

Technical Description

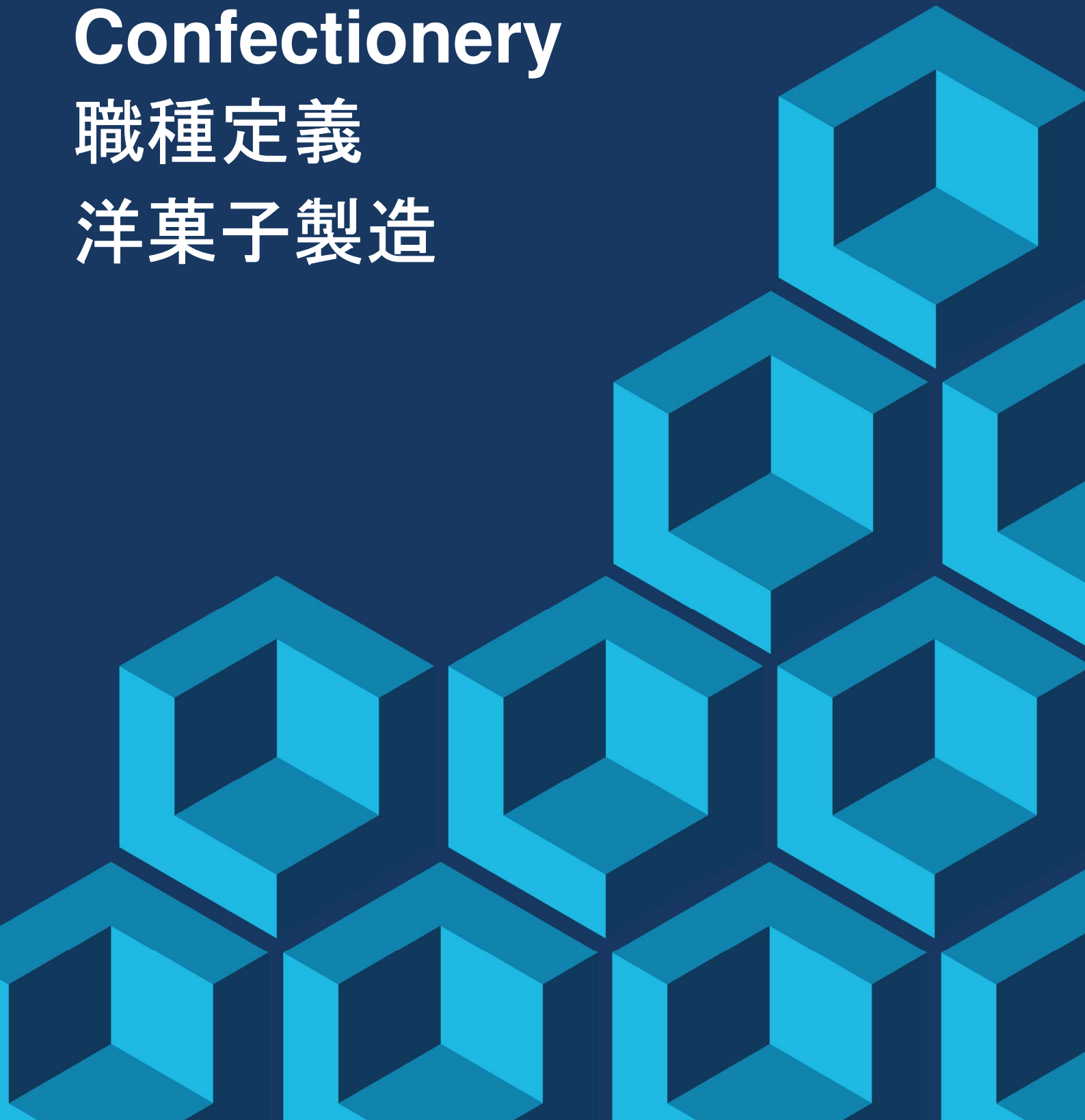
**Pâtisserie**

**and**

**Confectionery**

職種定義

洋菓子製造



ワールドスキルズインターナショナルは、その競技運営委員会の決議により、またその憲章、運営規則および競技規則に基づいて、技能五輪国際大会の本職種における下記の最低要件を承認している。

本職種定義は以下の内容で構成されている。

- 1 序文
- 2 ワールドスキルズ職業基準（WSOS）
- 3 評価戦略と仕様
- 4 採点スキーム
- 5 競技課題
- 6 職種管理と情報伝達
- 7 職種限定の安全要件
- 8 材料と機材
- 9 職種限定規則
- 10 来場者とマスコミに対する職種の広報活動
- 11 持続可能性
- 12 産業界との協議に関する情報
- 13 付録

# 1 序文

## 1.1 職種競技の名称と説明

### 1.1.1 職種競技の名称

洋菓子製造

### 1.1.2 関連する職務または職業の定義

洋菓子製造業界には、幅広い種類の複雑かつ主に甘い菓子を作る高度なスキル（技能）を持つ専門家がいる。彼らは、ホテルやレストランでの給仕用、または専門店や直販店での小売り用に、手仕上げのチョコレート、キャンディ、ミニサイズのケーキなどの様々な菓子製品を作る。

洋菓子職人は、高級ホテルやブティックホテル、レストランでの給仕用や洋菓子店での小売り用の、あらゆる種類の温菓から冷菓、ケーキ、ビスケットや氷菓を作る。また、チョコレート、砂糖、氷、マジパンその他のデコレーション用の素材や原料を使用した精巧な展示用の作品を作る場合もある。特別なイベント用のデコレーションケーキや、テーマのあるケーキを作ることを専門とする者もいる。

高度な専門知識とスキルが必要とされる。

洋菓子職人は、必要とされるレベルのスキルを身に付けるため、何年にもわたる訓練を受ける。彼らは、菓子類やスイーツ品を製造し装飾するための幅広い専門技術に精通している。所定の時間、予算と食物に関する制限事項の範囲内で素晴らしい成果を得るためには、効率的かつ経済的な作業ができるだけでなく、芸術的才能や調理に長けていることも必要である。

洋菓子職人は直接顧客とともに仕事をする必要がある場合もあるため、顧客の要望について話し合う能力とアドバイスを提供する能力とともに、高い顧客サービススキルも必要である。自発的に取り組む能力は不可欠である。

有能な職人は、様々なプロ用の道具や材料を使用して仕事をする。

洋菓子職人は、材料の品質に配慮し、材料を大切にし、高レベルな食品衛生や安全衛生に沿った仕事をしなければならない。

洋菓子職人はハイクラスなホテルやレストランで働くことが多い。一部の国においては、手作りや装飾を施したペストリー製品、ケーキ、菓子製品を販売する専門小売店が、パティシエ/菓子職人のスキルを頼りにしている場合が多い。専門職人の中には自営業者として、特殊な製品を求める顧客からの要望に直接対応して働く者もいる。

### 1.1.3 チームの選手数

洋菓子製造は、選手1名の単独で行う職種競技である。

### 1.1.4 選手の年齢制限

選手はその技能競技大会の年において22歳以下でなければならない。

## 1.2 本書の位置づけと重要性

本文書は、この職種競技で競うために必要となる基準、また、競技を運営する上での評価指針や方

法と手順に関する情報を含む。

各エキスパートと各選手は、この職種定義について理解しておく必要がある。

「職種定義」の異なる言語間の解釈の相違に際しては、英語版が優先される。

## 1.3 関連書類

この職種定義は職種限定の情報のみを含むため、以下のものと共に用いること。

- WSI-倫理行動規程
- WSI-競技規則
- WSI-ワールドスキルズ職業基準の枠組
- WSI-ワールドスキルズ評価戦略
- WSI-本文書に記されているオンラインの情報源
- ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制
- ワールドスキルズ基準評価ガイド（職種限定）

