東京都教育委員会
Tokyo Metropolitan Board of Education

TOKYO GLOBAL GATEWAY
BLUE OCEAN

Program Catalog 2025

TOKYO GLOBAL GATEWAY（青海）実施プログラムの詳細&ウェブ予約の手引き

TOKYO
GLOBAL
GATEWAY
BLUE OCEAN

Program Catalog
2025

Contents

TOKYO GLOBAL GATEWAYとは？ 4
プログラム監修者より 5

フロアガイド 6
1日の流れとイングリッシュ・スピーカーについて 10

【プログラム詳細】
アトラクション・エリアのご紹介 11
アクティブイマージョン・エリアのご紹介 16

ウェブ予約の手引き 30
学校マイページの便利な機能 34
予約完了からご利用まで 35
TOKYO GLOBAL GATEWAYの利用効果 36
よくいただく質問 38
必ずご確認ください 40
ご利用コース・料金 42
TGGパートナーからのコメント 43

着いた瞬間から
そこは英語だけの世界！

TOKYO GLOBAL GATEWAYとは？

「TOKYO GLOBAL GATEWAY」（以下TGG）は2018年9月に東京・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、東京・立川にもTOKYO GLOBAL GATEWAY GREEN SPRINGSがオープンいたしました。

近年、世界のボーダレス化が進み、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」する体験を創造いたします。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。

ゲートをくぐると、そこはもうグローバル・ワールド。日本を遠く離れた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」をしていただきます。

TGGで体験するプログラムは、最新の知見に基づいたオリジナルメソッドによって開発されました。

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、来場者に「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おります。

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擬似体験できます。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とりを促します。一方、CLILに基づいた「アクティブイマージョンプログラム」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。

*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。

フロアガイド

TGGの全貌を豊富なビジュアルとともにご紹介します。
ご利用時のイメージづくりにお役立てください。

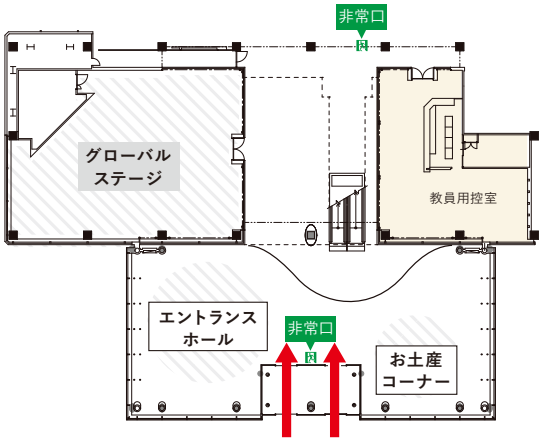
1F

エントランスホール

エントランスは「非日常空間へのゲート」として空港をイメージ。
エントランスにあるゲートをくぐった瞬間から、
英語コミュニケーションの世界に旅立ちます。

グローバルステージ 128名

さまざまなイベントを実施する多目的ホールです。ここやエントランスホールでエージェントと出会い、TGG体験がスタートします。



ここから入場します

2F アトラクション・エリア

12ページ ▶

海外にいるかのような空間で、日常生活をイメージした英語コミュニケーションにチャレンジ！
2階には3つのゾーンがあり、どのゾーンを選択しても幅広いテーマにトライできます。

エアポートゾーン 72名

エアプレイン

スーベニアショップ

レストラン

ホテルゾーン 72名

ホテル

クリニック

グローサリーストア

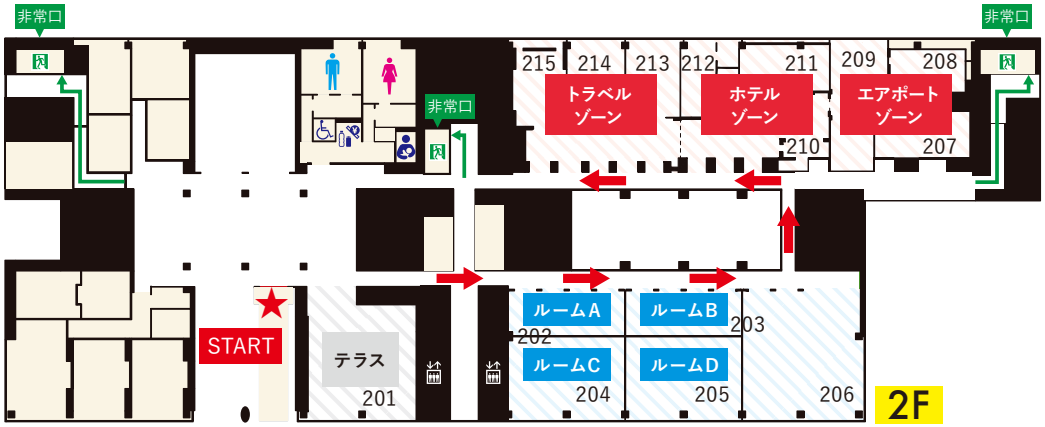
トラベルゾーン 72名

トラベルエージェンシー

ファーマシー

ファストフード

テラス　アクティブイマージョンプログラム実施のほか、チームビルディングや終了時の振り返りができる空間です。



チャレンジエリア

ルームA

A～Dの4つのスペースに分かれており、アクティブイマージョン・プログラムが実施されています。

A32名　B32名　C48名　D48名

3F アクティブイマージョン・エリア

18ページ ▶

さまざまなテーマを英語「で」学べるアクティブイマージョン・エリア。グループでのディスカッションやアクティビティを通じて、英語学習と同時に特定分野の知識、思考を深められます。

クラフトラボ 56名

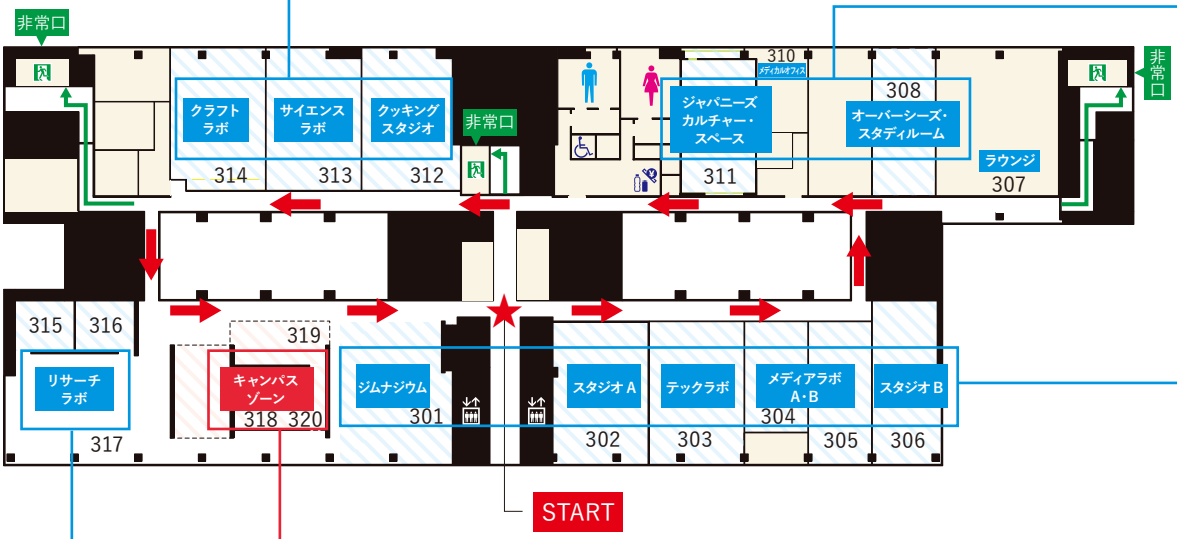
工作など、手を動かすプログラムが体験できます。

サイエンスラボ 56名

STEM関連のプログラムが体験できます。

クッキングスタジオ 56名

さまざまなプログラムを体験できます。



リサーチラボ 48名

グループでのディスカッションやディベートなどに最適。プレゼンテーションルームが2つ隣接し、英語での発表やスピーチのトレーニングも実施できます。

ジャパニーズカルチャー・スペース 24名

英語で日本文化を発信できるようになるために、日本特有の文化を体験するためのスペースです。

オーバーシーズ・スタディルーム 32名

オーストラリア・クイーンズランド（QLD）州との共同企画で、実際の海外での授業を体験できます。（ご利用を休止する場合があります）

ジャパニーズカルチャー・スペース

メディアラボA・B 24名

メディアラボ Aはカメラや映像・音声機器を備えたスタジオになっており、本格的な番組の制作体験ができます。

スタジオA・B A32名 B48名

スタジオAは防音が施されており、演劇プログラムなどを実施できます。スタジオBは大きな窓のある開放的なスペースで、さまざまなプログラムを実施できます。

テックラボ 48名

PCやタブレットを使って情報にアクセスしたり、データを活用するプログラムが体験できます。

ジムナジウム 48名

壁一面が鏡になっているダンススタジオのような空間です。パフォーマンス系プログラムを行います。

キャンパスゾーン 72名

３階のアトラクション・エリアには、キャンパスゾーンが広がります。
海外留学をイメージし、実際の学校生活で必要になるコミュニケーションシーンを体験することができます。

スクールオフィス

カフェ

ブックストア

1日の流れとイングリッシュ・スピーカーについて

TGGでは、「アトラクション・エリア」や「アクティブイマージョン・エリア」のプログラムの体験の前後に、「チーム・ビルディング」や「ふりかえり」を設けており、さまざまな発話の機会をご提供しています。また、児童・生徒8人のグループに1人「エージェント」と呼ばれるイングリッシュ・スピーカーが体験中はずっと付き添うことで、まさに「英語漬け」の環境をご体験いただけます。

