

Technical Description

Bakery

職種定義
パン製造



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

パン製造

1.1.2 関連する職務または職業の定義

パン職人は、食品や栄養に関する高度なスキル（技能）を持ち、幅広いパンやペストリーを製造する非常に熟練したプロフェッショナル（専門家）である。

パン職人は、あらゆる種類の穀物で作られる多様な種類の新鮮でおいしいパン製品を製造する。さまざまな種類の発酵やその他の工程を使用して、原材料を甘く風味高い製品に変える。たとえば、小麦パン、ライ麦パン、アルチザンブレッド、リッチパン、積層製品やパン製品に風味を付けるための材料である。

こうした品物は、多くのパン製造において見られる。パン職人はまた、創造的なスキル（技能）や知識を働かせ装飾的なパンの精巧な陳列を行うことがある。

高度な専門知識とスキルが必要とされる。パン職人は、必要なスキルのレベルを高め持続可能性についての十分な理解を深めるために、何年にもわたる訓練を積んできている。パン職人は、多様なパン製品を開発および創造するための幅広い専門技巧と技術に熟達する。設定された時間枠内で優れた結果を達成するために効果的かつ経済的に働く能力に加えて、細部に注意を払うことが必要とされる、芸術的才能と職人スキルが必要である。

パン職人は、新しいレシピを作成するために、材料の機能、適合性や反応についての知識を持っている必要がある。

パン職人は、レシピの再構築と変化する環境への適応について十分に理解している必要がある。自発的に取り組む能力は不可欠である。彼らは、環境にやさしい方法で、さまざまな専門機器、技術や材料を使用する。プロフェッショナルなパン職人は、材料の品質と顧客の健康と安全のための要件を考慮に入れる必要がある。彼らはそれらの材料に配慮し、高水準の食品衛生と安全に取り組む必要がある。

専門のパン職人は、高品質のショップや家族経営のショップ、専門のショップなど、あらゆる種類のパン製造店において、自営、管理、勤務などのキャリアを築くことができる。講師職や、パン製造業界内の食材の会社や機械の会社と共に働くキャリアも選択肢となる。

専門の小売店では、専門的なパン職人のスキルを駆使して調理した手作りのペストリー製品や装飾的なペストリー製品、手作りパン、装飾的な生地（ダフ）を販売していることがよくある。