## 2 ワールドスキルズ職業基準（WSOS）

### 2.1 WSOSに関する一般的な説明

WSOSは、技術的および職業的能力における国際的な最良事例の土台となる知識、理解、技能と能力について詳述している。これらは職業的役割に特化していると同時に横断的である。それらは共に、業界や企業においてその関連する職務または職業が何を意味するかについて、全世界で共有される理解を反映したものでなければならない（[www.worldskills.org/WSOS](http://www.worldskills.org/WSOS)）。

職種競技はWSOSの記述に従い、国際的な最良事例を可能な限り反映することを目的としている。したがって、WSOSは職種競技のために必要とされる訓練や準備についての指針でもある。

職種競技において、知識や理解の評価は実技の評価を通して行われる。知識や理解力のテストはやむを得ない理由が無い限り、別途行うことはない。

WSOSは項目付きのセクションで区切られ、参照番号が付いている。

各セクションで合計点における割合（パーセント）が定められ、WSOSに占める相対的重要度が示されている。これはしばしば「重要度」と呼ばれる。パーセント評価をすべて合計すると100になる。重要度は、採点スキーム内の評点の配分を決めるものである。

競技課題を通して、採点スキームはWSOSに記載されている技能と能力のみを評価する。それらは職種競技の制約内で可能な限り包括的にWSOSを反映する。

採点スキームは実際に可能な範囲で、WSOS内の評点の割り当てに従う。WSOSで規定されている重要度を歪めないのであれば、最大5%までの変動は許容される。

## 2.2 ワールドスキルズ職業基準

セクション		相対的重要度 (%)
1	<b>作業の構成と管理</b>	14
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>材料を正確に組み合わせる最適な結果を得るための基本原則、また、結果が計画通りでなかった場合のトラブル対応</li> <li>製造技術を通じた原材料の取り扱い</li> <li>季節、入手可能性、コスト、保管、用途など、洋菓子製造に使用する材料の範囲</li> <li>着色、味の組み合わせと食感の調整</li> <li>製品の仕上げにおける技巧と芸術的審美眼</li> <li>無駄の最少化や持続可能性と、あらゆる材料を大切にすることの重要性</li> <li>効果的なチームワークの重要性やチーム内や顧客との効果的なコミュニケーションの重要性</li> <li>予期せぬ状況や要求への対応力</li> <li>良好な時間管理のための計画立案</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ワークフローと効率を最大化するための、道具と器具の確認と準備</li> <li>所定の時間枠内で作業するための、作業の効果的な優先順位付けと計画</li> <li>原材料や完成した製品を大切にすること。</li> <li>コスト効率よく材料を使い、無駄を最小化すること。</li> <li>計画された作業のための、商品と材料の正確な事前注文</li> <li>デザインや製造の技術に関して、ひらめき、美食に関する才能や新しい工夫を示すこと。</li> <li>与えられたテーマの中での作業</li> <li>書面・口頭による詳細な指示に従い、イメージ通りに作ること。</li> <li>製品イメージや製造・プレゼンテーション方法を含むポートフォリオを、要望によりビジョン・ステートメントを付けて顧客のために作成すること。</li> <li>予期せぬ状況や要請に対し専門的かつ効果的に対応すること。</li> <li>予測外の不足をカバーするため、他の材料を策定し代用すること。</li> <li>同僚、チームや顧客と効果的にコミュニケーションをとること。</li> <li>所定の時間枠内でさまざまな製品を生産し、指定された時間に提示すること。</li> </ul>	
2	<b>食品衛生と安全衛生（食物制限を含む）及び環境</b>	10
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>食物制限やアレルギー、安全、環境を含む健康に関する要件、製品の製造、陳列、販売に関する食品衛生と法律</li> <li>プロ用の道具や器具の使用と手入れ、また、安全な作業方法に関する法制と優良慣行</li> <li>食品の劣化の原因</li> <li>生鮮食品、保存食品、乾燥食品の品質指標</li> <li>製造とサービスのための安全な温度範囲</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>衛生的に作業し、食品の保管、準備、調理、サービスのための規則に責任を負うこと。</li> <li>予期せぬ悪い環境状態を解決するため効果的に対応すること。</li> <li>自身の清潔さと身だしなみに常に留意すること。</li> <li>食物制限やアレルギーの情報に関して、全ての安全プロセスと安全要件を順守すること。</li> <li>正確なメニューを作成し、栄養やアレルギー情報などの通知義務に責任を負う。</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>作業エリアと器具のすべてが最も高い基準に従って清潔にされていること、かつ器具の交換を確実にすること。</li> <li>安全に作業すること、また、事故防止のための規則の順守</li> <li>道具や器具を安全かつメーカーの指示に従って使用すること。</li> <li>全ての商品と製品を安全かつ衛生的に保管すること。</li> <li>安全衛生を維持するために、製造と提供においてすべての製品の使用温度を監視すること。</li> </ul>	
3	<b>ケーキ、ガトー、アントルメ</b>	14
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>あらゆる種類の伝統的または現代的なケーキ、ガトー、アントルメ</li> <li>ケーキ、ガトー、アントルメの製造、保管とプレゼンテーション方法</li> <li>ケーキ、ガトー、アントルメの製造に使用するプロ用の道具</li> <li>ケーキ、ガトー、アントルメの製造や飾り付けに使用する様々な材料</li> <li>世界の慣習や慣行の違いと、食事に関連する考慮事項</li> <li>ケーキ、ガトー、アントルメに関する期待と定義の違い</li> <li>消費に最適な温度</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>様々な技術や様々な種類のケーキとデコレーションを用いて、与えられたテーマやトピックに基づいたものを含む、あらゆる種類のケーキを製造すること。</li> <li>才能と新しい工夫を発揮し、あらゆる種類のガトーを組み立てて仕上げること。</li> <li>スポンジ、ビスケット、クリーム、カスタード、ガナッシュ、ゼリー、ムース、果物などの層を効果的に組み入れ、あらゆる種類のアントルメを製造すること。</li> <li>適切な味の組み合わせ、食感、プレゼンテーション、装飾に関して質の高いケーキ、ガトー、アントルメを製造すること。</li> <li>ポーション・コントロール、コストと無駄を最小化するように配慮しつつ、生産する製品の大きさ、重量、品質、見た目の一貫性と正確さを保証すること。</li> <li>味、食感、色彩を効果的に組み合わせること。</li> <li>魅力を最大にし、かつ場面、環境、提供スタイルに適した形で、設定された時間内にケーキ、ガトー、アントルメを提示すること。</li> <li>食するために安全かつ好ましい温度ですべてのケーキを提供すること。</li> </ul>	
4	<b>温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザート</b>	13
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>あらゆる種類の伝統的、また現代的な温かい/冷たい/凍ったデザート。これには製造方法、材料、代替プレゼンテーションと製造コストを含む</li> <li>アレルギーと食物制限</li> <li>温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザートの製造に使用する材料の種類、保管、季節、入手可能性、コスト</li> <li>温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザートを様々なセッティングや場面で提示および安全に提供し、伝統的な、また現代的なトレンドを反映する方法</li> <li>イースト、ベーキングパウダー、卵白、また、あらゆる新しく現代的な商品を含む膨張剤の使用と影響</li> <li>温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザート製品の種類と範囲</li> <li>温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザートの製造時と提供時における無駄の管理</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>アレルギー等の食物に関する配慮の有無にかかわらず、一貫して高水準なあらゆる種類の温かい/冷たい/凍ったデザートを製造すること。</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• バイク（焼く）など、適切な調理方法を使用し、すべての製品が消費するのに安全かつ好ましいものであることを保証すること。</li> <li>• 整然として、適切な味付け・食感で、うまく調整され、工夫があり、かつバランスの取れた皿盛りデザートを提供すること。</li> <li>• 露店コンセプト、ビュッフェ形式、バンケットや高級料理店向けなど、様々なセッティングや場面で提供するデザートを提供すること。</li> <li>• 時間的制約の中で一貫して高水準の温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザートを製造すること。</li> <li>• それまでの経験や知識を応用して自発的にデザートを作るため、指示、レシピおよび料理の仕様書に従うこと。</li> <li>• 材料の不足や変更に対応し、適切に補うこと。</li> <li>• 作りすぎを防止すること。</li> <li>• 余ったものを他の製品に活用すること。</li> <li>• 利用可能な器具に適した方法を使用すること。</li> <li>• 最適な安全温度で提示すること。</li> </ul>	
5	<b>菓子類とチョコレート</b>	13
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• チョコレートと菓子製品の幅広い種類</li> <li>• 手作業でクーベルチュール・チョコレートをテンパリングする方法</li> <li>• 様々なクーベルチュール・チョコレートとチョコレート製品の種類、品質と使用法</li> <li>• フルーツゼリー、マシュマロ、ヌガー、ヌガティーヌなどの砂糖をベースにした製品または食生活のニーズに対応するための多様な糖類や砂糖代用品を用いた専門製品の製造原理</li> <li>• チョコレートの産地の持続可能性と倫理</li> <li>• 高温の砂糖製品を取り扱う際の安全問題</li> <li>• 菓子類やチョコレートの製造に使用する材料に関する食物やアレルギーの情報や効果的な代替可能性</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ファット・ブルームまたはシュガー・ブルームの見られない、光沢と「スナップ性」のある製品を作るためにクーベルチュール・チョコレートをテンパリングできること。</li> <li>• ダーク/ミルク/ホワイトチョコレートのクーベルチュールを限られた時間内で効果的かつ経済的に扱うこと。</li> <li>• 均一な大きさと性質で、チョコレートや菓子類のパイピング、フィリング、レイヤー、カットなどを行うこと。</li> <li>• 食感と味を組み合わせて調整すること。</li> <li>• なめらかできめ細かい被膜を得るために、手作業用のディッピング・フォークを使用して製品をディップおよびコーティングすること。</li> <li>• 流し型を使用して許容可能なレベルのライニング、キャッピングを行うこと</li> <li>• ガナッシュを効果的に製造、使用すること。</li> <li>• サービスまたは販売に適したスタイルで菓子類とチョコレートを提示すること。</li> <li>• 品質保持期間が最大になるよう、菓子類、チョコレート、チョコレート材料/製品を保管すること。</li> <li>• キャラメライズや砂糖漬けにした果物、ナッツ、ハーブとチョコレートの形（パイピング、カット、流し型での成形など）を含む装飾を適切に製造、使用すること。</li> <li>• チョコレートや菓子類を特定の重量、大きさや数量で正確に製造すること。</li> <li>• 廃棄物を最小限に抑え、配慮すること。</li> <li>• 様々なスキルや材料を用いてさまざまな菓子製品を製造・引き渡し、また食の最も重要な要素に注意を払うこと。</li> <li>• 予期せぬ要望に対応し、それに沿った作業計画を立てること。</li> <li>• 高温の製品を扱う際には手際よくかつ安全に作業すること。</li> </ul>	
6	<b>ミニサイズのケーキと1人用のケーキ</b>	13
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ミニサイズのケーキ、小型のケーキのあらゆる種類の製品、材料（食物制限やアレルギーに関する情報を含む）、技術とプレゼンテーション方法</li> </ul>	



セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• パストリー、ケーキ、スポンジなどの種類、また、1人用ケーキ、パストリー、ミニサイズのケーキの製造とプレゼンテーションのためのそれらの使用</li> <li>• ミニサイズのケーキ、1人用ケーキ、パストリーの製造への膨張剤の使用</li> <li>• ミニサイズのケーキ、1人用ケーキとパストリーの製造に使用するプロ用の道具と器具</li> <li>• ミニサイズのケーキ、1人用ケーキ、パストリーの保管と陳列</li> <li>• 商業ケータリング・サービスでのポーション・コントロールの重要性</li> <li>• 流し型の有無にかかわらず、手作業での製品のパイピングと製造</li> </ul>	
<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• パフ、ショート、シュー、スイート、サブレなどのあらゆる種類のパストリーを製造し適切に使用すること。</li> <li>• あらゆる種類の1人用ケーキ、ビスケットを製造すること。</li> <li>• 一貫した正確な品質、重量と大きさで、設定された時間枠内で指示の範囲内の最終製品を製造すること。</li> <li>• 以下のようなスイート・ビスケットとケーキの組み合わせをベースとしたミニサイズのケーキ、1人用ケーキを製造すること：             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ドライケーキ、パストリー</li> <li>○ グレージングおよびコーティングを施したケーキおよびパストリー</li> <li>○ ムース</li> <li>○ さまざまなフィリング：スポンジ、クランチ、クリーム、ゼリーなど</li> <li>○ 装飾</li> <li>○ 果物</li> </ul> </li> <li>• 市場の需要に沿ったミニサイズのケーキ、1人用ケーキを提示すること。</li> <li>• 絞り袋と絞り口金を使用して、一貫性のある個々の製品を製造し提示すること。</li> </ul>	
<b>7 展示用作品</b>	<b>12</b>
<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ディスプレイや展示用作品の効果</li> <li>• 展示用作品が使用できる場面</li> <li>• 環境（熱、光、湿度への曝露）が展示用作品に及ぼす影響</li> <li>• 展示用作品の製造に使用する材料、道具、技術の種類</li> <li>• 砂糖を使う作業とプロ用器具の取扱いに特有の安全問題</li> <li>• プロ用の流し型に頼らずにドラマチックで巧みな成果を達成する方法</li> </ul>	
<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 割り当てられたテーマやトピックを反映したデザインを創造し、整った形や仕上げで上品さを生み出すこと。</li> <li>• 顧客の要望、また、会場や環境に関する制約を考慮しながら、芸術的才能や新しい工夫を発揮した展示用作品をデザインすること。</li> <li>• 注入、成形、カット、パイピング、ブラッシング、つや出し、彫刻、カービング、モデリングなどの技術をチョコレートに施し、チョコレートを使用した展示用作品を製造すること。</li> <li>• 流し餡、引き餡、吹き餡、砂糖の成形、パステイヤーージュ、ヌガティーヌなどの技術を施し、砂糖を使用した展示用作品を製造すること。</li> <li>• 食用にデザインされた展示用作品を製造すること。</li> <li>• 砂糖やチョコレートの作品に着色すること。</li> <li>• 既製の使用は最小限にし、砂糖やチョコレートの作業に専門的な道具を使用すること。</li> <li>• 指示を読んで効率的に作業し、割り当てられた時間内で作業計画を管理すること。</li> <li>• 所定の大きさ以内の展示用作品を製造し、発生しうる変更に対応するために調節して取り扱うこと。</li> </ul>	

セクション		相 対 的 重 要 度 (%)
8	様々な材料によるモデリング	11
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• モデリング・成形過程が使用する素材に与える影響</li> <li>• モデリングされた形を使用した展示の視覚的効果</li> <li>• モデリングされた形の制作に効果的に使用できる材料の種類</li> <li>• モデリングされた形のモデリング、成形、着色、提供の技術と方法</li> <li>• モデリングが効果的かつ使用に適している時と場所</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 人物、果物、動物、花などのテーマやトピックを含めるために、滑らかでひび割れのないマジパンとシュガーペーストの形を手作業で成形すること。</li> <li>• 顧客の言葉または絵による要望の通りに、作品を視覚化し製造すること。</li> <li>• 手作業での成形において、正確な大きさと重量で作ること。</li> <li>• エアブラシをかける、ペイントする、バーナーで焼く、着色料を使用するなどの様々な技術を使用して、モデリングされた作品に着色すること</li> <li>• 必要に応じて、カッター、流し型、プレスなどのモデリング用の道具を効果的に使用すること。</li> <li>• 形と色において創造的かつ調和的に外観をデザインすること。</li> <li>• スタイルリッシュでコーディネートされたモデルによる展示を提供すること。</li> <li>• 特徴を強調するためにロイヤルアイシングやチョコレートを使用して装飾すること。</li> <li>• 手作業によるモデリングの際には、徹底的な安全衛生手順を順守すること。</li> <li>• 時間の制約内で作業すること。</li> </ul>	
	合計	100