※下記は一例です。プログラムのご利用コースに関しては、p.42をご参照ください。

たとえばこんな1日を！

チーム・ビルディング

イングリッシュ・スピーカーやグループメンバーに対しての自己紹介や英語を使ったゲームを通して緊張をほぐし、英語の世界に慣れていきます。

↓

アトラクション・エリア

非日常な空間で、飛行機の機内やレストランなどさまざまなシーンでのリアルな英語コミュニケーションを体験できます。

クラーク

↓

ランチプログラム（1日コースのみ）

1日コースに付属する、昼食休憩時の動画鑑賞のサービスになります。食事が済んだ頃、オリジナルクイズ（動画）をお楽しみいただけます。（コロナ禍の状況により変更の可能性がございます）

↓

アクティブイマージョン・エリア

プログラミングやダンス、SDGsなど多彩なプログラムを英語「で」学ぶエリアです。「スペシャリスト」が全体を進行し、エージェントとともにグループで活動します。

スペシャリスト

↓

ふりかえり

エージェントと一緒にTGGでの学びを振り返ります。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ます。

エージェント

児童・生徒8人に対して、
体験中はずっと寄り添います！

TGGの概要をご覧いただけます

TGGオフィシャルムービーについて

TOKYO GLOBAL GATEWAY オフィシャル紹介ムービーにて、TOKYO GLOBAL GATEWAYの施設紹介をご覧いただけます。

TGG 検索 ➡ 学校関係者向けHOME ➡TOKYO GLOBAL GATEWAYオフィシャル紹介ムービー

アトラクション・エリアのご紹介

Attraction Area

アトラクション・エリアでは、日常生活のシーンを想定した数々のプログラムをご用意しています。まるで海外旅行先や滞在先で現地の人々と会話しているような、英語でのやりとりの楽しさを存分にご体験いただけます。

■1つのゾーンに2グループ以上でご予約ください。

各ゾーンのご紹介

本エリアには「エアポートゾーン」「ホテルゾーン」「トラベルゾーン」「キャンパスゾーン」の4つのゾーンがあり、それぞれに3つずつのプログラムをご用意しています。飛行機内やレストラン、病院などの英語を使う必然性があるさまざまなシーンを設定し、海外での生活に役立つような場面を多様に展開しています（所要時間は1ゾーンあたり約1時間です）。

エアポートゾーン 初 中 上

エアプレイン　スーベニアショップ　レストラン

ホテルゾーン 初 中 上

ホテル　クリニック　グローサリーストア

トラベルゾーン 初 中 上

トラベルエージェンシー　ファーマシー　ファストフード

キャンパスゾーン 初 中 上

スクールオフィス　ブックストア　カフェ

初……初級　中……中級　上……上級

「ミッションカード」と3つのレベル展開

本エリアでのプログラムでは、「ミッションカード」を使ってやりとりをします。「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」がカードに書かれており、児童・生徒はこのミッションを「クラーク」と呼ばれるイングリッシュ・スピーカーとのやりとりを通して達成します。児童・生徒はそれぞれ異なるミッションにチャレンジするため、一人ひとりが「伝わった！」という成功体験が得られます。
レベルは「初級」「中級」「上級」の三段階を設定しています。クラークやその場をサポートするエージェントはこのレベルを意識してやりとりし、発話を引き出します。

レベルの目安……TGGでは、「初級」を英語初学者から英検5級レベル（CEFR-J※のA1未満）、「中級」を英検5級から準2級レベル（CEFR-JのA1~A2）、「上級」を英検2級レベル以上（CEFR-JのB1以上）と設定しています。
※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です。

エアポートゾーン

Airport Zone

エアポートゾーンでは、「エアプレイン」「スーベニアショップ」「レストラン」の3つのプログラムをご用意。海外に行く際には、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。このゾ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、海外で誰もが経験しうるシチュエーションの練習ができます。 ※ご体験いただくプログラムは順不同となります。

エアプレイン TGG Airlines 定員24名（3グループ）

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。

ミッション例

初級	中級	上級
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する。	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する。	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処したりする。

スーベニアショップ Airport Souvenir Shop 定員24名（3グループ）

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。

ミッション例

初級	中級	上級
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する。	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する。	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、交渉する。

レストラン World Bistro 定員24名（3グループ）

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。

ミッション例

初級	中級	上級
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する。	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する。	特定の食材を避けて注文したり、注文した料理がこないなどのトラブルに対応したりする。

ホテルゾーン

Hotel Zone

ホテルゾーンでは、「ホテル」「クリニック」「グローサリーストア」の3つのプログラムをご用意。ホテルでのトラブル対処や突然の体調不良などに役に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。 ※ご体験いただくプログラムは順不同となります。

ホテル TGG Hotel 定員24名（3グループ）

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たずねたりします。

ミッション例

初級	中級	上級
部屋のサイズやベッド数、窓から見える景色などの希望を伝える。	ホテルの部屋への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たずねたりする。	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、トラブルに対処する。

クリニック Get Well Clinic 定員24名（3グループ）

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。

ミッション例

初級	中級	上級
スポーツを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る。	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う。	体調不良で受診するが、翌日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、などの希望を伝える。

グローサリーストア Gateway Market 定員24名（3グループ）

海外の食料品店を想定した空間で、会話を通し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。

ミッション例

初級	中級	上級
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する。	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、購入する。	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したりする。

トラベルゾーン

Travel Zone

トラベルゾーンでは、「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つのプログラムをご用意。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、ファストフード店で希望の飲み物や食べ物を注文したり、旅行代理店で希望のプランを伝えたりと、リアルな場面設定で店員とやりとりができます。 ※ご体験いただくプログラムは順不同となります。

トラベルエージェンシー Global Travel 定員24名（3グループ）

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。

ミッション例

初級	中級	上級
滞在先で体験したいアクティビティを選び、旅行プランをつくる。	滞在先でのホテルやレストラン、アクティビティを選び、具体的な旅行プランをつくる。	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する。

ファーマシー TGG Pharmacy 定員24名（3グループ）

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。

ミッション例

初級	中級	上級
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する。	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する。	購入した薬や品物が身体に合わないなどの理由を伝え、別の物に交換したり、要望を伝えたりする。

ファストフード Quick Bite 定員24名（3グループ）

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。

ミッション例

初級	中級	上級
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する。	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する。	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する。

キャンパスゾーン

Campus Zone

キャンパスゾーンでは「スクールオフィス」「ブックストア」「カフェ」の3つのプログラムをご用意。学校内の事務窓口や書店など、海外での学校生活をイメージした場面を設定しています。サマーキャンプの申し込みや申し込みにあたっての条件をたずねたり、校内のカフェで軽食を注文したりといったやり取りを通して、海外の学校へ来たかのような体験ができます。※ご体験いただくプログラムは順不同となります。2025年度より初級でもご選択いただけます。

スクールオフィス TGG Education Center 定員24名（3グループ）

学校内の事務窓口を想定したカウンターで学校生活に関連する手続きをしたり、落とし物についてたずねたり、イベント参加の申し込みをしたりします。

ミッション例

2025年度 NEW

初級	中級	上級
家の鍵やお財布など、校内でなくしてしまった自分の持ち物について伝える。	サマーキャンプなどのイベントの日程を確認し、参加申し込みをする。	キャンパス内のアルバイトなどについて質問したり、希望のシフトを伝えたりして応募に必要な情報を得る。

ブックストア Campus Book Store 定員24名（3グループ）

ブックストアでは、学校生活に必要なグッズや授業などで購入するやりとりができます。

ミッション例

2025年度 NEW

初級	中級	上級
学校生活で必要な文具などの要望を伝えて購入する。	授業に必要なテキストや、学校生活で使う文具などの要望を伝えて購入する。	授業に必要なテキストを購入したが、履修取り消しのために返品をしたり、交換の交渉をしたりする。

カフェ Student Cafe 定員24名（3グループ）

カフェでは、軽食や飲み物を購入したり細かな注文で自分の好みの飲み物を頼んだりするやりとりができます。

ミッション例

2025年度 NEW

初級	中級	上級
種類やサイズなどの要望を伝えながら、食べ物や飲み物を注文する。	トッピングや具材のカスタマイズについての要望を伝えながら、食べ物や飲み物を注文する。	購入したマグがかけていたので、新品と交換してほしいことを伝える。

アクティブイマージョン・エリアのご紹介

Active Immersion Area

アクティブイマージョン・エリアでは、6つのセグメントに分類された多彩なプログラムを体験いただけます。英語学習と同時にさまざまな分野の知識・思考を深められます。
■下記プログラムは発表・プレゼンを前提としているため、3グループ以上でご予約ください。
■プログラムの定員および使用する部屋は、ご利用状況により変更となる場合があります。

各プログラムのご紹介

プログラムには、CLIL（Content and Language Integrated Learning：内容言語統合型学習）の考え方を取り込んだものもあり、内容に関する新しい学びや考え方・気付きを得ていく過程のなかで、必要な英語の語彙や表現を学びます。グループワークをしたり課題に対してディスカッションをしたりと、協働性を育みながら主体的にやりとりし、知識を深めます。

