

Technical Description

Health and Social Care

職種定義

看護/介護



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

看護/介護

1.1.2 関連する職務または職業の定義

看護師/介護士は、患者/要介護者（後出：クライアント）である個人とその家族に広範な支援を提供し、彼らの総合的なケアへのニーズに確実に合うよう、クライアントに専門的かつ双方向的な働きを提供する継続的責任を有する。看護師/介護士はクライアントに対して直接的な労働を提供するが、通常は看護/介護セクター（分野）の組織に雇用されている。看護/介護は医療従事者と密接に関係している。

看護師/介護士は、クライアントの自宅、病院、地域デイケアセンターおよび老人ホーム/看護施設など、様々な環境で働く。看護師/介護士は、健康、身体的・心理社会的なウェルビーイング、成長と発達の支援、ケアやリハビリテーションを管理する。提供する支援は、ケアプログラムの査定計画、提供と評価に基づいている。

作業の構成と個々の自己管理、コミュニケーションと対人スキル（技能）、問題解決・イノベーションそして創造性、クライアントの生活の質（QOL）を高めるためにクライアントを理解し、共感し、協力する能力は、有能な看護師/介護士に共通の属性である。

看護師/介護士は、チームまたは個人で業務にあたり、時にはその両方で従事する場合もある。業務がどのような形であっても、訓練を積み経験の豊かな看護師/介護士は、高水準の個人的責任感や自主性をもって業務にあたる。クライアントのニーズを正確に評価することから、クライアントとの関係を構築して様々な状況下で例外的なケアを提供することまで、あらゆる相互作用が重要であり、ミスは生命を脅かすような重大な影響を与える可能性もある。

人材の国際的な流動化に伴い、看護師/介護士の労働機会や挑戦の幅は急拡大している。有能な看護師/介護士には、多くの国際的な機会が用意されている。しかし一方で、多様な文化やシステム/規制を理解してその中で仕事をするのが求められる。看護/介護に関する技能の多様性は、今後も拡大していくと思われる。

1.1.3 チームの選手数

看護/介護は、選手1人による職種競技である。

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、そして競技を運営する上での評価指針や方法および手順に関する情報を含む。

