

公表

事業所における自己評価総括表

○事業所名	GOLDENEGG HUMANACADEMY			
○保護者評価実施期間	2026/2/1		～	2026/3/15
○保護者評価有効回答数	(対象者数)	21	(回答者数)	8
○従業者評価実施期間	2026/2/1		～	2026/3/15
○従業者評価有効回答数	(対象者数)	5	(回答者数)	5
○事業者向け自己評価表作成日	2026/3/25			

○分析結果

	事業所の強み(※)だと思われること ※より強化・充実を図ることが期待されること	工夫していることや意識的に行っている取組等	さらに充実を図るための取組等
1	PCスキル・プログラミングの習得	専門スキルの習得に対する工夫 個別の習熟度に合わせたスモールステップ指導 初心者から上級者まで、お子様一人ひとりのPCスキルに合わせ、Word・Excelなどの基本操作からプログラミングまで、無理なく達成感を得られる個別指導を徹底しています。	カリキュラムの更なる個別最適化 デジタルスキルの習得速度には個人差があるため、今後はより一層、個別の支援計画に基づいた「ワンランク上のスキル習得」に向けた指導体制を強化します。
2	メタバース・eスポーツを通じた社会性育成	「遊び」を「学び」へ変換するカリキュラム設計 単にゲームをプレイするだけでなく、タイピング練習やITリテラシー教育を並行して行い、楽しみながら実社会で役立つ技術を身につけられるようプログラムを構成しています。	リアルとバーチャルのバランスの深化 メタバース内での交流を、いかに実生活(リアル)でのコミュニケーション能力向上や、将来の進路選択に繋げていくか、具体的な出口戦略(就労支援・進学相談)をより具体化してまいります。
3	安心できる居場所(サードプレイス)の提供	社会性・人間力の育成に向けた取り組み eスポーツを通じたチームワークとマナーの指導 ゲームを通じた「勝敗」だけでなく、チーム内での声掛け、戦略の立案、感情のコントロール(アンガーマネジメント)など、社会生活に必要な協調性を育む指導に注力しています。	家庭・学校との連携強化 事業所内でのデジタルスキルの習得状況を、学校や家庭でも共有し、お子様の自信に繋げられるよう情報共有の頻度と質を向上させます。

	事業所の弱み(※)だと思われること ※事業所の課題や改善が必要だと思われること	事業所として考えている課題の要因等	改善に向けて必要な取組や工夫が必要な点等
1	デジタルスキルの習得度の差に応じた、個別教材の更なる細分化 お子様によってPC操作やゲームへの理解度、興味の対象に違いがあるため、全員が等しく達成感を得られるよう、より細かなステップに分けたマニュアルや個別教材の充実が必要である。	お子様の発達段階や、習熟度に大きな個人差があるため、既存の標準的なカリキュラムだけでは、一部のお子様にとって「難しすぎる」または「物足りない」と感じさせてしまう場面が生じている。	ピア・サポート(教え合い)の仕組み作り、習得の早いお子様が「ミニ先生」として他のお子様をサポートする場面を設定します。教える側は「言語化能力」を、教わる側は「相談する力」を養い、個別の進捗差をポジティブな交流の機会に変える工夫をします。
2	デジタル活動から「日常生活・身体活動」への汎用支援 室内でのPC作業やゲームが中心となるため、そこで得た集中力や協調性を、実際の日常生活や運動、対面でのコミュニケーションにどう還元していくか、具体的なアプローチの強化が課題である。	PC作業やeスポーツが持つ「高い没入感」という強みが、逆に室内での静的な活動に集中しすぎる傾向を生み、外遊びや対面での非言語コミュニケーション(表情やしぐさの読み取り)を促す機会が相対的に不足している。	長期休み中には計画的に外出の機会を設け、日頃の活動で培った力を実際の場面で活用できるように取り組みます。また、コミュニケーションをより促すため、チームワークが求められるeスポーツにも積極的に取り組んでいきます。
3	子どもたちの興味・関心を強く引く教材を使用して活動を進めています。その一方で、活動に夢中になるあまり、食事を急いで済ませてしまう、走ってお手洗いに向かう、持ち物を雑に棚へしまうなど、活動以外の場面での行動が「慌ただしくなる様子が見られている。	興味関心を強く引く教材(ゲーム等)を使用しているため、事業所という「オン(訓練)」の場と、家庭という「オフ(休息)」の場での切り替えが、特性上難しいお子様へのフォロー体制が発展途上である。	活動がひと段落した際には、子どもたちが気持ちを落ち着けられるよう声かけを行い、活動モードと休息モードの切り替えが自然にできるよう支援してまいります。