プログラムラインナップ

身近なものから効果音を作り出そう	p.18
コマ撮り作品を作ろう	p.18
ダンスパフォーマンスをしよう	p.19
演劇をしよう	p.19
火星での生活を考えよう	p.20
情報やデータをビジュアルで伝えよう	p.20
サバイバル術を身につけよう	p.21
橋を制作して強度を競おう	p.21
プログラミングを体験しよう	p.22
ニュース取材を体験しよう	p.22
ニュース番組を作ろう	p.23
マーケティングの考え方を学ぼう	p.23
ショートムービーを作ろう	p.24
おもてなし文化を世界に紹介しよう	p.24
2025年度 NEW 音を表す世界の言葉	p.25
東京の魅力を紹介しよう	p.25
2025年度 NEW グローバル社会のシンボルを考えよう	p.26
SDGs 地球の17の目標を考えよう	p.26
身近な買い物からSDGs目標12を学ぼう	p.27
地球の未来と森の役割を考えよう	p.27
SDGsの視点から世界の貧困問題を考えよう	p.28
スピーチのテクニックを身につけよう	p.28
日本にいながら留学体験@TGG	p.29
TGGで多文化理解	p.29

各プログラムの流れ

本エリアの各プログラムは基本的に下記の流れで進行します。プログラムは基本的に60分間ですが、これに加え、より深い学びが得られるように120分コースをご用意しているものもあります。

ウォームアップ	レクチャー	グループワーク	プレゼンテーション	まとめ
スペシャリストの自己紹介やグループ内でトピックに関する簡単なやりとりをします。	テーマに関して知識を深めたり、スペシャリストと双方向でやりとりをしたりします。	エージェントのファシリテーションのもと、グループでディスカッション・制作等をします。	グループやクラス全体に向けて、制作物や考えをシェアします。	学んだテーマについてまとめ、振り返りをします。

5つのレベル別展開

本エリアでは児童・生徒の習熟度に応じて、レベルを「初級」「初級＋」「中級」「中級＋」「上級」の5段階に設定しています。クラス全体を運営するスペシャリストやグループ単位でサポートするエージェントは、このレベルを意識してやりとりし、発話を引き出します。

レベルの目安……TGGでは、「初級・初級＋」を英語初学者から英検5級レベル（CEFR-JのA1未満)、「中級・中級＋」を英検5級から準2級レベル（CEFR-JのA1~A2)、「上級」を英検2級レベル以上(CEFR-JのB1以上)と設定しています。

6つのセグメントに多彩なプログラム！

アクティブイマージョン・エリアのプログラムでは「Arts & Performance」「STEM」「Career」「Culture & Tourism」「Global Issues」「Overseas Studies」の6セグメントに分類されます。
これらの6セグメントは右のようなねらいで設計されています。

- **Arts & Performance**　自己発見・自己表現をする
- **STEM**　論理的に考え、伝える
- **Career**　自分の可能性・未来に目を向ける
- **Culture & Tourism**　自国の文化を発信する
- **Global Issues**　多様性を理解し、課題を解決する
- **Overseas Studies**　海外で活躍するために視野を広げる

身近なものから効果音を作り出そう

Sound Effects

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。

セグメント

Arts & Performance
自己発見・自己表現

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	―

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との違いを学んだり、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。

Michele Perbellini / Shutterstock.com

コマ撮り作品を作ろう

Still Animation Movie

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。

セグメント

Arts & Performance
自己発見・自己表現

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	―

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。

9dream studio / Shutterstock.com

 ※プログラム内容は一部変更する場合があります。

ダンスパフォーマンスをしよう

Rhythm and Dance

チャンツやグループ独自の動きを考え、オリジナルダンスをつくります。活動を通してさまざまな語彙を学び、ダンスを披露します。

セグメント

Arts & Performance
自己発見・自己表現

定　員	48名（6グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

目標・ねらい

・ダンスの基礎ステップを練習しながら、特有の動きやリズムを体感する
・動きを身につけながら、体の部位や動作を表す語彙を理解する
・チームメイトと振付を揃えるために、簡単な指示やフィードバックの伝え方を理解する

プログラムの内容

体の部位や方向、動きなどの語彙をふんだんに使いながら、いくつかの基本のステップや体の動きをマスターします。グループに分かれてディスカッションしながらダンスに合わせて言うチャンツを作成したり、グループの特徴を表すポーズを考えたりして、発表し合います。

ピクスタ

＊本プラグラムは着替えの必要はございません

演劇をしよう

Performing Arts

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。

セグメント

Arts & Performance
自己発見・自己表現

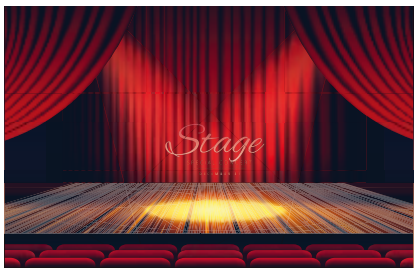
定　員	48名（6グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

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。



StarLine / Shutterstock.com

火星での生活を考えよう

Mars Experience

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。

セグメント

STEM
論理的に考え伝える

定　員	48名（6グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	―

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。

iStock

情報やデータをビジュアルで伝えよう

Infographic

統計データを扱ったり、情報を整理したりして、グラフや絵などを使ってビジュアルで表すスキルを身につけます。

セグメント

STEM
論理的に考え伝える

定　員	48名（6グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

目標・ねらい

・視覚で情報やデータを伝えるメリットを理解する
・統計やデータをグラフ化する技術を学ぶ
・「シンプルに分かりやすく情報を伝える」という観点から、適切なデザインを考える

プログラムの内容

情報やデータを視覚的に分かりやすく表現したインフォグラフィック（infographic）の例を通して、その使われ方や効果を学びます。その後、身の回りの情報をデータとして集め、グループでインフォグラフィックを実際に作成し、発表します。

Marish / Shutterstock.com

 ※プログラム内容は一部変更する場合があります。

サバイバル術を身につけよう

Survival in Nature

いざというときに必要なサバイバルの技術や知恵を、ロープ結びなどの実践や、アクティビティを通して学びます。

目標・ねらい

・サバイバルには仲間とのコミュニケーションが必要不可欠だということをグループワークを通して体験する
・児童・生徒が自発的に考え、判断して問題解決する力を身につける
・身近なものが本来の用途とは違う形で役立つという気づきを得る
・与えられた課題について工夫した点や頑張った点を英語で相手に伝えることができる

プログラムの内容

実際にどんな場面でサバイバル術が必要になるかを考え、自然の中で生き抜くための知恵を身につけます。グループ内で協力して話し合いながらミッションをクリアすることで、児童・生徒が自発的に考え・判断して問題解決する力が身につきます。

セグメント

STEM
論理的に考え伝える

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	―

ピクスタ

橋を制作して強度を競おう

Shapes and Designs

骨組みや長さ、幅などを工夫し、頑丈な橋を作るにはどうしたらよいかを考え、グループ間で強度を競います。

目標・ねらい

・橋の強度を計算し骨組みや長さ・幅などを考え、頑丈な橋をつくるための方法を学ぶ
・形、色、重さ、数など、橋を制作する上で必要な形状表現や単位に関する語彙を理解する
・グループメンバーと制作を進める上で必要となる質問の仕方やプロセスの確認方法などを理解する

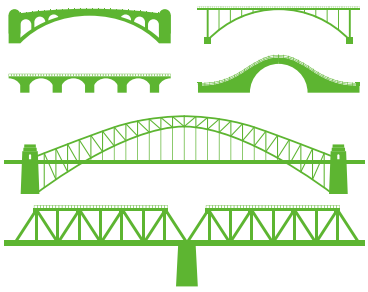
プログラムの内容

形や単位に関する語彙などを学びながら、丈夫な橋の骨組みのあり方、長さなどを各グループで相談・制作し、橋をつくります。グループごとに工夫した部分などを発表し、おもりを使って耐久テストをし、グループ対抗で強度を競います。

セグメント

STEM
論理的に考え伝える

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	―



Vector FX / Shutterstock.com

プログラミングを体験しよう

Programming

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。

セグメント

STEM
論理的に考え伝える

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

Titov Nikolai / Shutterstock.com

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

身の回りにある様々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、どのようにプログラミングコードを修正したらよいか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。

予習プリントあり ニュース取材を体験しよう

Experiencing News Reporting

ニュースの書き方や情報の収集方法を学び、取材体験を通して要旨が伝わる英文記事を制作し、発表します。

セグメント

Career
自分の可能性・未来に目を向ける

定　員	48名（6グループ）		
時　間	60分・120分		
対象レベル	初級	中級	上級
	—	○	○

ピクスタ

目標・ねらい

・正しい情報を入手するために、大事なポイントを学ぶ
・取材体験を通して、収集した情報を整理したり正確に発信したりする
・簡潔にポイントを伝える記事を制作するための語彙や表現を学ぶ

プログラムの内容

ニュースの書き方や一般的な取材の方法などについて学んだ上で取材体験をし、グループで情報を整理し、記事制作をします。グループごとに発表し、フィードバックし合います。

※このプログラムについては事前に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。
※最小催行グループ数：3グループ

ニュース番組を作ろう

Original News Program

一人ひとりがキャスターや撮影スタッフになりニュース番組を作ります。専用機材を使って学校の紹介や天気予報などを伝えます。

セグメント

Career
自分の可能性・未来に目を向ける

定　員	24名（3グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	—	○	○

ピクスタ

目標・ねらい

・順序や場所に関する表現を学びながら、「いつ」「どこで」「誰が」等の5W1Hを意識したニュースの作り方を学ぶ
・実践的なニュースの読み方を理解し、読み上げる
・撮影工程を通して、指示を出したり受けたりする表現を理解する