1.1.3 チームの選手数

パン製造は、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）。

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	作業の構成と管理	8
	<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"> • ビジネスの原則 • 原材料の購入から価値の高い製品の製造、それらを顧客に販売するまでの段階 • 無駄を最小限に抑え、持続可能性を最大化することの重要性 • 季節、入手可能性、コスト、保管、使用など、パン製造で使われる材料に影響する要因 • パン製造で使用される道具と設備 • 食品の購入、保管、準備、調理、製パンおよびサービスに関連する法律と優良事例 • パン製品を売り出すための陳列方法 • 販売とコミュニケーションツールとしての陳列や広告の重要性 • 販促資料の表現に関する法的制約 • 公衆の目に触れる際や顧客との取引における見た目の重要性 • チーム、同僚、請負業者、その他の専門家間での効果的なコミュニケーションの重要性 • 顧客と効果的にコミュニケーションすることの必要性 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 道具や設備を準備し、正しく使用する • 与えられた時間内で作業するための、仕事の効果的な優先順位付けと計画 • 原材料尊重すること • 材料を費用対効果の高い方法で使用し、無駄を最小限に抑えること • 所定の費用内での製品の調理 • 計画された作業のための、商品や材料の正確な事前発注 • 仕事場やその中の人々に注意を払いながら、効率的かつ清潔に作業すること • 優れたワークフロースキルの実証 • デザインや製造の技術に関して、ひらめき、センスや新しい工夫を示すこと • 与えられたテーマ内での作業 • 一貫した基準での大量のパン製品の製造 • 顧客満足度と利益率を維持するための、製品のサイズと重量の一貫性の維持 • 予期しない状況に対する専門的かつ効果的な対応 • 期限に合わせた作業 • すべての顧客の注文に対する適切なタイミングでの準備 • 専門家としての顧客との会話特別注文の希望に応じた、顧客との連携による適切な製品の考案 • 同僚や他のプロフェッショナルとの効果的な連携作業 • 効果的なチームメンバーの1人になること • 売上を最大化するための商品の陳列 • 自分の清潔さと見た目に常に注意を払うこと • 同僚、チーム、顧客との効果的なコミュニケーション • マネージャ、同僚や顧客に対する専門的な問題に関するアドバイスとガイダンスの提示 • 他のすべてのパン職人が読んで良質のパンを製造できるようなレシピの作成 	
2	食品衛生と職場の安全衛生および環境	8
	<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"> • 食品の購入、保管、準備、調理、サービスに関連する法律と優良事例 • 生鮮食品と保存食品の品質指標 	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> 食品の劣化の原因 パン製造で使用する道具と設備の種類 パン製造で使用するキッチンにおける、また業務用機器の使用に関する法律と安全な作業の仕方 	
<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> (国際基準に合わせた)食品の保管、準備、調理やサービスに関するすべての個人衛生基準と安全規制の順守 すべての健康・食品安全規則と最良事例への準拠 国際基準に従ってすべての商品を安全に保管する すべての作業エリアが最高水準で清掃されていることの確保 企業内部に安全衛生や環境の概念を当てはめる 安全に作業することと、事故防止のための規則の順守 すべての道具と設備を安全かつ製造元の指示に従って使用すること 労働環境内における安全衛生や環境と食品衛生の促進 	
3	12
<p>リッチなパン</p> <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"> 酵母の性能に影響を与える要因 さまざまな形態での酵母の使用 菓子パンの生地製品やリッチな生地製品の範囲 砂糖、卵、バター、牛乳などの材料を使用したリッチな生地の作り方 材料の強化が発酵工程に与える影響 菓子パンの生地製品やリッチな生地製品の販売のための陳列方法 (生地を)編んだり、さまざまな形に成形したり、そうした製品を焼いたり、揚げたりするための多様な技術 菓子パンの生地製品またはリッチな生地製品の保管方法 	
<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> さまざまな菓子パンの生地またはリッチな生地の製造 菓子パンの生地またはリッチな生地を使用した、さまざまなパン製品の製造 サイズ、形状、外観、風味や基準が一貫した製品の大量生産 揚げる、焼く、煮るなどの適切な工程の実行 適切な香味料の効果的な使用 必要に応じた製品の仕上げまたは装飾 販売製品の陳列 	
4	25