各エキスパートおよび各選手は、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）。

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	作業の構成、管理と持続可能な慣行	5
	<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"> 健康、安全、環境および衛生に関する法律、義務、規則や文書 クライアントへの感染の危険性 制服/個人用防護服の目的 器具の目的、安全な使用、手入れと保管 薬剤の安全性とセキュリティに関する規則 時間管理の技術 人間工学の原理 持続可能かつ環境にやさしい仕事の仕方の重要性 他の看護師/介護士または/およびその他の者と共に働くことの重要性 持続可能性（例：資源の経済的な利用）の重要性 自身の専門性向上に継続的に取り組むことの価値 優れたチームワークと組織の原則 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 健康・安全・衛生に関する基準、ルールや規制に従う。 感染症予防のための適切な衛生措置を取る。 適切な制服/個人用防護服（安全靴を含む）を特定し使用する。 器具を選択し、効果的/効率的に使用し、安全に保管する。 規則に従って薬剤を安全かつ厳重に保管する。 必要に応じて、また自身のリソース（時間、体力など）を持続的に使用できるように仕事を計画、スケジュール化し、優先順位を再設定する。 安全かつ人間工学的な仕事の仕方を確保する。 環境保護に配慮した廃棄物の処理 持続可能性を高めるために材料を経済的に使用する。 他の看護師/介護士やその他の者と、効率的な方法で共に働く。 新しい実務や規則（例えば安全な移動方法および安全衛生）について、知識を最新に保つ。 	
2	コミュニケーションと対人スキル	25
	<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"> クライアントの信頼を確立し維持することの重要性 ケアの提供における守秘義務とプライバシーに関する規定と規制 クライアントの回復、成長と発達および衛生教育を支援するコーチングの方法と技術 健康増進の範囲内での交渉手段 誤解や衝突を解決するためのテクニック 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 例えば認知症や聴覚障害など、意思の疎通が困難なクライアントとコミュニケーションをとるためのテクニックと方法 情報を正確に記録することの重要性 看護師/介護士とクライアントとの間、また看護師/介護士とその他の医療従事者との間での専門的な交流 クライアントのケアに関わる同僚やプロフェッショナル（専門家）の役割、能力、要件 生産的な仕事上の関係を構築し維持することの重要性 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> クライアントに関してきめ細かく働く プロフェッショナル（専門家）として優れた振る舞い（外見を含む）を維持する。 適切な方法で、クライアントとオープン・コミュニケーションやクローズド・コミュニケーションを取り、信頼関係を築く。 クライアントを、自律性を有し、ケアを受け入れるか、または拒否する権利を持つ個人として尊重する。 クライアントに対して前向きな姿勢を示し、クライアントのリソースをサポートする。 クライアントに対して誠実に行動する。 各患者の個人史に関心を示し、その知識を慎重に活用して、クライアントとともに良い解決策を見い出す。 クライアントの文化、宗教的な信念、要求を尊重し認め、クライアントが宗教的な実践を維持できるようサポートする。 積極的な傾聴、質問技術、非言語的コミュニケーション、非言語的シグナルの解釈など、ケアの提供に治療的コミュニケーション方法を用いる。 クライアントが新たな「ライフスキル」を学ぶことを可能にするため、コーチング手法やその他の適切な教育技術を用いる。 対話や理解に障がいのあるクライアントと専門的な方法でコミュニケーションをとる。 クライアントの家族との専門的および効果的なコミュニケーションを適切な方法で管理し、クライアントのニーズが確実に中心に据えられるようにする。 正しい種類と水準のケアが提供され、かつ、クライアントの自律性とニーズが確実に満たされるようにするため、同僚、医療専門家、クライアントや、その家族と交渉する。 口頭や書面により同僚との効果的なコミュニケーションを一貫して確実に行う。 クライアントの情報/記録を適切な形式で記録に残す（例えば、「コミュニケーションブック」や患者記録（病院））。 専門的な場で、個別のクライアント事例を議論および説明する。 	
3	問題解決、イノベーションと創造力	15
	<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"> 看護/介護業務上発生しうる一般的な種類の状況 症状と問題の原因との違い クライアントやその家族などの個人が問題を議論しようとしないう理由、またそれに対する対応手段 	

