（別紙３）

公表　事業所における自己評価総括表

○事業所名	輝HIKARIみらい			
○保護者評価実施期間	2026年　2月　20日	～	2026年　3月　5日	
○保護者評価有効回答数	（対象者数）	31	（回答者数）	20
○従業者評価実施期間	2026年　2月　20日	～	2026年　3月　5日	
○従業者評価有効回答数	（対象者数）	3	（回答者数）	3
○事業者向け自己評価表作成日	2026年　3月　28日			

○ 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	季節感や体験を重視した多彩な集団イベント・創作活動の企画力 季節に応じた工作やイベント、地域の公園利用・屋外活動などを豊富に取り入れ、子どもたちが楽しみながら豊かな感性や体験の幅を広げられる環境を提供できています。	「楽しい」から始まる達成感を重視したプログラム設計 運動遊びや工作、ゲームなど、子どもたちが主体的に「やりたい」と思えるプログラムを用意し、「できた」という達成感や自己肯定感を高める支援を意識しています。	児童の学年・発達段階に応じたプログラムのバリエーション拡充 低学年から高学年まで、それぞれの興味・関心や発達課題に合わせた運動・工作・SST（社会性訓練）プログラムの引き出しをさらに増やします。
2	個々の成長や学校生活のペースに合わせた学習・宿題サポート 学校での宿題や個別の課題に対し、無理なく取り組めるよう一人ひとりの集中力や理解度に合わせた声かけ・環境づくりを行い、学習習慣の定着を後押しできています。	ブログや写真等を活用した保護者への日常活動の可視化 日々の活動内容や子どもたちの様子を積極的に記録・共有することで、保護者が事業所での過ごし方を具体的に把握でき、安心して預けられる信頼関係の構築に努めています。	学校や関係機関との連携強化による一貫した支援体制の確保 学校での過ごし方や配慮事項などの情報をタイムリーに共有・連携し、学校と放デイでの取り組みに一貫性を持たせたサポートを深めます。
3	異年齢・集団活動を通じた社会性やコミュニケーション能力の育成 小学生の集団の中で、遊びや協力作業を通して順番を守ることや感情のコントロール、思いやりの心を自然に学べる集団プログラムが定着しています。	ルール理解や集団適応を促す視覚的・段階的な声かけと工夫 集団行動やゲームのルールについて、わかりやすい説明や事前に見本を示すことで、見通しを持って安心して活動に参加できるよう工夫しています。	職員間の支援方針の共有とスキルアップ研修の定例化 活動のねらいや児童へのアプローチ方法についてスタッフ間での事前共有・振り返りを徹底し、全体の支援支援の質の平準化を図ります。

	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	学年や好みの違いに応じた活動空間・グループ分けの最適化 年齢や発達段階の異なる児童が同時に過ごす際、静かに学習・課題に集中したい児童と、活発に動きたい児童の空間・動線の配慮に工夫が必要です。	限られたスペース内での多様な活動（静的・動的）の重複 事業所内のレイアウトや構造上、学習スペースと運動・遊技スペースの物理的な距離が近く、互いの音や視線が刺激になりやすいため。	パーテーションやスケジュール工夫による「静と動」の環境の明確化 集中して宿題・読書等を行うゾーンと、体を動かして遊ぶゾーンを明確に分け、子どもたちが自分の活動に集中できる空間配置を行います。
2	スタッフの経験値や対応力による声かけ・支援方法のばらつき 児童の突発的な行動や感情の起伏に対する対応について、スタッフ間での対応手順の標準化や統一感の維持が課題となっています。	児童の年齢層・特性の幅広さと多忙による共有時間の制限 児童それぞれの課題や興味が多岐にわたる中、日々の送迎や直接支援業務に追われ、スタッフ同士でじっくりケース検討を行う時間の確保が難しいため。	支援プロセスの可視化とケースカンファレンスの定例化 支援事例や活動プログラムのねらいを共有するミニカンファレンスを定期化し、全スタッフが同じ視点で統一された関わりを行えるようにします。
3	自由時間における個別の過ごし方のバリエーションとサポート不足 集団活動以外の自由時間において、一人で過ごすことが苦手な児童や、特定の遊びに偏りがちな児童への個別の関わり方の充実が求められます。	マニュアル化しにくい感覚的な支援手法の存在 子どもの状態に応じた柔軟な対応が求められる場面が多く、言葉や文章で支援ノウハウをマニュアル化・可視化しきれていないため。	児童の自主性を引き出す選択型プログラム・ルールの導入 自由時間や活動の選択肢をカード等で視覚的に提示し、自分で活動を選んで取り組めるような工夫や、少人数での集団遊びの機会を増やします。