## 3 評価戦略と仕様

### 3.1 一般的なガイダンス

評価はワールドスキルの評価戦略を用いて管理される。この戦略では、ワールドスキルの評価と採点において遵守すべき原則や技法を規定している。

エキスパートによる評価の実施は技能五輪国際大会の中核を成している。この理由により、継続的な専門性開発や精査の対象となっている。評価においてより多くの専門性が求められると、採点スキームや競技課題、また競技情報システム（CIS）などの技能五輪国際大会で使用される主要な評価手段において、将来的な使用法と方向付けに影響を与えることになる。

技能五輪国際大会の評価方法は、メジャメント（測定）とジャッジメント（判定）の2つに大きく分けられる。両方の評価方法につき、各評価細目を採点するのにどちらの方法を使用するかについて明確なベンチマークを適用することが、質を保証する上で不可欠となる。

採点スキームはWSOSにおける重要度に従う必要がある。競技課題は職種競技の評価手段であり、したがって、WSOSにも従うものである。CISはタイムリーで正確な採点の記録を可能にする。CISの精査、サポート、フィードバックの可能性は継続的に拡大している。

採点スキームは、概ね競技課題の考案過程でその指標となる。その後、採点スキームと競技課題は両者一体となってWSOSと評価戦略との関係性を最適化することを保証するため、反復作業を通して考案、作成および検証される。採点スキームと競技課題は共にその質とWSOSとの適合性を明らかにするため、エキスパートの同意を得、承認を求めてWSIIに提出される。

WSIの承認を得るための提出以前に、採点スキームと競技課題はその質を保証しCISの実効性を確保するため、WSIの職種アドバイザーとの情報交換の対象となる。

## 4 採点スキーム

### 4.1 一般的なガイダンス

ここでは、採点スキームの役割と位置づけ、競技課題を通して実施された選手の作業に対するエキスパートの評価方法、また、採点の手順と必要事項について記述する。

採点スキームは、それが各職種競技を表す基準と評価をつなぐものであるという点において、つまりそれ自体が世界的な職業を表すという点において、技能五輪国際大会における極めて重要なツールである。また採点スキームは、作業に対する各評価細目の評点がWSOS中の重要度に応じて配点されるように考案される。

WSOSにおける重要度を反映することにより、採点スキームは競技課題考案の制限範囲を定めることになる。職種競技の性質やその評価のために必要なニーズによっては、競技課題考案の手引きとして最初に採点スキームをより詳細に作成することが適切な場合がある。あるいは、最初の競技課題は採点スキームの概要に基づいて考案することができる。この時点より後においては、採点スキームと競技課題は同時に作成することが望ましい。

セクション2.1では、実行可能な代替案がない場合、採点スキームと競技課題がどの程度までWSOS内の重要度からかい離してよいかを説明している。

整合性と公平性のため、採点スキームと競技課題は関連する専門知識を持つ1人以上の独立した競技課題考案者によって考案および作成されるようになってきている。こうした例として、採点スキームと競技課題は職種競技または職種競技モジュールの開始直前まで、エキスパートには見られないようにしている。詳細かつ最終的な採点スキームと競技課題がエキスパートによって考案される場合、独立した認証と質の保証のための提出に先立ち、エキスパートのグループ全体でそれらを承認する必要がある。詳細は競技規則を参照のこと。

エキスパートと独立した競技課題考案者は、完了前に十分な余裕を持って、評価、検証および妥当性確認のために採点スキームと競技課題を提出する必要がある。また、質の保証のため、そしてCISの機能を最大限に活用するため、考案と作成のプロセス全体を通じて職種アドバイザー、評価者や検証者と協力して作業することも求められる。

全ての場合において、採点スキームの草案は遅くとも技能競技大会の8週間前までにCISに入力しなければならない。職種アドバイザーはこのプロセスを積極的に支援する。

### 4.2 評価基準（の項目）

採点スキームの主要な項目は評価基準（の項目）である。これらの項目は競技課題よりも前に、または競技課題と連動して得られる。職種競技の中には、評価基準（の項目）がWSOSのセクション項目と類似しているものもあれば、異なっているものもある。通常5～9個の評価基準（の項目）がある。項目が一致する、しないに関わらず、採点スキームは全体としてWSOSにおける重要度を反映しなくてはならない。

評価基準（の項目）は採点スキームを作成する個人（または複数人）により案出され、案出者は競技課題の評価や採点に最適であると考えられる評価基準（の項目）を自由に決定できる。各評価基準（の項目）はAからIまでのアルファベットで示される。評価基準（の項目）、評点の配分と評価方法は、この職種定義内に記載してはならない。これは、評価基準（の項目）、評点配分、そして評

評価方法がすべて、この職種定義の公開後に決定される採点スキームと競技課題の性質に依存するためである。

CISにより作成される採点集計様式（Mark Summary Form）は、評価基準（の項目）と副基準のリストを構成するものである。

各評価基準（の項目）に割り当てられた評点は、CISによって計算される。これらは、その評価基準内の各評価細目に付与された評点の累積合計になる。

## 4.3 副基準

各評価基準（の項目）は1つ以上の副基準に分けられる。各副基準はワールドスキルの採点様式の項目になる。各採点様式（副基準）は、メジャメントまたはジャッジメント、あるいはその両方により評価され採点される評価細目で構成される。

各採点様式（副基準）には、採点日と採点チームの識別情報を記載する。

## 4.4 評価細目

各評価細目は、評価および採点される単一の項目を評点とともに規定し、また採点のためのガイドとしての詳細な説明または指示を細かく定義する。各評価細目は、メジャメントまたはジャッジメントによって評価される。

この採点様式は、配点とともに各評価細目を細かくリスト化している。各評価細目の配点の合計は、WSOSの該当セクションで指定された評点の範囲内に収めなければならない。これは、以下に示すようなCISの配点表に示され、大会開催8週間前の採点スキームの検討時に実施される。（セクション4.1を参照）

	評価基準（の項目）								セクションごとの	WSOSの配点	相違	
	A	B	C	D	E	F	G	H	配点合計			
WSOSのセクション	1	5.00								5.00	5.00	0.00
	2		2.00					7.50			10.00	0.50
	3								11.00		10.00	1.00
	4			5.00							5.00	0.00
	5				10.00	10.00	10.00				30.00	0.00
	6		8.00	5.00				2.50	9.00		24.50	0.50
	7			10.00				5.00			15.00	0.00
合計評点		5.00	10.00	20.00	10.00	10.00	10.00	15.00	20.00	100.00	100.00	2.00

## 4.5 評価と採点

各副基準には1つの採点チームが存在し、ジャッジメントまたはメジャメント、あるいはその両方で評価と採点を行う。同じ採点チームがすべての選手を評価し、採点しなくてはならない。これが実行不可能な場合（たとえば、すべての選手が同時に行動を取らなければならない、それを監視していなければならない場合）、競技運営委員会管理チームの承認のもとに第2段階の評価と採点が行われる。採点チームは、いかなる状況でも同国/地域人の採点をしないよう組織されなければならない。（セクション4.6を参照）