プログラムの内容

「ディレクター」や「キャスター」など役割分担し、オリジナルのニュース番組を制作します。ニュース番組の構成やニュース原稿の実践的な書き方を学び、専用の放送機器を使って役割分担をもとに撮影します。

予習プリントあり マーケティングの考え方を学ぼう

Marketing

市場ニーズの視点からマーケティングの基礎知識を学習します。日々の消費活動を客観的に分析する力を養います。

セグメント

Career
自分の可能性・未来に目を向ける

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分・120分		
対象レベル	初級	中級	上級
	—	○	○

ピクスタ

目標・ねらい

・マーケティングの基礎知識を得ることを通して、消費者のニーズを学んだり実生活と経済のつながりを理解したりする
・マーケティングに関する語彙について理解する
・「誰」を対象に「どのような商品を」「どういった方法で」販売すると効果的か自分たちの意見を論理的に伝える。

プログラムの内容

ワークを通して、マーケティングの基礎知識となる「ターゲティング」などを学習します。グループごとに、ターゲットに合わせた商品デザインを考え、効果的な販売戦略を立てて発表します。モノやサービスを「作る側・売る側」の視点を体験することができます。

※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。

ショートムービーを作ろう

～制作者の立場に立ってメディアリテラシーを考えよう～

Media Literacy and Information Literacy

制作者の意図によって情報の印象を変えることができることを動画編集を通して体験し、情報を適切に扱うことのできる力（メディアリテラシー）を学びます。

セグメント

Career
自分の可能性・未来に目を向ける

定　員	24名（3グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

ピクスタ

目標・ねらい

・動画など私たちにとって身近な情報媒体がどのようなメッセージを伝えようとしているかを考える
・情報を発信する立場になった場合に、どのような配慮が必要になるかを理解する
・編集によって伝わるメッセージや印象が変わるということを知り、受け手として情報を見極める能力が必要だということに気づく

プログラムの内容

私たちが日常的に触れているメディアが視聴者にどのようにメッセージを伝えているのか、広告やグラフを例に考えます。グループ活動では、制作者としての意図をもって短い動画を編集することによって、受け手側に伝わるメッセージが操作できてしまうことを体験します。その後、自分たちが編集した動画をテレビ局を模したスタジオで発表します。

おもてなし文化を世界に紹介しよう

Introducing “Omotenashi” Culture

「日本のおもてなし」の中でも特に、「包む」文化について学びます。ふろしきを使って色々な物を包み、グループごとに紹介し合います。

セグメント

Culture & Tourism
自国の文化を発信

定　員	24名（3グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

ピクスタ

目標・ねらい

・「日本のおもてなし」における文化背景や特徴について体系的に学ぶ
・もてなす相手のことを考えて作品を制作し、心遣いや敬意を表現する
・文化について紹介する語彙やフレーズを学ぶ

プログラムの内容

「包む」「折る」「飾る」などで表現される「おもてなし文化」について触れた後、ふろしきの歴史や使い方を学びます。各グループで色々なふろしき包みに挑戦した後、他のグループと紹介し合います。

2025年度 NEW 音を表す世界のことば

Sounds in Words Around the World

世界の他の言語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。

セグメント
Culture & Tourism 自国の文化を発信

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

iStock

目標・ねらい

・音を表す言葉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などを説明しながら、作品を発表します。

予習プリントあり 東京の魅力を紹介しよう

Attractions of Tokyo

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

セグメント
Culture & Tourism 自国の文化を発信

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分・120分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

ピクスタ Licensed by TOKYO TOWER

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、おすすめ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。都内でおすすめ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。

2025年度 NEW グローバル社会のシンボルを考えよう

Symbols in Global Society

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。

セグメント
Global Issues 多様性を理解し、課題を解決

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

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。

istock

予習プリントあり SDGs 地球の17の目標を考えよう

The 17 Sustainable Development Goals

「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。

セグメント
Global Issues 多様性を理解し、課題を解決

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分・120分		
対象レベル	初級	中級	上級
	—	○	○

SDGsとは？

SDGsとは「持続可能な開発目標（Sustainable Development Goals）」のことであり、「世界を変えるための17の目標」と言われています。

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。

予習プリントあり 身近な買い物からSDGs 目標12を学ぼう

Ecological Responsibility

「買い物」をテーマに、「持続可能な開発目標（SDGs）」の目標12「つくる責任・つかう責任」を学び、感じたことを効果的に伝えます。

セグメント

Global Issues
多様性を理解し、課題を解決

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	—	○	○

目標・ねらい

・SDGs目標12について体系的に学習する
・課題に対する自分の気づきについて、理由を添えながら論理的に伝える
・自分の考えを効果的に伝える語彙や言い回しを理解する

プログラムの内容

「意思のない消費をし続けると地球の資源はどうなってしまうのか」という課題を身近な「買い物」を例に動画などで学びながら、SDGs目標12や「国際認証ラベル」について学習します。感じたことを効果的かつ印象的に伝える手法を学びます。

※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。

Africa Studio / Shutterstock.com

予習プリントあり 地球の未来と森の役割を考えよう

Environmental Sustainability

紙の大量消費について学び、立場が異なる当事者の主張をもとに環境問題やエコを考える環境教育プログラムです。

セグメント

Global Issues
多様性を理解し、課題を解決

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	—	○	○

目標・ねらい

・日本や世界の紙の消費量や輸出入の現状について学び、多角的な視点から問題を考える
・立場が異なる当事者の言い分を考えながら、自分の意見について理由を伴って伝えられるようにする
・数量を表す言い方や増加・減少等の傾向を表す語彙を理解する

プログラムの内容

紙の大量消費が木々や動物たちに及ぼす影響をリアルな写真素材とともに学びます。「動物」「生産者」「販売者」「消費者」等、立場が異なる当事者になりきり、木と紙をめぐる環境問題の多面性や他者の考え方を理解することを学びます。

※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。
※最小催行グループ数：3グループ

Efired / Shutterstock.com

予習プリントあり SDGsの視点から世界の貧困問題を考えよう

World Poverty through SDGs

「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。

セグメント

Global Issues
多様性を理解し、課題を解決する

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

ピクスタ

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。

予習プリントあり スピーチのテクニックを身につけよう

Public Speaking

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。

セグメント

Overseas Studies
海外で活躍するために視野を広げる

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	—	○	○

ピクスタ

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ながら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、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。

日本にいながら留学体験@TGG

Overseas Study Program

日本にいながらにして海外留学を体験。クイーンズランド州の教員がTGGに常駐し、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。

セグメント

Overseas Studies
海外で活躍するために視野を広げる

定　員	32名（4グループ）		
時　間	60分・120分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

Queensland Department of Education

目標・ねらい

・オーストラリア・クイーンズランド州の現役教員による実践的な授業を通して、オーストラリアの文化や自然など様々なトピックについての知識・理解を深める
・海外のディスカッションスタイルの授業において、共感の示し方や発言の仕方などを学ぶ
・さまざまなアイディアや考え方を分かち合いながら、探求的な見方、考え方を養う授業を体験する

プログラムの内容

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。国内にいながら留学体験ができます。STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) や社会など、クイーンズランド州のカリキュラムに沿った様々な教科をアクティブラーニング形式で行います。海外のディスカッションスタイルも体験できる本プログラムでは、TGGエージェントも一緒にサポートしながら、グループワークでの協働力などを育むことができます。

TGGで多文化理解

Cultural Understandings

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。

セグメント

Overseas Studies
海外で活躍するために視野を広げる

定　員	56名（7グループ）		
時　間	60分		
対象レベル	初級	中級	上級
	○	○	○

ピクスタ

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、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げます。

ウェブ予約の手引き

予約はウェブサイトにて受け付けております。学校利用の予約方法について、ステップに沿って流れをご紹介します。予約方法やプログラム選択についてご不明な点がございましたらお問い合わせください。

まずはTGGウェブサイトにアクセス！▶

TGG　検索

https://tokyo-global-gateway.com

予約完了までのカンタン3ステップ！

STEP 1

利用日・校種・人数など必要事項を入力します

予約受付画面で、必要事項を入力すると、予約受付のプロセスがスタート。まずは「利用予定日が予約可能か」を判断し、OKであれば先に進みます。

STEP 2

システムが自動的にプログラムを選択、仮・行程表を表示します！

記入された人数からグループ数（8人1組）を出し、システムが各グループごとにプログラムを自動選択。参考プランとして仮の行程表を表示します。

STEP 3

仮・行程表を確認しご希望の内容に修正して予約完了！

仮・行程表は、自分で内容を組み替えることができます。参考プランとして表示した内容をご希望に近い形に修正したら、予約完了へ。行程表は、いつでも「マイページ」で確認できます。

