のご利用料金を申し受けます。
ご利用日の30日前～2営業日前の午前中	<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% ・人数減数はグループ数も変更になります。(例) 81名から80名になった場合→11グループから10グループに変更 ・グループ再編成にご対応いただけない場合は、ご希望のグループ数のご利用料金を申し受けます。
2営業日前の12時～ご利用当日	減員分料金(税込)の100%

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 042-512-5271 ☎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専務取締役)
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

TGGで検索して最新情報を確認!

TGG 検索