セクション		相対的重要性 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 問題解決の際にクライアントと「共働」し、クライアントの希望を尊重することの価値 クライアント自身も気づいていない問題を発見するために、クライアントを間近でかつ一貫して観察することの重要性 クライアントの生活の質（QOL）と幸福を増進するために創造的な解決策を開発する手法（例えば、クライアントが自宅での生活を続けられるように支援や補助を提供する） クライアントの選択肢を広げることと、個人史、ライフスタイル、変化を受け入れることとの関連性 実現し得る最高の支援をクライアントが確実に得られるための看護/介護の最新の動向と進展 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 個人を尊重し、高い関心を持ち、個性と個人史への深い理解を示す クライアントの問題について話し合うために、彼らの信頼を獲得する。 問題を迅速に認識し、自己管理プロセスに従って解決する。 慎重かつ体系的な話し合い/質問/観察を通じて、クライアントの問題や抵抗の根本的な原因を見つけ出す。 状況に応じて、積極的にクライアントの問題の優先順位を変更する。 クライアントの問題を扱う上での自身の専門知識/権限の限界を認識し、必要に応じて同僚やプロフェッショナル（専門家）に委ねる。 例えば、移動をサポートする補助具の使用など、クライアントの日常生活とその幸福を向上させるための「新しい安心できる働き方や暮らし方」を創造し、開発し、そして折り合う。 クライアントの環境を効果的に利用する新しい方法や、適切なタイミングでのクライアントとの話し合いなどを通じて、クライアントのケアを改善する機会を見分け、積極的にアイデアを提供する。 	
4	ニーズの評価とクライアントケアの計画	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"> 一生を通じた成長と発達の原理 病気とそれに関連する治療の種類 日常生活の様々な場面における、クライアントの一生を通じた総合的な看護、介護とリハビリテーション 権利、差別、虐待に関する倫理と法律 クライアントやその家族と協力して、クライアントのケアの必要性を正確に判断する技術 栄養摂取と特別食の役割 患者と家族のリソース、能力、習慣を評価する技術 経済的な影響（例えば予算の制約） 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 役割の限界を認識しつつ、クライアントの環境と状況を慎重に評価し、ケアのニーズを正確に判断する。 クライアントのリソース、能力、習慣を評価する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 必要に応じて家族のリソース、能力、習慣を評価する。 • クライアントの栄養に関する状況と要件を特定する。 • 専門的な基準、習慣、クライアントのニーズに応じて、クライアント中心のケアをどのように提供するかを計画する。 • クライアントのケア計画を促進するために必要なリソースを確保する。 • クライアントのリハビリテーションを支援する方法を計画する。 • ケアの提供前に同意を得る。 • 必要に応じて医療専門家に問い合わせをする。 	
5	クライアントケアの管理と提供	35
	<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"> • 総合的なクライアントのニーズやリソースと能力を計算に入れること • クライアントの行動パターンとその原因 • クライアントの状況の履歴（例えば個人史、病歴、病気の管理） • 様々なクライアントやその家族と共働する場合での柔軟性の重要性 • 自信と自立を構築しながら、クライアントが「新しい」スキル（技能）を学ぶことを奨励する方法 • 教育水準に応じた解剖学と病理、疾患と症状および治療法 • 健康パラメータの標準値（例えば正常血圧） • 健康な生活スタイルに関する一般的な話題と、それらを前向きに奨励する方法 • クライアントの薬剤の目的と潜在的な副作用 • 潜在的な安全上の危険要素 • 体が弱く十分に動けないクライアントのリスク要因 • 移動と移動装置の安全な使用に関する知識 • 関連する専門家の役割とクライアントを同僚や他の医療専門家に紹介するタイミングを知ることの重要性 • 緊急の医療的支援を求めるべき状況と、患者の能力に応じた応急処置の適切な治療 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 身体的、社会的、精神的なウェルビーイング、成長と発達の支援、ケアとリハビリテーションの推進と支援 • ケアの提供において、クライアントおよび法律と倫理の原則を尊重する。 • クライアントにとって好ましい環境を作り出し、安全なケアを提供する。 • 必要に応じて衛生に関するニーズを援助し、クライアントの人目を避ける気持ちを尊重する。 • ケアの提供において患者自身のリソースと能力を考慮に入れる • 文化的に適切な方法を用いる。 • 業務の範囲内での医療行為を行う（例えば応急処置、創傷のケア、呼吸法）。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 様々な健康パラメータ（例えば血圧、脈拍、体温、血糖値、痛みや体重）を計測し、それらに関する情報を提供する。 床ずれ、肺炎や筋収縮など、罹患したクライアントに起こりやすい一般的なリスクに関する予防措置を講じる。 一貫してクライアントを観察し、注意または病院への紹介を必要とする新たな問題（例えば床ずれ、心臓の問題）を迅速に発見する 緊急の治療または医療支援が必要な可能性がある場合に正確に判断し、応急処置を開始する。 限られた範囲の中でクライアントの自立を推進する方法を実施する 実務と規則、また患者の習慣や嗜好の範囲内で、栄養に関するウェルビーイングを支援するための適切な方法を提案し、実施させる。 健康的な生活様式（例えば、定期的な運動や禁煙）の推進についてクライアントへの教育を実施する。 実務と規則の範囲内で、一般的な薬剤群（例えば降圧剤や鎮痛剤）とその副作用についてクライアントに助言を行う。 実務と規則の範囲内、またクライアントが置かれている環境下で、クライアントが自身の薬剤を管理、保管することを支援する。 各クライアントが慌てることなく、確実に必要な時間を得ることができるよう予定を計画し、適応させる。 様々な成人年齢層のクライアントのニーズを満たす教育活動やリハビリテーション活動を企画する。 クライアントのリソースを利用しクライアントのニーズを尊重することにより、適切な移動支援技術を使用したモビリティを推進する。 リソースを効果的かつ効率的に利用する。 QOL（＝生活の質）を増進する。 	
6	クライアントケアの評価	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"> ケアについて一定の間隔でレビューし、クライアントを含むすべての関係者からフィードバックを得ることの重要性 クライアントの状況に関連して期待されるクライアントのQOLの水準 ケアが変更/改善される可能性（利用可能なリソースなど） 最新の製品とサービスの開発 成果を得て、それを評価する方法 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> クライアントとの入念な話し合いを通じて彼らの視点を把握する。 クライアントの家族、同僚や関係する専門家から情報を得る。 クライアントを幸せにするもの、また、クライアントが「ウェルビーイング」であると考えてるものを認識する。 解決策の開発に努めつつ、あらゆる問題を慎重に聴き取り、前向きに対応する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • ケアプランがクライアントにどの程度役立っているかを判断する。 • ケアプランの変更について、クライアント、その家族、同僚や関係する専門家と合意する。 • 評価の結果を記録する。 • 利用可能なリソースを考慮して、行動計画を策定する • 懸案事項を関係者向けに報告および記録する。 • フィードバックを振り返り、自分の仕事のやり方を評価し、その反省の結論を導き出し、評価に応じて自分の仕事のやり方を変更する。 	
	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）								セクションごとの配点合計	WSOSの配点	相違	
	A	B	C	D	E	F	G	H				
WSOSのセクション	1	5.00							5.00	5.00	0.00	
	2		2.00				7.50		10.00	10.00	0.50	
	3							11.00	11.00	10.00	1.00	
	4			5.00					5.00	5.00	0.00	
	5				10.00	10.00	10.00		30.00	30.00	0.00	
	6		8.00	5.00				2.50	9.00	24.50	25.00	0.50
	7			10.00				5.00		15.00	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