TGGウェブサイトの予約フォームで、利用予約の年度を選択します

①**学校関係者の方へ（青海）**をクリック

②**オフィシャルサイト**はこちらをクリック

③「**小学校・中学校・高等学校のご利用の方はこちら**」を選択（**選択すると④が出ます**）

④ご利用予定の年度を選択

●以前ご予約いただいている場合

左の学校マイページログイン画面へ

●ご予約いただいたことがない場合

➡右ページ STEP 1 へ

※パスワードを忘れた場合は、「パスワードを忘れた場合はこちら」よりパスワードを再設定してお進みください。

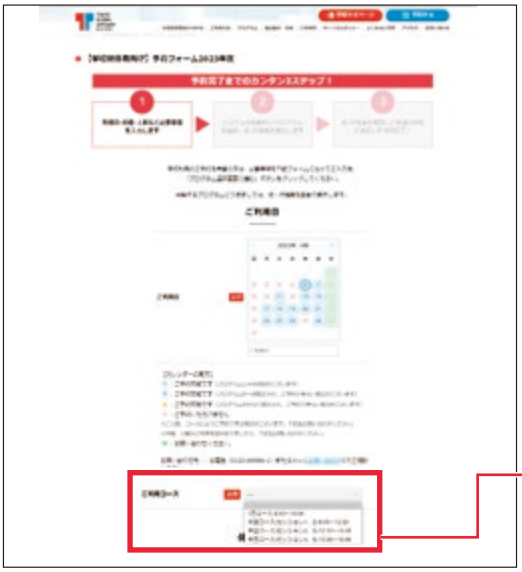
学校マイページログイン画面に、以前ご予約いただいたメールアドレス、パスワードを入力し、右ページのSTEP1へ進んでください。

※学校マイページについては、P.34「学校マイページの便利な機能」も併せてご覧ください。

※ ウェブサイトの画像は変更する場合があります。

STEP 1 利用日・利用コース・利用人数などのほか学校情報など、必要事項を入力します

必要事項を入力



利用日や利用コース（半日、1日コースなど）と、学校情報（校種、名称や所在地など）、希望の英語レベルを入力します。この情報をもとに、まずは利用予定日に予約可能かどうかを判断します。ご希望の予約カレンダーがすでに閉じられている場合、お電話またはメールにてご連絡ください。

ご利用するコースを選びます。

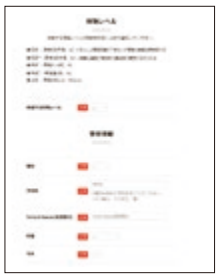
※プログラムのご利用コースに関しては、p.42をご参照ください。

1日コース	半日コース（セッション1、2）	半日コース（セッション2、3）	半日コース（セッション4、5）

確認

グループ数と、利用予定日に選択できないプログラムを表示

(1) グループ数を確認



[例]

利用日：2021年12月2日　利用コース：半日（セッション1、2）
校種：小学校　参加人数：30名

TGGでは児童・生徒8人に1人のエージェントが付き添うため、事前に学校でグループ分けを行っていただきます。ここでは、利用予定人数から8人1組のグループをいくつ作れるかを表示します。グループ数をご確認ください。

(2) 選択できないプログラムを確認

利用予定日にすでに予約済みのプログラムや実施予定のないプログラムなど、選択できないプログラムをセッションごとに表示します。選択予定だったプログラムが予約できるかどうか、ここでご確認ください。
ここで選択できないプログラムを選択したい場合は、利用日や人数を変更してください。
※他の学校とプログラムを共有する場合がございます。　詳しくはp.40の「必ずご確認ください」をご参照ください。

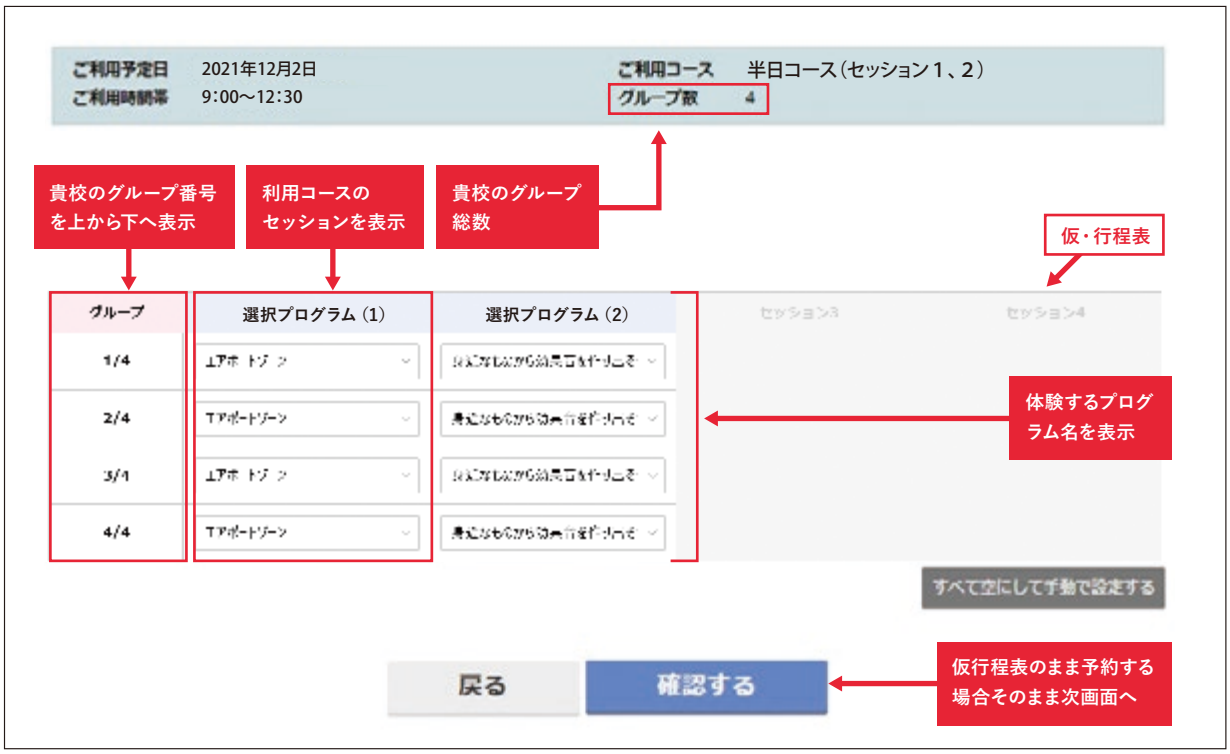
表示された内容でよろしければ

プログラム選択画面にすすむ を選択

STEP 2へ

STEP 2 グループごとに体験するプログラムの行程表を自動で表示します。希望するプログラムが盛り込まれているかなど、ご確認ください。

利用希望日に選択可能なプログラムを抽出し、仮の行程表を自動的に作成します。この「仮・行程表」を修正する形で、ご希望に近いプランに変更することが可能です。

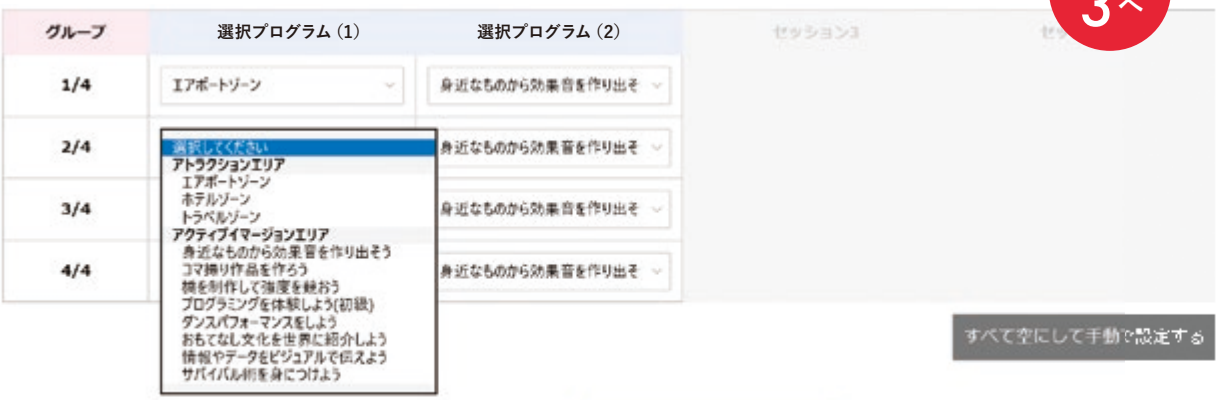


プログラムを変更する

※プログラムは発表、プレゼンを前提としています。そのため各プログラム3グループ以上でのご予約をお願いします。

一部のプログラムを変更したい場合は、プルダウンメニューから選択

STEP 3へ



選択できるプログラムのみ表示します

すべてのプログラムを自分で選択したい場合は、すべて空にして手動で設定する をクリック

STEP 3 ご予約内容・グループ毎のプログラム行程表をご確認ください。

※入力完了後のプログラム変更はお電話、またはメールでのお承りとなります。
※仮行程表で選択後もご予約状況により、予約完了まで進まない場合があります。詳細はお問い合わせください。

グループ毎のプログラム行程表

グループ	選択プログラム (1)	選択プログラム (2)	セッション3	セッション4
1/4	アトラクションエリア：エアポートゾーン	アクティブイマージョンエリア：身近なものから効果音を作り出そう		
2/4	アトラクションエリア：エアポートゾーン	アクティブイマージョンエリア：身近なものから効果音を作り出そう		
3/4	アトラクションエリア：エアポートゾーン	アクティブイマージョンエリア：身近なものから効果音を作り出そう		
4/4	アトラクションエリア：エアポートゾーン	アクティブイマージョンエリア：身近なものから効果音を作り出そう		

■ 入力した内容を確認

表示された内容でよろしければ…… 送信 をクリック　予約完了！

表示された内容を変更したい場合は…… 戻る をクリック（再度修正します）

ご利用日の4か月前を目安にマイページの「行程確認書」をご入力ください。

入力完了後、入力したメールアドレス宛に予約完了メールが届きます。

予約内容に間違いがないかご確認ください。
予約内容の変更などございましたら、お問い合わせください。

予約についてのご相談は…

tgg-support@tokyo-global-gateway.co.jp

0120-86596-1

学校マイページの便利な機能

「学校マイページ」では、ご予約内容を一覧で確認することができ、各予約の当日のグループ行程表をご覧になれます。また、グループ分けに便利なエクセル表や、事前学習教材のダウンロード、事前および事後学習用動画の視聴などが可能です。