## 4.6 ジャッジメントによる評価と採点

ジャッジメント（判定）には0から3の数字を用いる。厳密に一貫性を保った尺度を適用するため、以下を用いて判定する。

- 評価細目ごとの詳細なガイダンスのためのベンチマーク（基準）（文言、画像、人工物、あるいは別のガイダンス）。これは、基準評価ガイドに記述されている。
- 0～3の数字の指標
  - 0：業界水準以下の実技
  - 1：業界水準を満足する実技
  - 2：業界水準を満足しており、特定の分野においては業界水準を上回る実技
  - 3：全体的に業界水準を上回り、優秀と判断される実技

通常は3人のエキスパートが同時に各評価細目を判定し、得点を記録する。4人目のエキスパートは採点を調整および監視し、それらの妥当性を確認する。また、彼らは同国/地域選手の採点を防止するため、必要な場合には判定員としての役割を果たす。

## 4.7 メジャメントによる評価と採点

通常、3人のエキスパートが各評価細目の評価を行い、4人目のエキスパートが監督する。状況によっては二重採点のためにチームを2組のペアとして構成する場合がある。特に規定のない場合には、最高点または零点が付与される。点数を細分化する場合は、その採点に関するベンチマークを評価細目ごとに明確に定義すること。計算または送信のエラーを回避するためCISには多数の自動計算オプションが用意されており、その使用が義務付けられている。

## 4.8 メジャメントとジャッジメントの使用

基準の選択および評価方法に関する決定は、職種競技を考案する過程で、採点スキームと競技課題を通して行うこと。

## 4.9 職種の評価戦略と手順

ワールドスキルズは過去の制約の見直しや優良事例の積み重ねなど、継続的な改善に取り組んでいる。下記に示す本職種競技における職種評価戦略と手順はこのことを踏まえ、採点プロセスがどのように管理されているかを説明したものである。

職種評価基準（の項目）は、特定の評点が付与される方法と理由を正確に説明した明確かつ簡潔な評価細目仕様である。

全ての評価細目の説明は各モジュールに応じてWSOSから引用される。一部の評価細目は、その細目内での減点を可能にする記述を含んでいる。

評価細目は典型的に、衛生、食品の損傷、安全衛生、廃棄物、構成、味、食感、仕上がり、技術、技量、見栄え、創造性、デザイン、予期せぬ要望への対応やサプライズ仕様に従う能力をカバーしている。

エキスパートは交代制の混成グループに分けられ、ワークショップ（各職種競技場）での採点またはブース/部屋での採点に関わる。各グループにはチーフ・エキスパート（CE）が選んだチームリーダーが置かれる。審査に対しては、技能競技大会の4日間にわたって予定が組まれる。

ブース/部屋の中で採点を行うエキスパートは、そのモジュールの採点中はその場所にとどまり、チーフ・エキスパートの許可を得て、グループとしてのみ、退室することができる。

味に対する評価が行われるモジュールの場合、審査チームがサンプルを試食することが必須である。何らかの理由で特定の過敏症/好みが味覚能力を無効にしてしまう場合は、審査グループが計画される前にチーフ・エキスパートにそれを申告しなければならない。

質感/構造に対する評価が行われるモジュールの場合、採点グループの各メンバーは、質を試すために1個の作品を受け取る。これは、単一の1個の製品である場合には、製品の内部をテストするために切り開く必要がある。

重量に対する評価があるモジュールの場合、1種類の製品の集まりから2個のサンプルを計量する必要がある。疑わしい場合には、もう1個計量する必要がある。

エキスパートは評点の配分/減点の正当性を示すために、メモを取って採点の際にそれを使用しなければならない。当該メモは評点が問題なく入力された判定終了時、チーフ・エキスパートに引き渡すことになっている。

ジャッジメント（判定）による採点の差は、書面によるメモが必要となる協議の前に、最大1点まで許容される。チーフ・エキスパートは点数差について指摘し、必要に応じて再採点のためにエキスパートを再招集する。したがって、採点エキスパートは全ての評点が承認されてチーフ・エキスパートが退出を認めるまでワークショップを離れてはならない。

採点の際、エキスパートは選手の同意なしに選手の作業エリアに入ることは認められない。この制限エリアには線で印が付けられる。

タブレットの使用はCISの手順で規定されており、採点の公平性を維持するためには厳格な遵守が不可欠である。評点を入力し終わったら、各エキスパートはタブレットから完全にログアウトする必要がある。

## 5 競技課題

### 5.1 一般的な説明

セクション3（評価戦略と仕様）と4（採点スキーム）は、競技課題の作成について規定している。以下の記述は補足である。

競技課題は、それが単体のものでも、複数の独立または関連したモジュールの集合体でも、WSOSの各セクションで規定された応用知識、技能や振舞いに対する評価を可能とすること。

競技課題の目的は、WSOSを通して十分に、均衡が取れ、かつ真正な評価と採点の機会を採点スキームとの連携において与えることである。競技課題と採点スキームおよびWSOSの関係性が、品質における重要な指標となる。実際の作業能力との関係性についても同様である。

競技課題は、セクション2（ワールドスキルズ職業基準）で示された状況以外では、WSOSの範囲外の領域をカバーしたり、WSOS内の評点のバランスに影響を与えることはない。この職種定義では、WSOSに関係する全範囲の評価をサポートするため、競技課題の性質に影響を与えるいかなる問題についても記載する。セクション2.1を参照のこと。

競技課題は、実際の作業における応用を通してのみ知識や理解の評価を可能とする。競技課題は、ワールドスキルズのルールと規則に関する知識を評価するものではない。

現在、ほとんどの競技課題（および採点スキーム）はエキスパートから独立して考案、そして作成されている。これらは職種競技マネージャまたは独立した競技課題考案者によって、通常は大会開催12か月前から考案、作成される。それらは独立した評価、検証と妥当性確認の対象となる。（セクション4.1を参照）

以下に掲げる情報は、この職種定義の完成時点で判明する内容と秘密保持要件の対象となるものである。

詳細については、最新版の競技規則を参照のこと。

### 5.2 競技課題の形式/構造

競技課題は、個別に評価される一連のモジュールである。

### 5.3 競技課題の考案要件

競技課題は、その基礎となる職業的役割の目的、仕組み、プロセス、成果を反映すべきである。競技課題は、その役割の小規模版を目指すことが望ましい。職種管理チームは実用性に注力する前に、競技課題の考案がセクション5.1に記されているように、WSOS全体において十分で、均衡が取れ、かつ真正な評価と採点の機会をもたらす方法を示すべきである。

競技課題は以下のモジュールのいずれかを含みうる：

- ケーキ、ガトー、アントルメ：複数名分の段重ねケーキ、テーマに沿ったケーキ、ローフケーキ、グレーズドアントルメタイプのレイヤードケーキ、スポンジ、ロールケーキなどが含まれる。
- 温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザート：材料とスタイルのガイドラインの有無を問わず指定される可能性がある。



- チョコレート/菓子：パイピング、カット、レイヤー、ディップ、成形し、さまざまなフィリングを使ったチョコレート/バー/ロリポップ/菓子の製造。
- ミニサイズのケーキまたは1人用のケーキ:構成要素を組み合わせてまたは単独で提示する、多様に異なる1人用ケーキとビスケットの製造。
- 展示用作品（大サイズと小サイズ）：砂糖、パステイヤージュ、チョコレート、ヌガティーヌ、マジパン、焼き菓子、またはこれらの素材の組み合わせによって作ることができる。
- モデリング：モデリング用の素材で同一のフィギュアを複数、支持構造物を使わず手作業で彫る。
- ペストリー製品: イースト生地、パイ生地、ショートペストリー、シュー生地、スイート生地、サブレ生地をベースとしたペストリー製品で、このうちの一部は塩味を含んだ製品でもよい。

上記については秘密の要素またはサプライズ要素を含めても良く、それは必ずしもWSOSの2.1の同じセクションからのものである必要はない。

## 5.4 競技課題の調整と作成

競技課題は、必ずワールドスキルズインターナショナルが提供するテンプレートを用いて提出すること ([www.worldskills.org/expertcentre](http://www.worldskills.org/expertcentre))。テキスト文書にはWordテンプレートを、図面にはDWGテンプレートを使用すること。