基準の選択と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。

職種競技マネージャは、独立した競技課題考案者と協力して競技課題、採点基準およびポイントの割り当てを考案する。基準とタスクは職種定義に基づく。新しいタスクとコンピテンスが次の競技サイクルに含まれるようにするには、エキスパート間で合意する必要がある。

競技課題/モジュールは職種競技マネージャによって提示される。

クライアント/俳優は、学習の機会として（採点のためではなく）、体系化されたフィードバックを選手に提供できる。

選手が各競技日に与えられたモジュールを完了させることができるように、技能競技大会の開始時にすべての必要な器具と装置が選手に提供される。また、選手には、作業開始前に習熟のための時間が5分間与えられる。

メジャメント（測定）採点の評点：

- 基準を達成－満点
- 基準の一部を達成－部分点
- 達成していない－評点なし

ジャッジメント（判定）採点の評点：

- 点数の割り当てとプロセスについては、ワールドスキルズの規定を参照すること。
- 判定基準は、採点チームが4人の評価者/エキスパートで構成されている場合にのみ導入できる（ワールドスキルズの規定による）

評価

各ゾーンでの各選手のチームの評価は、各日の夜に完了する。

- 各ゾーンには、ゾーンリーダー1名を置く。ゾーンリーダーは、チーフ・エキスパートと共に作業し、そのゾーンのエキスパートを指導する。ゾーンリーダーが評価において何の利点もない。
- エキスパートは、エキスパート/選手の数に応じて、チーフ・エキスパートによって複数のチームに分けられる。各チームには最低3人（ジャッジメント採点用には4人）のエキスパートを配置して評価を実施する。
- チームの割り当てを行う前に、エキスパートの知識の評価を実施する。
- 各採点チームは、同じモジュールの評価についてのみ責任を負い、当該モジュールの範囲内で各選手の作業を採点する。
- テンプレートが必要な場合は、競技会の前に職種競技マネージャが作成する。これらは競技で使用する前に、すべてのエキスパートによってチェックされる。
- 安全衛生および環境に割り当てられたエキスパート・リーダーは、規則の遵守状況を毎日チェックし、必要に応じて是正する。