●学校マイページへのログイン方法

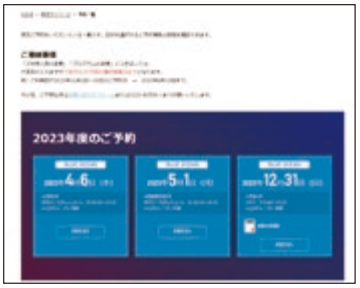
「**マイページ**」をクリック

「メールアドレス」「パスワード」を入力しログインをしてお進みください。
※パスワードを忘れた場合は、「パスワードを忘れた場合はこちら」より、パスワードを再設定してください。

ご予約内容の確認　必須確認事項の入力 …ご予約履歴

現在ご予約されている各予約内容を、年度別に一覧でご確認いただけます。

各ご予約をクリックすると、「予約内容」「行程表」の確認が可能です。ページ下部にある【行程表およびグループ分け表を出力する】ボタンより、「プログラム行程表」「グループ分け表」のエクセルファイルをダウンロードすることができます。



ご利用前の確認事項　TGGご利用にあたって

ご利用前に確認が必要な内容や各種資料をダウンロードできます。

①ご利用にあたっての確認事項　予約情報を確認する

ご利用までの打ち合わせ内容やご利用にあたっての注意事項などをご確認ください。

②予習プリント教材のダウンロード　事前・事後学習教材ダウンロード

◆PrepBook…PRE-STUDY BOOKLET1：事前学習教材（小学生用） PRE-STUDY BOOKLET2：事前学習教材（中高生用）
　ご利用前に事前学習動画と合わせて語彙・フレーズを練習できます。
　（ご利用後にご活用いただけるページもございます）

◆一部プログラム専用予習プリント（アクティブイマージョン・エリア用の事前教材ダウンロード）
　事前に各プログラムの概要や流れを確認したり、語彙・フレーズを練習できます。

③学習用動画　事前学習教材ビデオ　事後学習教材ビデオ

アンケート等から得られたご意見を参考に、児童・生徒の皆さまが、より充実した時間をお過ごしいただけるよう、動画をご用意しました。
施設紹介や、入場から退場までの流れ、イングリッシュスピーカーとのやりとりに活用できる英語表現をご視聴いただけます。
ご利用前・ご利用後それぞれビデオをご用意しております。

予約完了からご利用まで

利用予約完了から利用後までにしていただく準備から利用後のフィードバックまでの流れをご案内します。

ご予約時～91日前まで

① 予約確認のため「行程確認書」を、マイページよりご入力をお願いします。（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料の対象となります。）

ご利用日まで

② ご利用日までに児童・生徒のグループ分けをお願いします。グループ数はお申込み人数を8で割った数となり、グループ数の増減はできません。（学年や8人で割り切れない場合は6人～8人でお願いします。（5人以下、9人以上はお受けできません）

③ 人数の減員の場合はグループ数も変更になります。（例：81名から80名になった場合は11グループから10グループになります。）

④ 転入生の関係等で直前（2ヶ月前）の人数増の場合、必ずイングリッシュスピーカーを確保できる保証がないため、お受けできない場合がございます。

当日

① 「パスポート」「ネームシール」は当日お渡しします。チームビルディングの一環として、ネームシール作成を行います。

② 筆記用具をご持参ください。

③ 当施設は多くの学校が利用されますので、円滑な運営にご協力いただきますようお願いします。

④ 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。

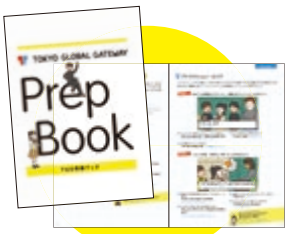
利用後

① 児童・生徒の活動の様子に関するエージェントによるアンケートは、マイページでご確認いただけます。TGGでの体験を振り返る際の参考資料としてご活用ください

② TGGから請求書が届きますので、指定の期日までにご入金をお願いします。（お振込みの際の手数料はご負担願います。）

TGGウェブサイト「学校マイページ」からダウンロードしてご利用ください

利用前 ①事前学習資料



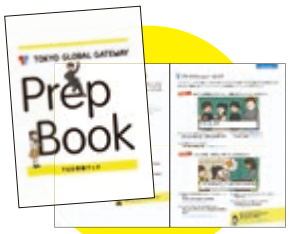
PRE-STUDY BOOKLET

一部プログラム専用予習プリント（事前学習教材ダウンロード）

一部の難易度が高いプログラムでは基本的な知識を予習するための教材が追加されることがあります

・地球の未来と森の役割を考えよう
・東京の魅力を紹介しよう
・マーケティングの考え方を学ぼう

利用後

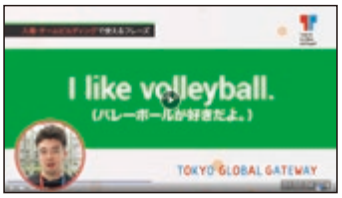


PRE-STUDY BOOKLET

マイページよりダウンロード

マイページよりダウンロード

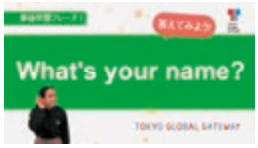
事前学習用動画



TGGご利用前に事前準備として活用いただける動画です。施設紹介、チームビルディング、プログラム体験、振り返りの4つの動画があります。

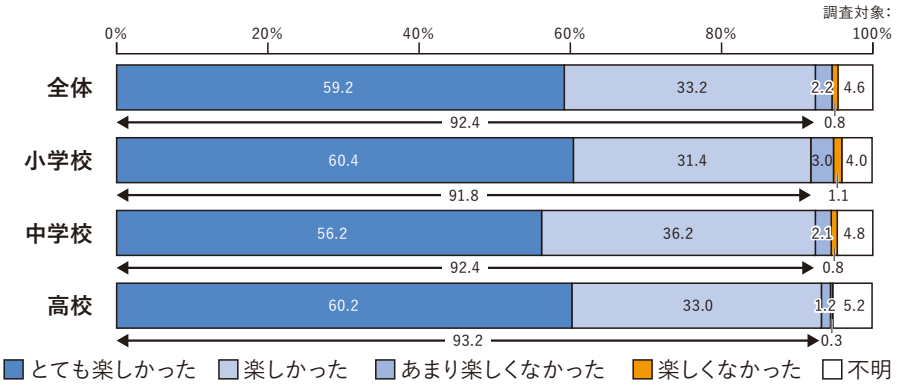
事後学習用動画

TGGで体験いただいた内容を振り返る動画です。



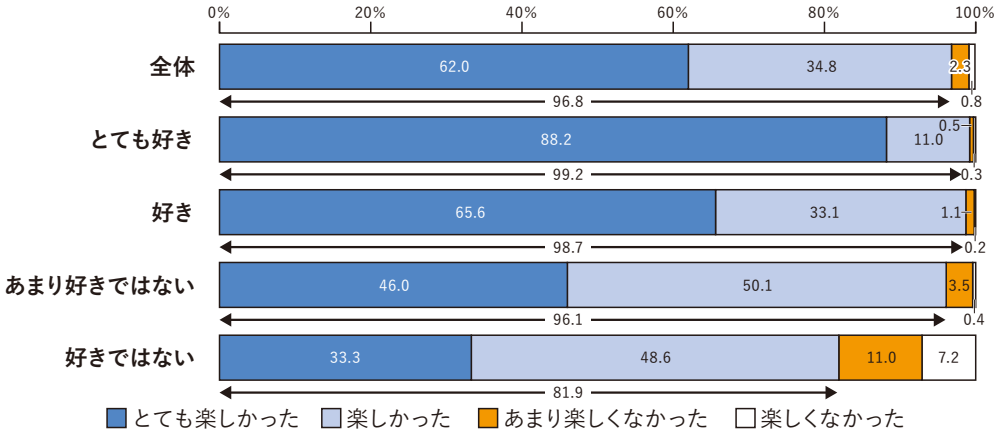
TOKYO GLOBAL GATEWAYの利用効果

Q1　TGGは楽しかったですか（TGG利用後：児童・生徒）



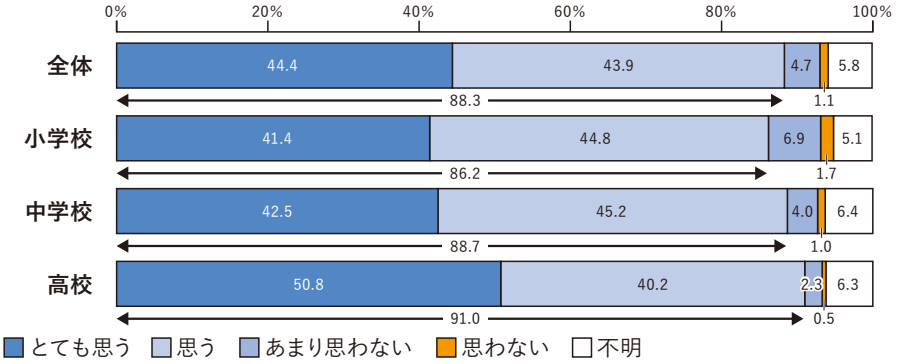
TGGにおける日常とは異なった臨場感のある空間で英語を使う体験について、利用後に聞いたところ、「とても楽しかった」と「楽しかった」を合わせた<<楽しかった>>の割合は全体で92.4%であり、どの校種でも９割を超えている。