### 5.4.1 競技課題の調整（技能競技大会の準備）

競技課題/モジュールの調整は、職種競技マネージャが行う。

### 5.4.2 競技課題/モジュールの作成者

競技課題/モジュールは、独立した競技課題考案者（ITPD）が職種競技マネージャと協力して作成する。

### 5.4.3 競技課題の作成時期

競技課題/モジュールは以下のタイムラインに従って作成される。

時期	活動
技能競技大会の開催 10か月前	ITPDが特定され、WSIとITPDの間で秘密保持契約が締結される。
技能競技大会開催 の3カ月前	競技課題が、ワールドスキルズのウェブサイトで公開される。秘密の要素については公開内容から除外される。選手の希望する言語で翻訳を提供し、その翻訳を技能競技大会に持ち込むことは、すべてのエキスパートの義務である。技能競技大会では、この文書の翻訳に時間は与えられない。
技能競技大会開催 の2日前	秘密の要素がエキスパートと選手に提示される。

## 5.5 競技課題の初期検討と検証

競技課題の目的は、特定の職業における卓越した専門家の職業生活を忠実に表現するよう、選手の課題を作成することである。こうすることにより、競技課題は採点スキームを有用のものとし、WSOSを完全に表現するものとなる。この意味で、競技課題はその背景、目的、活動と期待において類する物がない。

競技課題の考案と作成をサポートするために、厳密な質の保証と考案プロセスが整っている（競技規則の10.6-10.7を参照）。ワールドスキルズによって承認されると、独立した競技課題考案者（ITPD）は競技課題の妥当性確認に先立って独立した競技課題考案者のアイデアと計画に対する初期的な検討を行い、続いて競技課題を検証するための1人以上の独立した専門家で、かつ信頼でき

る個人を特定することが求められる。

スキルアドバイザーは、競技規則のセクション 10.7 に根拠を与えるリスク分析に基づき、初期評価と検証の両方の適時性と徹底性を保証するため、この取り決めを確保および調整する。

## 5.6 競技課題の妥当性確認

職種競技マネージャは、競技課題/モジュールの妥当性確認に関する調整を行い、選手の材料、機材、知識と時間の制約内で完了できることを保証する。

## 5.7 競技課題の公開

競技課題/モジュールは、ワールドスキルのウェブサイトを通じて技能競技大会開催 3 か月前に公開される。

## 5.8 競技課題の変更

競技課題は技能競技大会前に公開されるため、独立した競技課題考案者はワールドスキルの要求に応じて30%の変更を作成する必要がある。秘密の要素は、30%の変更を構成する。この変更は、技能競技大会開催の2日前にエキスパートと選手に提示される。

## 5.9 材料または製造業者の仕様

選手が競技課題を完了するために必要となる特定の材料および（または）製造者の仕様は、大会開催組織より提供され、エキスパートセンターにあるリンク [www.worldskills.org/infrastructure](http://www.worldskills.org/infrastructure) より入手できる。ただし、特定の材料および/または製造者仕様の詳細は秘密にされている場合があり、技能競技大会前に公開されない場合があることに注意すること。そのような物の中には、故障発見モジュールや公開されていないモジュールの物品が含まれる場合がある。

すべての器具と原材料の仕様書はワークショップ・マネージャによって準備され、可能な限り早くインフラリストに掲載される。

すべてのエキスパートは、技能競技大会開催の4週間前までに、発表されたモジュールに向けた選手の具体的かつすべての材料の注文を、英語で職種競技マネージャとワークショップ・マネージャに電子メールで提出する必要がある。これはインフラリストに掲載されている材料から選択することができる。これは、選手が競技に使用する材料を確実に受け取るために必須である。

## 6 職種管理と情報伝達

### 6.1 ディスカッションフォーラム

職種競技に関する議論、情報伝達、協力と意思決定の全ては、技能競技大会に先立ち、ワールドスキルの職種限定のディスカッションフォーラムで実施すること (<http://forums.worldskills.org>)。職種に関連する決定と情報伝達は、ワールドスキルのディスカッションフォーラムで行われた場合のみ有効とする。チーフエキスパート（または職種管理チームが指名したエキスパートリード）が、このディスカッションフォーラムの進行役となる。情報伝達に関するタイムラインと職種競技作成の要件については、競技規則を参照のこと。

### 6.2 選手の情報入手

大会登録された選手のための情報はすべて、選手センター ([www.worldskills.org/competitorcentre](http://www.worldskills.org/competitorcentre)) から入手できる。

入手可能な情報は以下の通り：

- 競技規則
- 職種定義
- 採点集計様式（該当する場合）
- 競技課題（該当する場合）
- インフラリスト
- ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制
- その他の技能競技大会関連の情報

### 6.3 競技課題と採点スキーム

公開中の競技課題は、[www.worldskills.org/testprojects](http://www.worldskills.org/testprojects) および選手センター ([www.worldskills.org/competitorcentre](http://www.worldskills.org/competitorcentre)) から入手できる。

### 6.4 大会期間中の各日の職種管理

技能競技大会中の日々の職種競技の管理は、職種管理チームが作成した職種管理計画に定められている。職種管理チームは、SCM（職種競技マネージャ）、チーフエキスパートとエキスパートリードで構成される。職種管理計画は技能競技大会の6ヶ月前から順次作成され、技能競技大会時に完成する。職種管理計画はエキスパートセンター ([www.worldskills.org/expertcentre](http://www.worldskills.org/expertcentre)) で閲覧することができる。

### 6.5 一般的な最良事例の手順

一般的な最良事例の手順では、最良事例の手順と職種限定規則（9）の違いを明確に説明する。一般的な最良事例の手順は（倫理行動規程罰則システムを含む問題および紛争解決手順の一部として罰則が適用されるであろう）競技規則または職種限定規則への違反として、エキスパートや選手が責任を課されてはならないものである。場合により、選手に向けた一般的な最良事例の手順が採点スキームに反映されることもある。

トピック/タスク 最良事例の手順	
選手による準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 技能競技大会開催2日前には、選手がそれぞれの作業場を訪れて一般的な情報を受け取る機会がある。</li> <li>• 技能競技大会開催日の前日に、選手にはワークステーション（各選手用作業場）の準備に最低1時間の時間が与えられる。</li> <li>• 技能競技大会開催2日前、習熟日の間に、各選手は、自身の個人用器具を備えた器具カートを設置する。このカートは、大会開催組織によって提供される。</li> <li>• 全ての個人用器具は、選手の各職種競技日の終わりには提供されたカートに保管され、移動され、部屋に入れて施錠される。</li> <li>• 大会開催組織が供給する器具は、次の選手がすぐに使えるように完全な状態でその場に置いておかなければならない。</li> <li>• 器具が空いたら、次に競技することになっている選手には、すぐに作業を開始できるようにスタンド上に自分の器具を設置するために最低1時間が与えられる。</li> <li>• チョコレートや色素入りカカオバターを溶かす作業を除き、この設置用の時間中に食材の取扱いをしてはならない。</li> <li>• レシピは焼き菓子やペストリーの本、料理本または個人のコレクションから持ってくるができるが、電子形式であってはならない。</li> <li>• 下ごしらえ済みのものは、翌競技日まで持ち越すことができる。</li> </ul>

## 7 職種限定の安全要件

### 7.1 個人用防護具

開催国/地域の規約の情報として、ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制を参照すること。

タスク	オープン用 手袋	安全靴	つま先とか かかとが閉じ た丈夫な靴	ヘアネット/ 帽子/あごひ げ用カバー	厨房用防護 服	シュガーグ ローブ	布製エプロ ン
安全エリア用の一般的な PPE（個人用防護具）			√				
オープンや超低温フリー ザーの使用時	√	√	√	√	√		
選手用ワークステーション （各選手用作業場） キッチンでの作業時		√		√	√		
食材の調理時		√	√	√	√		
イソマルトや砂糖を使っ た作業時		√				√	√