<p>小麦パン</p> <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"> 酵母の性能に影響を与える要因 さまざまな形態での酵母の使用 パン製造工程における段階 大小のパン製品の種類 世界中のパン製品および特徴 見た目、食感、味の重要性 パン製品を製造するためのさまざまな作業上の技術が与える影響 生地温度の重要性 小麦生地のグルテン構造生成の重要性 さまざまな生地の取り扱いと保管方法 発酵の種類、発酵工程に関与する物質や酸性化といった、発酵の科学 パン製品にオールインワン法を使用するタイミング 	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> • ポーリッシュ、スポンジ、ビガ、ルヴァンなどの元種を使った生地 の予備発酵法（プレファーマメント・ドウ）を使用する利点 • 長時間発酵法のために翌日まで発酵を管理するための冷蔵技術シ ステムの利点 • ソーカー、生地茹で、またはマッシュとして知られる予備吸水また はデンプン糊化法の目的 • パン酵母を使用する場合と使用しない場合のサワー種法 	
<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • さまざまな製粉製品や小麦粉がパン製品に与える影響に関する知識 の活用 • さまざまな生地を作るための、乾燥原材料や液体原材料の影響に関 する自身の理解の活用 • 原材料特性に関する知識のパン製品への応用 • 適切な材料と香味料の効果的な使用 • 工夫とセンスを示す製品の考案 • 高品質の製品を作るためのレシピ策定 • さまざまなパン、ロールパン、ローフを製造するためのレシピ作成 • サイズ、形状、外観、風味や基準が一貫した製品の大量生産のため の設計 • 適切な香味料の効果的な使用 • クライアントの指示に基づいた陳列用製品の設計 • 陳列品の目的やその陳列環境を考慮したデザインの作成 	
5 ラミネートされた生地/ペストリー	20
<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"> • ペーストや生地の発酵形態としてのラミネートの原理 • パン製品に使用されるラミネートペーストとラミネート生地の種類 • ラミネートペーストとラミネート生地の製造方法と使用方法 • 色付け、味の組み合わせや食感の調整 • パン製品の製造に使用される生地とペーストの種類と用途 • 原材料の種類とそれを具材に加工する方法 • 焼き上げる具材が高温において安定している必要がある理由 • 季節の果物や野菜を具材に使うことの効果 • 見た目、食感、味の重要性 	
<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 高品質のラミネートペーストとラミネート生地の製造 • デニッシュペストリー、クロワッサン、パンオショコラ、ブリオッ シュ、パフペストリー製品などのラミネートペーストとラミネート 生地を使用したパン製品の製造 • 品質、サイズ、仕上がりの一貫性を確保した、製品の大量生産 • 製品の仕上げまたは装飾 • 販売製品の陳列 • 販売場所における製品の安全かつ衛生的な保管 	
6 こだわりのパン	12
<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"> • 焼き上げ前の生地成形と装飾の重要性 • 世界中で知られる特定製品に使用される一般的な形状 • パン製造で成形や装飾のために使用されるさまざまな道具や設備の 種類 • 品質管理のためにレシピが持つ重要性 	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> 世界中で知られる種有り種無しのパン製品の種類や特徴 色付け、味の組み合わせや食感の調整 製品製造のための材料の正確な混合に関わる基本原則 さまざまな材料と作業上の技術を使い、パン製品の見た目、食感、味を作り出す方法 さまざまな穀物、穀類や疑似穀類の加工方法 さまざまな小麦粉や材料が完成品に与える影響 製造技術を通じた原材料の取り扱い パン製品を製造するためのさまざまな作業上の技術が与える影響 色付け、味の組み合わせや食感の調整 精妙さと芸術的審美眼カウチ上、ローディング装置上、パネトン内、トレイ上など、さまざまな方法による最終発酵の重要性 焼き上げ前の仕上げのさまざまな方法。例：再成形、カット、切り目を入れる、穴をあける、振りかける、はけ塗りをする、延ばす、粉を振りかける。 特定の食物の要件を備えたパン製品を製造する方法 	
<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 生地から一般的なパン製品を成形すること 生地が十分に発酵し、伸ばして成形するための準備が整ったタイミングの認識 使用する発酵済み生地の取り扱いと伸ばし 一貫して所定の形にあわせたパン製品の成形 大小のパン製品の製造 顧客の注文に従って生地を成形するための創造性 大量の同じ製品の同一の成形 品質、サイズ、仕上がりの一貫性を確保した、製品の大量生産 焼き上げ前に具材を入れ装飾する、具材入り製品の製造 成形のためのさまざまな技法の適用 製品の焼き上げ前に必要となる最終発酵時間の決定 さまざまな技術を使用した、生地焼き前の装飾の仕上げ 陳列品や装飾パンの製造のためのさまざまな技術の使用 	
<p>7 デコレーションを施したパン</p>	<p>15</p>
<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"> 陳列品や飾りパンの目的と役割 デザインの創造性の重要性 陳列品や飾りパンの製造に使用されるさまざまな技術 食品を陳列することの衛生上の影響 	
<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> クライアントの指示に基づいた陳列用製品の考案 陳列品の目的やその陳列環境を考慮したデザインの作成 仕様に合わせた陳列品や飾りパンの製造 必要に応じて、適切な材料を使用して製造する 種有り種無し生地を調和させて一緒に扱う作業 	
<p>合計</p>	<p>100</p>