モジュールのローテーション

- 選手が競技を行う順序は、技能競技大会の開始前に職種競技マネージャとチーフ・エキスパートが決定する。

公平性

- その日に自分に割り当てられたモジュールの完了のため待機をする選手は、他の選手が割り当てられたモジュールをどのように完了するかを見てはならない。そのモジュールを最初に実施する選手が不利になってはならない。
- 職種競技の時間中、すべての選手は選手控室に在室するものとする。昼食時と他の職種競技を見学する場合には、特定の時間（予定表に記載されている）に自分の職種エリアを離れることができる。選手は、昼食時に同国/地域チームリーダーと会うことができる。
- 待機中の選手は、自身の職種に関係のない読み物を手にすることや、飲み物や軽食を取ることができる。

エキスパートは自身が評価を行っているゾーンのみを見ることが出来る。全てのゾーンを見学できるわけではない。これは、選手を連れていないエキスパートにも当てはまる。

- エキスパートが担当選手の競技を見学する場合であっても、自身に割り当てられた1つのゾーンしか見学できない。

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、独立した16つのモジュールが一続きとなった形式になっている。

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。

16のモジュールはすべて、4つの異なる看護/介護の環境あるいはゾーンで設定される：

- 在宅でのケア
- 老人ホームと看護施設でのケア
- 病院でのケア
- 地域デイケアセンター

これらの4つのゾーンは、この業界における実際の環境を表している。

各ゾーン内において、選手は、そのゾーン特有の環境でクライアントが必要とする支援をシミュレーションしたモジュールのテストを受ける。

競技課題のモジュールの長さは45分である。これは予定表に明確に示されている。

場合によっては、2名の選手を同時に評価することが必要となる場合がある。最良事例としては、一度に1人の選手のみを評価することが望ましい。

継続時間

その日に割り当てられたモジュールを完了するための総時間は、当該タスクにふさわしいものとする。各日に与えられるモジュールへの時間は最大6時間とし、職種競技全体の合計時間は最長22時間とする。計画、図面作成（ポスター）や実施にかかる時間は、職種競技日によって変動する可能性がある。

俳優とメイクアップ・アーティスト

技能競技大会に参加する俳優とメイクアップ・アーティストはプロフェッショナル（専門家）であり、大会の少なくとも6か月前には契約を結んでいなければならない。職種競技マネージャは、競技大会前に俳優の詳細（年齢、性別、身長、体重、見た目など）を決定する。モジュールごとに1人の俳優が割り当てられる（1人1役）。

メイクアップ・アーティストと代理店（俳優の場合）は、SCMとの仮想ミーティング（および/またはCPWでの出席）に参加できる。タスク: 起こり得るシナリオ、傷、メイクについて話し合う。

俳優は、大会開催3日前に行われる俳優向けの指示の説明に出席しなければならない。タスク: ロールプレイが俳優に割り当てられ、俳優は台本を受け取り、エキスパートから演技の役割について指示を受ける。大会開催1日前: 役のリハーサル、修正、細かい調整。

メイクアップ・アーティストは、大会開催3日前に、傷、打撲傷、またはメイクアップ（若い人、高齢者など）の定義、傷のテストを行うことができる（メイクアップ機器付き）。

同時に行う作業（傷のメイク直し）があるため、少なくとも2人のメイクアップ・アーティストが必要である。

俳優は、英会話が堪能でなければならない。また、外国語なまりのある英語を理解できなければならない。

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）。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
大会開催10か月前	ITPDを認定し、WSIとITPDの間で秘密保持契約を締結する。
大会開催3か月前	職種競技マネージャと独立した競技課題考案者は、競技課題と評価基準（の項目）を完成させる。
大会開催1か月前まで	競技課題文書、俳優の台本、競技文書と評価基準（の項目）は、ワールドスキルズ・インターナショナルの技能競技大会管理マネージャに送られる。
大会1日目	競技課題/モジュールは、競技の開始時にエキスパートと選手に提示される。