- 全ての選手は、シェフジャケット、黒の長いまたは布製エプロン、安全靴、帽子（髪が長い場合はヘアネット付き）を着用しなければならない。目に見える場所の宝飾品は認められない。
- 全てのエキスパートの制服は、黒い長ズボン、フラットな安全靴、シェフジャケット、帽子とする。場合を問わず、宝飾品は最小限とする。
- 通訳者は、技能競技大会エリアに入る際には作業着と足が覆われたフラットシューズを履く必要がある。
- 全ての選手は、会場にあるすべての器具の使い方を技能競技大会開始より前に知っておかなければならない。
- イソマルトや砂糖を使って調理、再加熱、または作業するときは、布製のエプロンとシュガーグローブを着用する必要がある。ビニール製のエプロンは禁止される。電子レンジは再加熱の工程にのみ使用できる。コンロの上またはIHプレートの上で片手鍋を使用することが許可され、ガスバーナーの使用も許可される。

## 8 材料と機材

### 8.1 選手の工具箱

インフラリストには、大会開催組織が提供するすべての機材、材料、設備の詳細が記載されている。

インフラリストは、[www.worldskills.org/infrastructure](http://www.worldskills.org/infrastructure)で入手可能である。

インフラリストには、次回の技能競技大会に向けて職種管理チームが要求した品目と数量が記載されている。大会開催組織は、順次この品目の実際の数量、種類、ブランド、型式を指定したインフラリストを更新する。特定の材料および/または製造元の仕様の詳細は秘密にされている場合があり、技能競技大会の前に公開されない場合があることに注意すること。そのような物の中には、故障発見モジュールや公開されていないモジュールの詳細が含まれる場合がある。

各技能競技大会において、職種管理チームは、次回の技能競技大会に備えたインフラリストの検討と更新を行わなければならない。職種競技マネージャは、スペースおよび/または機材の増加がある場合は必ず、技能競技大会ディレクターに報告しなければならない。

各技能競技大会において、技術オブザーバーは、次回の技能競技大会に向けて、その技能競技大会で使用されるインフラリストを監査する必要がある。

インフラリストには、選手および/またはエキスパートが持参する必要がある品目や選手の持参が禁止されている品目は含まれない。これらの品目は以下に記載する。

### 8.2 選手の工具箱




選手は、技能競技大会に工具箱を送ることはできない。全ての道具は大会開催組織が提供する。

### 8.3 選手が提供する材料・機材・工具

選手は材料、機材、道具を技能競技大会に持ち込むことはできない。ただし、選手は習熟日（大会開催2日前）の午前中に、以下の表に規定されている個人用道具の入ったスーツケース1つを持ち込むことができる。これらの道具は、選手の荷物に入れて持ち込むか、現地で購入することが推奨される。

スーツケースの最大寸法は80 cm × 54 cm × 33 cmとする。

さらに、選手は、セクション7の職種限定の安全要求事項で指定されているように、自身の個人用防護具を提供する必要がある。



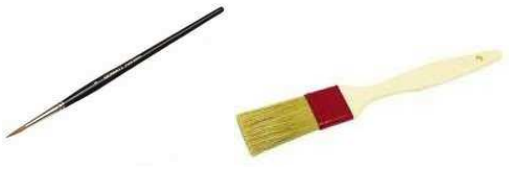
説明	写真
<p>安全規制に準じた衣服/制服、適切な靴（スポーツシューズやランニングシューズは許可されない）</p>	
<p>包丁</p>	
<p>パレットナイフ</p>	
<p>はさみ</p>	






説明	写真
<p>金属の型・抜き型、流し型—大・小</p>	 <p>The image displays several metal baking tools: a large rectangular mold with a lip on one side, a teardrop-shaped ring mold, a circular ring mold, a set of three concentric circular ring molds, a scalloped-edge tart pan, and a smaller rectangular mold with a lip on one side.</p>



説明	写真
<p>シリコンモールド-大小</p>	
<p>チョコレート型</p>	
<p>ベーキングビーンズ</p>	

説明	写真
デコレーション用器具、カッター、押し型	
成形用ツール	
生地カッター	
絞り口金	

説明	写真
デコレーション用コーム、スクレイパー、スムーザー	
ディッピング・フォーク	
はけ	

説明	写真
温度計	
砂糖ふるい	
おろし金	
タイマー	
計量スプーンまたは計量カップ	

説明	写真
ローリングピン (小型)	
泡立て器	
はかり	
果汁絞り器	
へら	

説明	写真
シリコン/ビニールのマットと紐	 <p>The image shows a rectangular mat with a red border and a white center, a purple cord, and a purple mold with a white swirl design.</p>
エアブラシとポンプ	 <p>The image shows an airbrush system including a black airbrush, a grey pump unit, and a black power cord.</p>
ターンテーブル	 <p>The image shows a yellow turntable with a central hub and a top plate.</p>
蓋付き容器	 <p>The image shows a white rectangular plastic container with a lid.</p>
アセテートリボン	 <p>The image shows three rolls of blue acetate ribbon.</p>

説明	写真
シュガーポンプ	
テープ	
チョコレート用スプレーガン	
扇風機/ヘアドライヤー	
綿手袋（チョコレート用）	
ゴム手袋（砂糖を使う作業用）	

説明	写真
アルコール水準器	
トラベルアダプター/電源タップ	
食品着色料、ゼラチンやその他の増粘剤（粉末、ペースト、ココアバター、液体着色料）と、食品用の金属パウダーおよび金属箔	