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 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	11.00	10.00	0.50	
	3							11.00	5.00	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。

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。

評点は以下に対して付与される：

- 道具や設備の準備
- 原材料/材料の基本的な取り扱い
- 半製品の準備
- レシピの作成
- 衛生、食品安全および食品衛生
- レシピ
- 各種技術
- 創造性と技巧

- 衛生、作業プロセス、廃棄物
- デザインと全体的な印象
- 時間
- サイズ
- 製品の種類の調和
- 一般的な印象
- 味と食感
- 視覚的なアピール
- 重量
- 数量
- バリエーション
- 隠し味の使用
- 作業上の技術の適用
- ラミネート技術/材料
- 仕上げ、装飾、全体的な印象

技能競技大会に参加するエキスパートは、交代制の混合グループに分けられる。エキスパートは、技能競技大会期間中、選手の監視を続ける。

エキスパートは、必要がない限り、選手の作業エリアに侵入したり立ち入ったりしてはならない。ワークショップ（各職種競技場）のレイアウトに応じて、チーフ・エキスパートはより強い制限を課すことができる。

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5つの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、セクション2.2で説明されているスキル（技能）を含め、それを評価するものでなければならない。また、セクション5.2に従って構成され形式を合わせ、かつ最新の基準に準拠するものでなければならない（セクション2を参照）。競技課題は、その大きさや力、強度などのために実際には使用できないものであっても、実務を模倣するものであるため、楽しむ意図も備えたものである必要があることに注意すること。

- モジュールの1つは装飾の作業でなければならない。

- 1つのモジュールには、リッチな生地または菓子パンの生地を使ったパン作りが含まれている必要があり、具材入りのものも含むものとする。
- 1つのモジュールは、パン製品用のラミネートの製造に特化したものである必要がある。
- 1つのモジュールは、「小麦」パンを作るために使う必要がある。ここでは、サイズと組成が異なるパンを少なくとも2種類準備する必要がある。
- 1つのモジュールには、特殊な種類的小麦粉または材料が含まれている必要がある。
- 1つのモジュールは、秘密のバスケットからの材料を使って作られる種類のパンを準備するために割り当てる必要がある。

他の種類のパンを製造するためにその他のモジュールを追加することができる。

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カ月前	競技課題の文書が、ワールドスキルズのウェブサイト上で公開される。
大会開催2日前	秘密の要素が、翻訳のために選手およびエキスパートに提示される。

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/モジュールは大会開催3か月前に、ワールドスキルのウェブサイトを通じて公開される。

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、大会開催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 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。

すべてのエキスパートは、大会開催1か月前までに、選手が使用する特定の材料とすべての材料の注文を、英語でワークショップ・マネージャに提出する必要がある。この注文は、インフラリストに載っているどの材料でも選ぶことができる。これは評価にカウントされるため、必須である。作業エリアの最終検査を行う際、持続可能性の理由から、使い残しの材料が考慮に入れられる。

すべての設備と原材料の仕様は、ワークショップ・マネージャによって準備され、できるだけ早く、少なくとも大会開催3か月前までに、インフラリストに掲載される。

インフラリストに記載されているように、機械と一定量の設備が用意される。大会開催組織に用意される場合、それを選手が持参することはできない。たとえば、キッチン補助タイプのミキサーが用意されるため、選手はミキサーを職種競技に持ち込むことはできない。