5.5 競技課題の初期評価と検証

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/モジュールは技能競技大会前には公開されない。競技課題/モジュールは、大会第1日目の開始時にエキスパートと選手に提示される。

5.8 競技課題の変更

競技課題は独立した競技課題考案者（ITPD）によって作成されるため、技能競技大会で競技課題/モジュールに変更を加える必要はない。ただし、競技課題文書の技術的ミスとインフラの制約から生じる修正は除く。

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。

特定の材料または製造業者の仕様に対する説明は、職種競技マネージャによって照合され、職種競技の前にワークショップ・マネージャに提出される。

職種競技マネージャは、独立した競技課題考案者と協力し、競技課題の資料に関する情報がワールドスキルズ・インターナショナルの職種競技管理マネージャに確実に提供されるようにする。

習熟日に、すべての関連する情報と訓練の機会が選手に与えられる。また、選手が器具/装置の使い方を確実に理解できるよう支援するため、エキスパートも同席する。

選手は、大会開催組織が提供する器具/装置のみを使用することができる。

音響機器

この職種競技を実施するには専門の音響機器が必要である。詳細は、大会準備週間の前に職種競技マネージャから示される。音響機器の技術者は大会準備週間（CPW）に立ち会う必要がある。音響機器は大会開催の3か月前に提示され、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートの承認を得なければならない。音声テストは職種管理計画ごとに行われる。競技エリアの音響機器はタイムプランと同時に作動させなければならないため、十分な機材を用意する必要がある。

音響機器には観客用のスピーカーが含まれる。これにより、来場者は選手と患者/クライアントとの間の会話を聞くことができる。

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）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 および選手センター（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）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
競技課題の翻訳	<ul style="list-style-type: none"> 競技課題の翻訳は、競技課題の文書がエキスパートに提供され次第開始できる。必要に応じて、選手が所属するWSI加盟国/ 地域、会員が、翻訳のために通訳者を手配する。
通訳者は大会開催1か月前に発表される	<ul style="list-style-type: none"> エキスパート通訳者が選手の通訳者になることはできない（必要な場合は2名にする必要がある）。 通訳者は事前に通知する必要がある。 <p>誰が通訳者を必要としているか？エキスパート、選手である。目的：エキスパート：準備中、競技中。選手：同時通訳、ポスター翻訳・企画</p> <ul style="list-style-type: none"> 翻訳は常時行われるか、まったく行われぬかのどちらか（オンデマンドでの翻訳は行われぬ）。翻訳については、選手の文書のみであれば問題ない。 通訳者が必要な選手には、患者との時間に5分間の追加時間が与えられる。
機器の故障	<ul style="list-style-type: none"> 装置（例えば血圧計）が故障した場合には、選手はそれをエキスパートに報告（またはレッドカードを提示）しなければならない。モジュールを監視するエキスパートは、モジュールの時間を停止し、機器をチェックし、一緒に解決策を決定する。例：機器は作動しているが、選手が作動していないと述べた場合は点数なし。
休憩（ワークショップ（各職種競技場）/選手控室から退出）	<ul style="list-style-type: none"> 予定表には、休憩（昼食と他の職種競技の見学）が表示される。選手が休憩を取っていない場合、その選手は選手控室に留まらなければならない。トイレ、メディア会議や医療目的で選手控室を出るには、ボランティア/エキスパートに伝え、署名して退出（サインアウトリストに掲載）することが必要である。疑わしい場合は、選手の健康状態が最優先される。 タイムテーブル：選手はタイムテーブルを確認する責任があり、次のセッションに戻れなかった場合、モジュールの点数を失う可能性がある（決定はチーフ・エキスパートに相談する必要がある）。
その他	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、（休憩時間中や昼食に向かう途中などに）同じまたは他のモジュールの選手を見学してはならない。

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	マスク	手袋	エプロン	つま先とかかとが閉じた頑丈な靴
安全エリア用の一般的なPPE（個人用防護具）				X
俳優（患者）の体液との接触 穿刺器具の取り扱い（血糖値） 血液付き圧迫包帯の取り扱い（感染なし）		X		X