## 8.4 エキスパートが提供する材料・機材・工具

エキスパートは、セクション7の職種限定の安全要件に明記されているとおり、自身の個人用防護具を用意しなければならない。

エキスパートは、通訳者の防護具の用意についても責任を負うこと。

## 8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

選手とエキスパートは、セクション8.3および8.4に記載されていない材料または機材を持参することを禁止されている。

技能競技大会で使用するために食材を職種エリアに持ち込むことは許可されていない。

事前に準備された/印刷された/転写シートは、技能競技大会で使用することはできない。

サーモミックス・フード・プロセッサーやそれと同等のプログラム可能な機器は、職種競技中に使用してはならない。

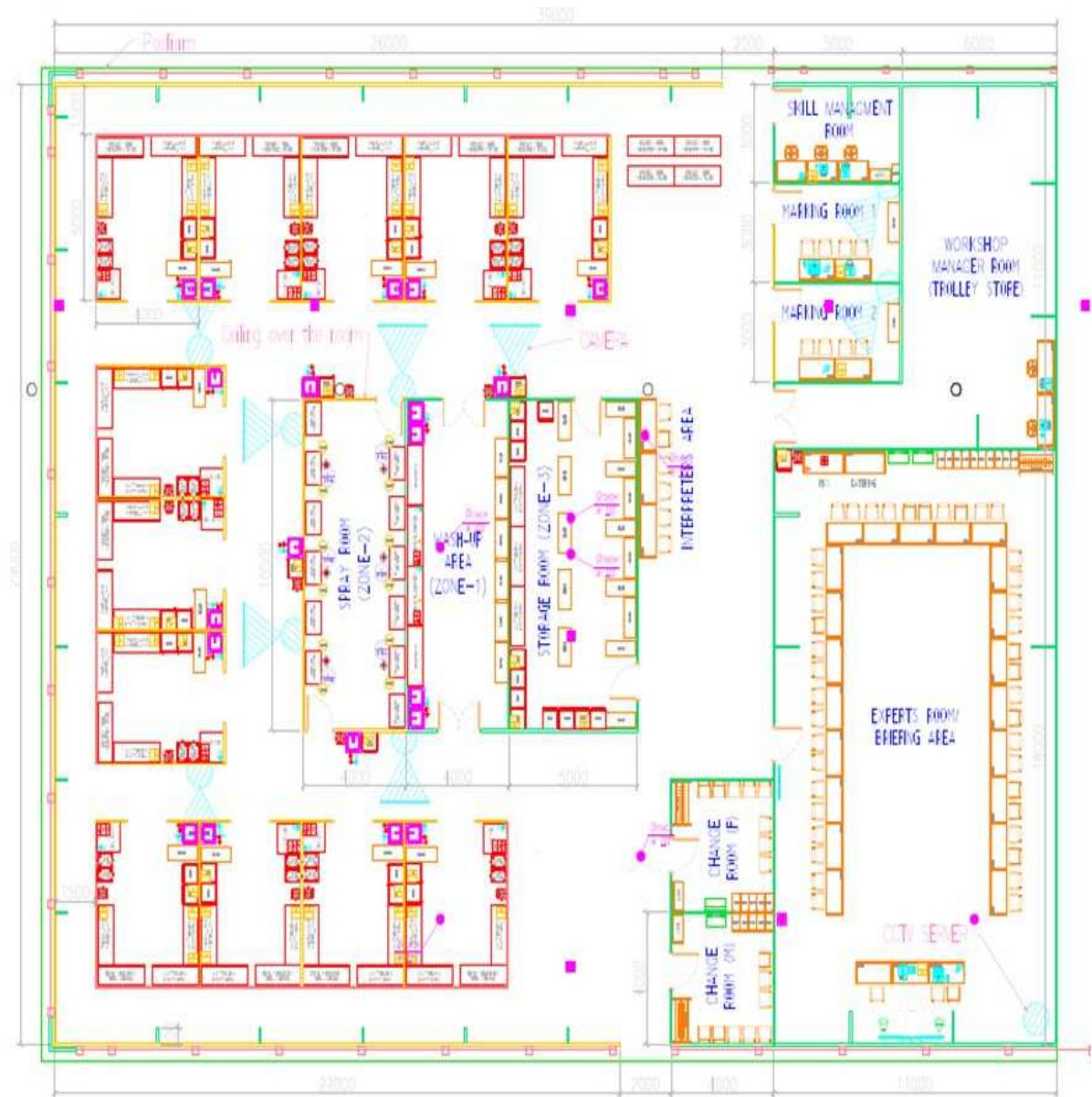
選手によるワークショップ（各職種競技場）での電子機器の使用は許可されていない。



## 8.6 ワークショップとワークステーションのレイアウト案

過去大会におけるワークショップのレイアウトは、[www.worldskills.org/sitelayout](http://www.worldskills.org/sitelayout)で入手できる。

ワークショップのレイアウト例



## 9 職種限定規則

### 9.1 一般的な説明

職種限定規則は競技規則と矛盾があつてはならず、競技規則より優先されてはならない。職種限定規則は職種競技によって異なるであろう分野において具体的詳細を示し、明確にする。これは、個々のIT機器、データ記憶装置、インターネットアクセス、手順やワークフロー、文書管理や配布を含むが、その限りではない。これらの規則に対する違反は、倫理行動規程罰則システムを含む、問題および紛争解決の手順に従って解決される。

### 9.2 職種限定規則

トピック/タスク	職種限定規則
テクノロジーの使用 - 個人用ノートパソコン、タブレットおよび携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパートおよび通訳者は、エキスパートルーム内に限り、個人のノートパソコンやタブレットを使用することができる。これらは毎日ワークショップ（各職種競技場）に持ち込み、一日の終わりに持ち出すことができる。</li> <li>• 選手は、個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話または音楽デバイスをワークショップに持ち込み使用することは許可されていない。</li> </ul>
テクノロジーの使用-個人の写真・動画撮影機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパートおよびエキスパートは、ワークショップ内で個人の写真・動画撮影機器を使用することが許可されている。</li> </ul>

## 10 来場者とマスコミに対する職種の広報活動

### 10.1 広報活動の実施方法

来場者とメディアの参加を最大化するために考えられる方法を、以下に掲げる。

以下は、来場者とマスコミに対する職種の広報活動を最大限に増やすために考えられる方法である。

- 技能体験：訪問者はこの職業でのスキル体験をすることができる。
- 職種競技全体を通して毎日製造される作品を画面に表示する。これは、より多くの人々がキッチンに入ることなく技能競技大会の詳細を観察することのできる興味深い方法である。
- 競技課題の説明：選手の活動とプレゼンテーションへの理解を深めるために、技能競技大会に関するスキルを十分に説明するものである。
- 選手のプロフィールの紹介：展示場全体の統一性を出すために、1つの情報源（できれば大会開催組織）が各選手の十分なプロフィール紹介を取りまとめることが望ましい。
- 就業機会の情報提供：優秀な洋菓子職人が世界中で不足しているため、世界に飛び立つことの可能性は大きい。

ホテル・レストラン、洋菓子店、学校、発展的分野、独立開業などに存在する就業機会が十分示されることが望まれる。

- 持続可能性のインセンティブ。

# 11 持続可能性

## 11.1 持続可能性の実践

本職種競技では以下の持続可能な実践活動を重視する。

この職種競技における持続可能性を支援するため、プロセスの全体を通して以下の点に注意しなければならない（実際の職種競技日以前、その期間中と事後）。

- 廃棄する製品と材料のリサイクル。
- 「環境にやさしい」材料の使用の奨励。
- 使い捨てプラスチックや食品用ラップの使用の制限
- 技能競技大会後の、競技課題モジュールから生じた完成品の再利用。
- インフラリストに基づいて、場合によっては課された上限内での注文リスト：選手/エキスパートは、[www.worldskills.org/infrastructure](http://www.worldskills.org/infrastructure);で公開されているインフラリストに基づいて原材料の具体的な注文リストを作成する必要がある。
- 主要な材料は技能競技大会の4週間前に注文しなければならず、当該注文によって秘密の品目を除き必要とされた全ての注文内容がカバーされていなければならない。
- 各選手/エキスパートが持ち込む機器の管理：大会開催国が提供する機器を重複して持ち込んではいならない。
- 使用していない設備の電源を切ることによる省エネ
- 採点のためのタブレットの使用。
- 別の目的での利用：競技課題は、各WSI加盟国/地域、会員が国内での技能競技大会の参考用として訓練に使用することができる。

## 12 産業界との協議に関する情報

### 12.1 一般的な説明

ワールドスキルズは、ワールドスキルズの職業基準が業界や企業における国際的に認められた最良事例のダイナミズムを完全に反映するよう努めている。そのため、ワールドスキルズは2年周期で関連する職業の役割についての説明案とワールドスキルズ職業基準に対するフィードバックが提供可能な、世界中の多くの組織にアプローチを行っている。

並行して、WSIIは3件の国際職業分類とデータベースを参照している。

- ISCO-08: (<http://www.ilo.org/public/english/bureau/stat/isco/isco08/>)
- ESCO: (<https://ec.europa.eu/esco/portal/home>)
- O\*NET OnLine ([www.onetonline.org/](http://www.onetonline.org/))

### 12.2 参考情報

このWSOS（セクション2）は、洋菓子職人に最も密接に関連しているようである。

<http://data.europa.eu/esco/occupation/e00c46c4-bd3c-4d88-8d30-fc6f951554bd>

および、ペストリー職人：

<http://data.europa.eu/esco/occupation/e00c46c4-bd3c-4d88-8d30-fc6f951554bd>

これらのリンクにより、類似した職業も確認できる。

ILO 7512

以下の表に、技能五輪国際大会（2024年リヨン大会）に向け、関連する職業の役割の説明とワールドスキルズ職業基準について打診され、有益なフィードバックを提供した組織を示す。

このサイクルでは、フィードバック要求に対する応答はなかった。

# 13 付録

## 13.1 付録情報

該当なし。