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
翻訳、コミュニケーション、と評価	<ul style="list-style-type: none"> • 通訳者は紙ベースの媒体（辞書など）のみ使用でき、インターネットに接続された電子機器は使用できない。 • 選手は、そこに他のエキスパートが少なくとも1人いる時のみ、通訳者または同国/地域エキスパートと話すことができる。 • 通訳者には、競技課題に対する任意の変更（秘密の要素、30%）を、自分自身で（エキスパートとともにではなく）翻訳する時間がある。 • 採点グループがエキスパートと連携を取る場合を除き、評価中に話し合いが行われることはない。つまり、採点担当のエキスパートからの発議による議論は行われない。
機器の故障	<ul style="list-style-type: none"> • 選手が持ち込んだ装置や工具が故障した場合、時間の延長は認められない。

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	オープン 用耐熱 手袋	耐切 創	つま 先 とかか とが 閉じた 頑丈 な靴	体に ぴったり と合っ た作 業服 (長 ズボン)	ヘア ネット/ 帽子/ あご ひげ ガード	エプロ ン 着用	コック 服
安全エリア用の一般的なPPE（個人用防護具）			√	√	√		√
オープン使用時	√		√	√	√		√
超低温冷凍庫の使用時	√	√	√	√	√		√
ワークステーション（各選手用作業場）で			√	√	√	√	√

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の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、選手は習熟日（大会開催2日前）の午前中に、外側の総容積が0.12立方メートルを超えないスーツケースを持ち込むことができる。（容積 = 長さ × 高さ × 幅）

容積の測定には、梱装箱、その他の保護梱包材、輸送用パレット、車輪などは含まない。

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用意する必要がある。

スーツケース	仕様
	<p>例：長さ50 cm×幅30 cm×高さ80 cm</p> <p>指定重量なし。</p> <p>車輪は寸法に含まれない。</p>

選手は、以下の物品を技能競技大会に持ち込むことができる：

- 粉末、ペースト、液体、または天然の形態の食品着色料
- 食品スパイス、ハーブ（インフラリストにはないもの）
- サワー種の元種
- ステンシル、カッターおよび型

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。

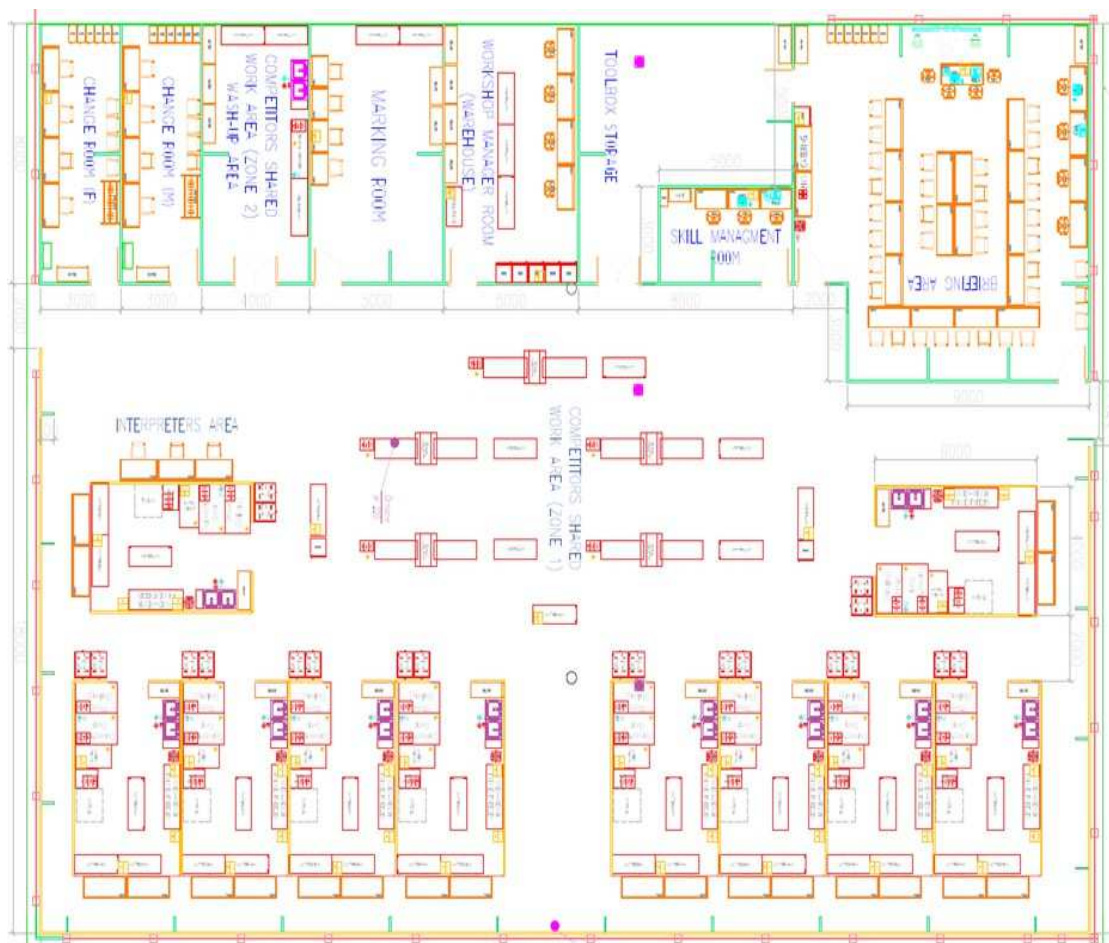
8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