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、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、工具を技能競技大会に持ち込むことはできない。ただしセクション7で規定されているように、習熟日（大会開催2日前）の午前中に、選手は腕時計、ペン、個人用防護具としての靴を持ち込むことができる。これらのアイテムは、選手の荷物に入れて持ち込むことを推奨する。

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。

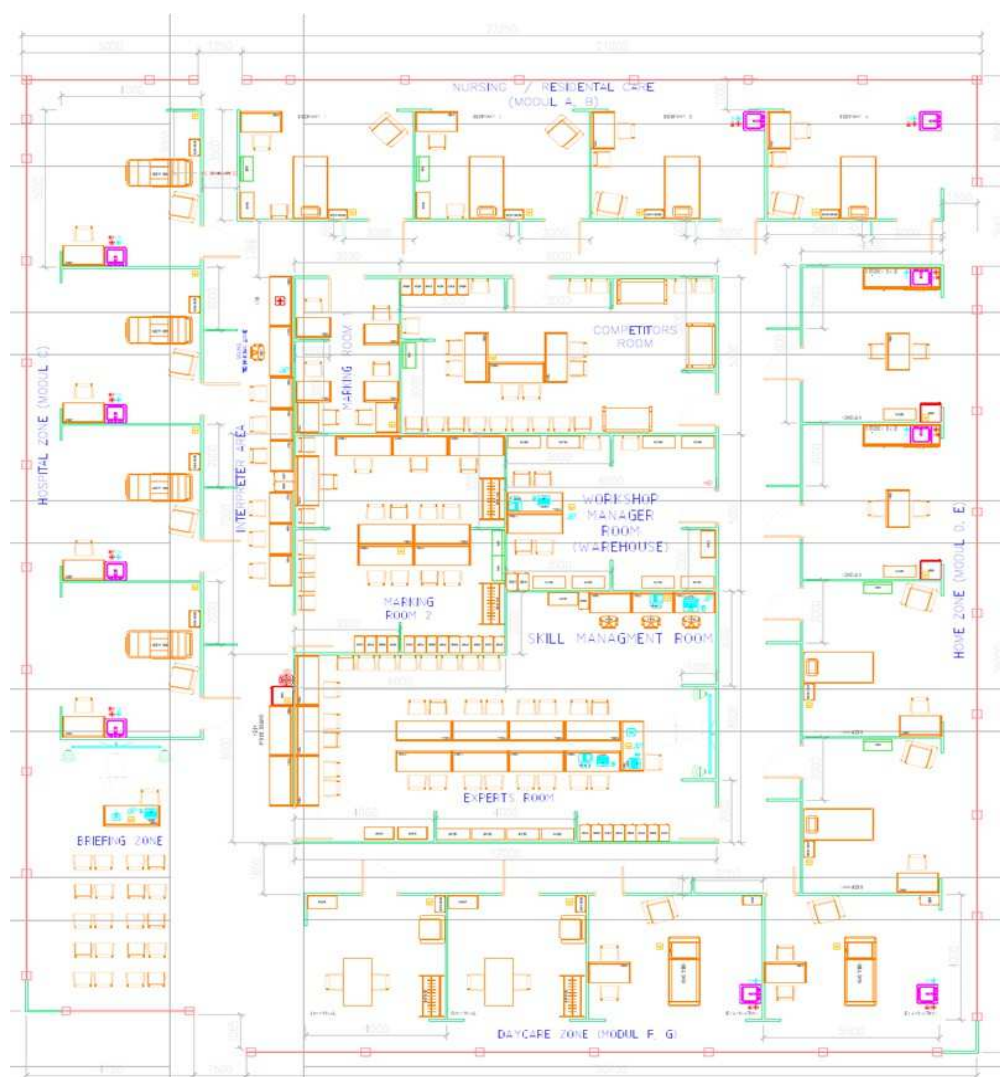
選手とエキスパートは、セクション8.3および8.4に記載されていない器具または装置の持参を禁じられている。ただし、大会開催組織の支給上の理由によって、職種競技マネージャおよび/またはチーフ・エキスパートから特に依頼があり、ワールドスキルズ・ディスカッション・フォーラムで発表があったものについては除く。