Q2 「英語が好きですか」×「TGGは楽しかったですか」（TGG利用後：児童・生徒）



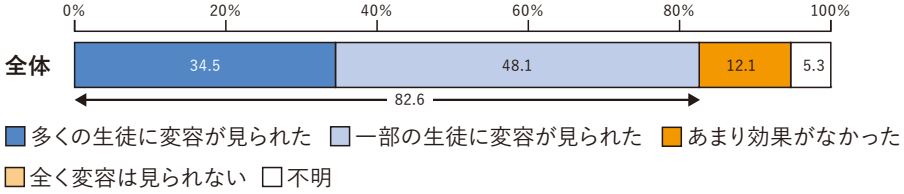
TGG の利用前のアンケートで、英語学習について、「あまり好きではない」と回答した児童・生徒の96.1%、「好きではない」と回答した児童・生徒の81.9%がTGGでの体験を<<楽しかった>>と回答しており、英語に心理的抵抗感や苦手意識がある児童・生徒も、TGG での体験が楽しかったと感じていることが分かる。一旦学習内容に心理的抵抗感や苦手意識をもつと、授業の中で克服するのは容易ではないことを想定すると、これは、TGG の効果の一つとして特筆すべき点である。

Q3　TGGでの体験は、今後の英語学習の刺激になりましたか（TGG利用後：児童・生徒）



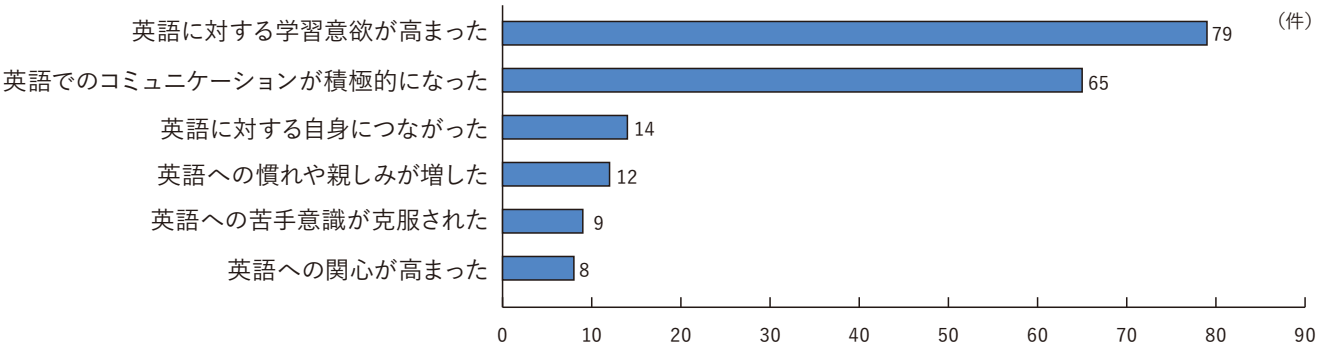
TGG での体験が、今後の英語学習の刺激になったかについて、「とても思う」と「思う」を合わせた<<思う>>の割合は88.3%であり、どの校種も約９割であった。高校は「とても思う」が他の校種よりも高く５割を超えている。

Q4　TGG の利用後、生徒に何らかの変容は見られましたか（TGG利用後：教員）



TGGの利用後に生徒に何らかの変容が見られたかについて、教員に聞いたところ、「多くの生徒に変容が見られた」が34.5%、「一部の生徒に何らかの変容が見られた」が48.1%で、何らかの変容が見られた割合の合計は82.6%であった。変容が見られた生徒が大部分であり、中でも「多くの生徒に変容が見られた」が3割を超えていることは評価できる。

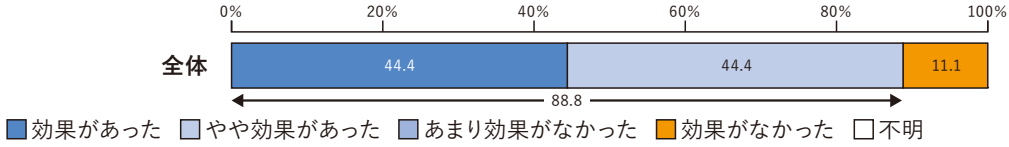
Q5　どのような変容が見られましたか（TGG利用後：教員）



※1つの回答に複数の内容を含むものは複数の項目にそれぞれカウントしている。

生徒に見られた変容の内容について見ると、<<英語に対する学習意欲が高まった>>が79 件、<<英語でのコミュニケーションが積極的になった>>が65件と、意欲や積極性に関することが多く、教員が授業の様子などから児童・生徒の変化や成長を実感できている様子がうかがえる。

Q6　教育上の効果はありましたか（TGG利用後：教員）



TGG利用時の教育上の効果について、「効果があった」と「やや効果があった」を合わせた<<効果があった>>の割合が88.8%と大部分を占める。

まとめ

英語や英語学習について、児童・生徒は英語を話す際に恥じらいや緊張感を感じている様子がうかがえる一方、英語が通じた喜びを感じたり、英語学習における目標をもっていたり、人生の中で英語を使ってみたいという意欲をもっていたりすることがうかがえる。TGG の利用前後の結果等を見ると、教室とは異なる空間での体験を通じたコミュニケーション意欲向上など、心理的抵抗感や苦手意識の克服につながる効果が見られた。

TGG を利用した小・中・高等学校の児童・生徒及び教員（抽出）
データ引用元：TOKYO GLOBAL GATEWAY事業　令和３年度における事業の検証結果について（令和４年11月　東京都教育庁指導部指導企画課）

よくいただく質問

**TOKYO GLOBAL GATEWAYの施設やスタッフ、ご利用方法などについて、
学校関係の皆様から多く寄せられたご質問にお答えします。**

利用方法について

Q 児童・生徒に付き添う人はどのような人ですか。

英語を流暢に操るだけでなく、児童・生徒とのコミュニケーション方法やマナーも十分に教育されたさまざまな国から来日したエージェントが付き添います。

Q 児童・生徒に付き添うエージェントの採用、研修体制を教えてください。

英語を流暢に操ること・高度なファシリテーションスキルを保持していることを前提に、国籍・年齢・性別にとらわれない多様な人材を採用します。また、採用時の徹底的な研修に加え、着任後も継続的な研修体制を整えております。

Q 少人数（希望者、クラブ活動等）での利用は可能でしょうか。

可能です。ただし、学校利用としてご利用いただくには原則8名以上で、学校を通じてのお申込みとなります。6人、7人のお申し込みでも8人分の料金がかかります。
ご予約後の人数変更で8人未満になった場合も8名分の料金がかかります。5名以上でお申し込みください。

プログラムについて

Q プログラムの難易度設定を教えてください。

アトラクション・エリアは3段階、アクティブイマージョン・エリアは5段階でCEFR-J※に基づく難易度設定をされたプログラムをご提供いたします。本誌では、それぞれのプログラムに対応レベルを記載してあります。

※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です。

Q 学年・クラスで受講するプログラムは全員一緒ですか。

プログラムごとに収容人数を設定しており、申込人数や当日の予約状況により全員が同じプログラムを利用できない場合があります。P.30からの「ウェブ予約の手引き」をご参照いただき、グループごとに行程を作る方法となることをご理解いただければ幸いです。

引率教員について

Q 教職員の当日の役割を教えてください。

当日、施設内では「エージェント」が児童・生徒に付き添いご案内します。教職員のみなさまは児童・生徒が活動する様子をご見学いただけます。昼食時のご対応は先生方にお願いをしております。

バスの駐車場について

Q バスの駐車場はありますか。

2023年9月30日よりTGGバス駐車場が、公共交通工事開始のため使用中止となりました。
なお青海・台場周辺には、バスでご利用可能な下記一般駐車場がございます。
https://www.tokyo-teleport.co.jp/parking/

予約について

Q 利用予約はウェブサイトでしかできないのでしょうか。

先着順でご予約を受け付けていますので、原則ウェブサイトからお願いしております。予約カレンダーがすでに閉じられているまたはご予約不可の日程をご検討の際は、下記お問い合わせ先までご連絡ください。インターネットのご利用が困難等の事情がございましたら、お電話でご相談ください。また、予約画面の操作方法やプログラム（行程表）の組み方など、お気軽にご相談ください。

Q ランチプログラムとはどのようなことを行うのでしょうか。

1日コースのみに付属する、昼食休憩時間時の動画鑑賞のサービスとなります。昼食時間が終わった後、オリジナルクイズ（動画）をお楽しみいただけます。（状況により変更の可能性がございます）

TOKYO GLOBAL GATEWAYお問い合わせ先

tgg-support@tokyo-global-gateway.co.jp　0120-86596-1

必ずご確認ください

学校団体適用条件について

学校団体として適用されるのは小・中学校、高等学校の学校行事や部活動等の利用で、教職員が引率する団体です。8人以上でお申し込みください。（※小規模校、特別支援学校、その他ご不明な場合は、営業担当者にご相談ください）

ご利用前の緊急連絡先等のご確認について

ご利用日の数週間前から緊急連絡先、最終人数などをメールおよび電話にて弊社からご確認させていただきます。

プログラム内容の予約・変更について

予約プログラムのご変更は、可能な場合に限り承ります。尚、ご予約後、弊社からプログラムの変更ならびに調整をお願いする場合がございますのでご了承ください。

サービスの提供中止について

天災地変、悪天候、関係機関からの指導等の場合には、本サービスの全部または一部についてその提供を一時中断、または内容を変更する場合がございます。サービス提供中止の告知は、前日のお昼までにwebサイトにて告知します。