選手は競技を待っている間、自身の携帯電話を所持してはならない。詳細はセクション9の職種限定規則に記載されている。

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で入手できる。

ワークショップのレイアウト例



注：病院には4つの部屋を設けるものとする。

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ってはならず、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 - USB、メモリースティック	<ul style="list-style-type: none"> • チーフ・エキスパート、エキスパートおよび通訳者は、メモリースティックをワークショップ（各職種競技場）に持ち込むことが許されるが、競技4日目の終わりまでロッカーに入れておかなければならない。 • 選手は、メモリースティックをワークショップに持ち込んで서는ならない。
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"> • チーフ・エキスパート、エキスパートおよび通訳者は、個人用ノートパソコンやタブレットを個人使用の目的でワークショップ内に持ち込むことができる。ただし、これらを使用していないときは、競技第4日目が終了するまでロッカーに入れておかなければならない。 • 選手は、個人用ノートパソコンまたはタブレットをワークショップ内に持ち込んで서는ならない。 • チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、個人用のノートパソコン、タブレットや携帯電話をワークショップに持ち込むことができる。ただし、チーフ・エキスパートが承認した場合を除き、使用していない時はロッカーに保管しておかなければならない。これらは、屋食時と毎日の終わりに持ち出すことができる。 • チーフ・エキスパートは、ワールドスキルズが提供する携帯電話を必要とときにいつでも使用できる。
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"> • チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、競技第1日目から競技第4日目まで、個人用の写真・ビデオ撮影機器をワークショップ内で使用できる。ただし、記録する画像は本質的に一般的な内容のものとし、また、同国/地域選手以外の選手を集中的に撮影してはならない。職種競技の時間中に同国/地域選手以外の選手を撮影することはできない。同国/地域選手の撮影はWSI加盟国/地域、会員の選択に任されているが、評価の対象にはならない。評価は評価チームの手に委ねられているためである。競技第1日目までは、個人用写真・動画撮影機器は一切使用できない。
採点スキームと競技課題	<ul style="list-style-type: none"> • チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、競技第4日目が終了するまで、競技課題もしくは採点スキームに関する用紙またはデジタルコピーをワークショップの外に持ち出すこと、またはワークショップ内に持ち込むことはできない。 • 選手は、一日の終わりに、翌日の「予定表」をワークショップ（各職種競技場）の外に持ち出してはならない。これらは、一日の終わりにエキスパートに返却され、施錠された場所に保管される。

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。

- 音響機器には観客用のスピーカーが含まれる。これにより、来場者は選手と患者/クライアントとの間の会話を聞くことができる。
- ゾーン分けを使用すると、すべてのモジュールを毎日完全に表示できるようになる。
- ゾーンのモニター：選手の写真を表示しなければならない。
- 予定表は各ゾーンのポスターに表示され、観客やメディアが選手の競技を観戦できるようになっている。

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。

- リサイクル
- 「環境に優しい」材料の使用
- 不要な材料を無駄にしない
- 費用対効果
- リソース管理
 - 可能な限りリソースを共有しなければならない（独立した競技課題考案によるインフラストラクチャの削減 - インフラストラクチャの大幅な削減）

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/)

12.2 参考情報

このWSOS（セクション2）は、看護助手：

<https://www.onetonline.org/link/summary/31-1014.00>

または看護助手：

<http://data.europa.eu/esco/occupation/87d0795a-d41f-47ee-979f-0ab7d73836e7>

と最も密接に関連している。これらのリンクから、類似した職業も検索することができる。

ILO 5321

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。

組織	担当者
St Luke's Eldercare,	Edward Poon, アソシエート・プロフェッサー, チーフ・ナース兼 アカデミック・ディレクター

13 付録

13.1 付録情報

該当なし。