同一校種とのプログラム共有について

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ございます。

その他（昼食場所のご利用）

・1日コース・日中コースの昼食場所は館内にてご用意させていただきます。昼食場所については当日ご案内いたします。
　昼食はご持参ください。
・半日コース（午前コース）（午後コース）の昼食場所はご提供できません。

近隣の避難場所について

TGGの所在する江東区青海2丁目は、東京都により「地区内残留地域」に指定されており、災害時は広域的な避難を要しない場所となっています。災害時はビル内あるいは地区内にとどまり、その後行政からの指示により移動することが想定されます。

2025年度（2025年4月～2026年3月）

休館日のご案内

- 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）

※上記の他、土・日・祝日はすべて休館日です。
※上記は変更になる場合があります。HPにてご確認ください。

■（2）2025年度（2025年4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るものとします。

●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～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%

●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%** ・ 人数減員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、ご要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%** ・ 人数減員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、ご要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～ご利用日当日	減員分料金（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。

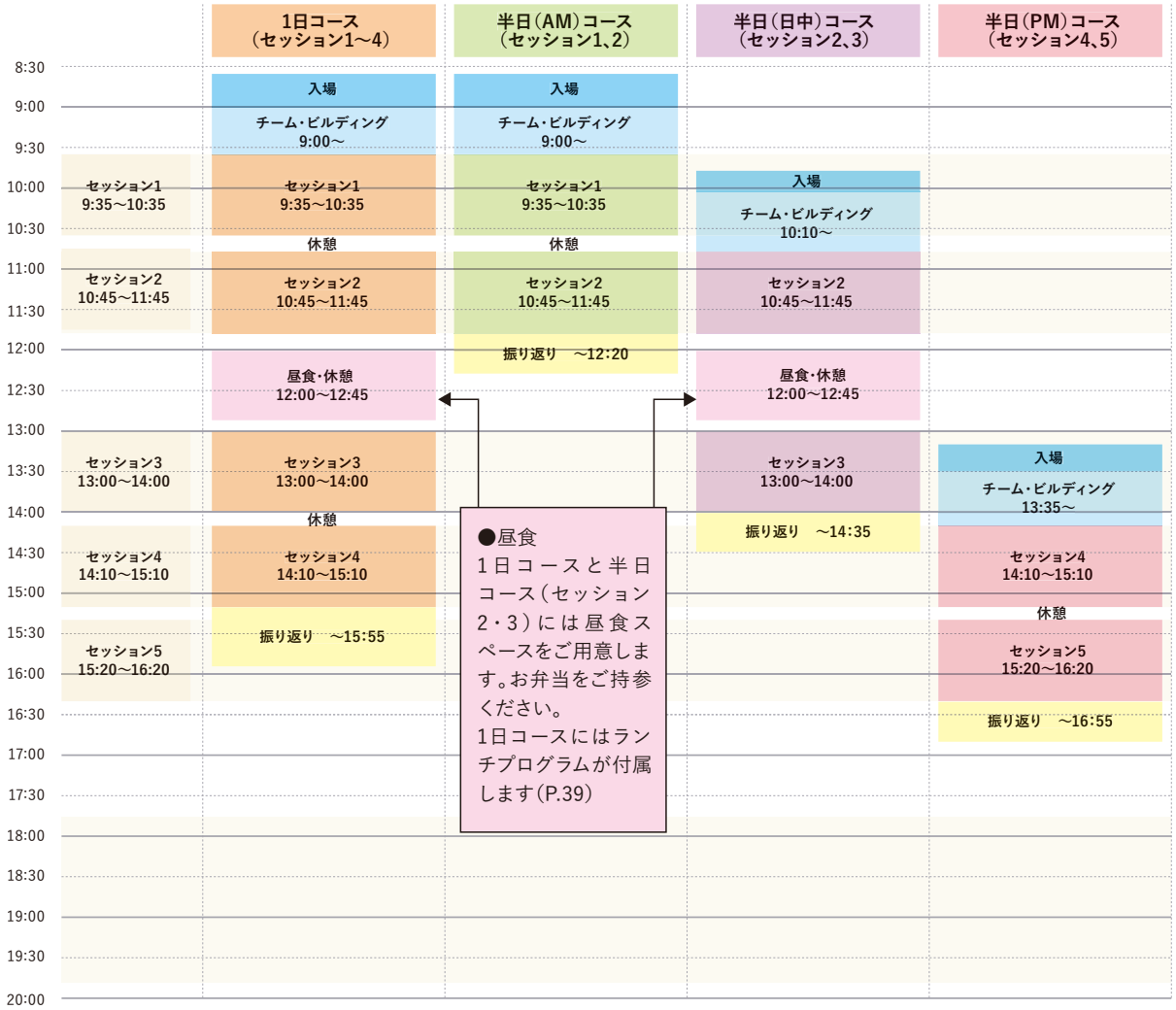
※上記対応は変更となる場合がございます。

その場合、改めてご案内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。

※営業日＝休館日を除く平日。休館日はP.40をご参照ください。

ご利用コース・料金

TGGでは、「半日コース」「１日コース」をご用意しております。1つの「セッション」で展開されるプログラムは60分が基本です（一部120分のものもあります）。以下の入場から退場までの時間帯をご確認いただき、パターンをご検討ください。



■「チーム・ビルディング」の15〜30分前が集合時間となります。
■下記の場合は運営の判断により、ご利用前に外のスペースでお待ちいただく場合があります。
・ご利用人数が多くグループ分けが必要な場合
・早めに到着した場合

ご利用料金（2025年度学校団体利用）

※すべて1名様の料金(税込)

	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
1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だきません。
※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。

TGGパートナーからのコメント

アトラクション・エリア、アクティブイマージョン・エリアにおけるプログラム開発・監修や、機材・教材提供にご協力くださった企業・団体からいただいたコメントを紹介します。

All Nippon Airways Co., Ltd.
全日本空輸株式会社
「エアプレイン、スーベニアショップ」

ANAが協賛する「エアプレイン」、「スーベニアショップ」では、実際の国際線さながらの会話を楽しみながら学習できるカリキュラムを用意しました。これからの時代を担う子供たちの育成に貢献できることに感謝しております。

Tomod's Co., Ltd.
株式会社トモズ
「ファーマシー」

トモズが協賛する「ファーマシー」では、海外生活では必須となる生活必需品や薬などの買い物を体験できるプログラムを用意しております。次代を担う子供たちが本体験を通じて楽しみながら英語を学び、将来世界を舞台に活躍していくことを願っております。

Queensland Government
オーストラリア・クイーンズランド州政府
「日本にいながら留学体験@TGG」

TGGでクイーンズランド州のプログラムを体験する生徒たちが、グローバルな考え方を養うとともに、視野を広くもち、自らの体験や文化を他国の人と分かちあえるようになることを心から願っています。またその体験が、将来、オーストラリアのクイーンズランド州や、その他の興味のある国への留学を考えるきっかけになればと思います。

WWF Japan World Wide Fund for Nature
公益財団法人世界自然保護基金ジャパン
「地球の未来と森の役割を考えよう」

現代の私たちの生活は、地球環境への負担なしには成立しません。TGGでその事実を英語で学び、持続可能な社会を創るにはどうしたらよいかをグローバルな視野で考え、さらには行動する次世代が多く輩出されることを期待しています。

iRobot
アイロボット
「プログラミングを体験しよう」

ロボット掃除機「ルンバ」でおなじみのアイロボットが開発したプログラミングロボット「Root」は、簡単なブロックでのプログラミングにより子供たちのワクワク感を刺激し、自由な発想を創出します。TGGでの楽しいプログラミング体験を通じて、モノが動く仕組みやロボット、エンジニアリングに興味を持っていただければ嬉しく思います。

BUFFALO
バッファロー
「マーケティングの考え方を学ぼう」

BUFFALOは、Wi-Fiやストレージ製品を主力としたIT機器の製造販売やサービスビジネスを中心に、豊かな社会づくりに関わってきました。このたび、新しいマーケティング・プログラムの開発に参加させていただきました。TGGでの英語体験が、皆様のグローバルな視点を持つきっかけに、また次代を創造するきっかけになることを願っております。

※地図の内容は変更になる場合があります

電車でお越しの方

ゆりかもめ「テレコムセンター」駅徒歩4分
りんかい線「東京テレポート」駅　都営バス約8分
主要駅からの所要時間　新宿駅から38分　東京駅から32分　立川駅から90分

バスでお越しの方

都営バス　海01系統：門前仲町駅 発
都営バス　波01系統：東京テレポート駅前 発
→「東京港湾合同庁舎前」下車すぐ

所在地

〒135-0064 東京都江東区青海2-4-32 TIME24ビル 1～3階

お問合せ先

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（祝日・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）

■設立までの流れ

2016年3月	東京都より「英語村（仮称）」事業実施方針及び募集要項を公表
2016年9月	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、株式会社エデューレエルシーエー、一般財団法人英語教育協議会、株式会社博報堂の５社コンソーシアムが最優秀事業応募者として決定
2017年2月	株式会社TOKYO GLOBAL GATEWAYを設立
2018年9月6日	開業

最新情報を更新中！
https://tokyo-global-gateway.com
TGG 検索

本誌の内容は2024年11月現在のものであり、予告なく変更する場合がございます

20241101

TOKYO GLOBAL GATEWAY　Program Catalog 2025