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。

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



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、メモリスティック	<ul style="list-style-type: none"> 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、ワークショップへのメモリスティックの持ち込みが許可されている。これらは、職種競技の時間は個人用ロッカーに入れて施錠する必要がある。
テクノロジーの使用-個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> エキスパート、選手および通訳者は、個人のラップトップ、タブレット、または携帯電話をワークショップ（各職種競技場）に持ち込むことができるが、これらは、昼食時と各職種競技日の終わりまで、個人用ロッカーに入れて施錠する必要がある。 チーフ・エキスパートは、準備目的に限り、個人用ノートパソコンとワールドスキルズが支給した携帯電話を使用することができる。 職種競技マネージャは、個人用ノートパソコンだけでなく、個人の電話とワールドスキルズが支給する電話の両方を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"> 競技の時間中、すべての選手、エキスパートおよび通訳者は、ワークショップで携帯電話、個人の写真・動画撮影用デバイスを使用することはできない。この間、職種競技マネージャのみがカメラまたは携帯用デバイスを使用できる。チーフ・エキスパートは、職種競技中に使用可能なワールドスキルズ支給のデバイスを持つことができる。これらのデバイスは、休憩時間中にエキスパートや選手が使用できる。
テンプレート、補助器具等	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、競技課題で特に規定している場合を除き、テンプレートや補助器具をワークショップに持ち込むことができる。テンプレートまたは補助器具をワークショップに持ち込む際は、チーフ・エキスパートに申告する必要がある。 チーフ・エキスパート、エキスパートおよび通訳者は、テンプレートや補助具をワークショップに持ち込んで選手に提供することはできない。

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

来場者とマスコミに対する職種の広報活動が最大限に見込める方法を以下に挙げる。

- 技能体験：訪問者が仕事の技能を試すことができる。
- 職種競技全体を通して毎日製作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 - これには、選手の活動とプレゼンテーション時間に対する理解を深めるために、技能競技大会に関連する技能を十分に説明することが含まれる。
- 選手のプロフィールの紹介スタンド全体の均一性を確保するため、各選手の完全なプレゼンテーションは、単一の発信元（場合によっては大会開催組織）によって編集される必要がある。
- 就業機会の情報提供：世界中で優秀なパン職人が不足しているため、世界に羽ばたく可能性は高い。ホテルやレストラン、学校、開発領域、自社事業などにおいて存在する機会を十分に提示する必要がある。

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。

- 廃棄物のリサイクル
- 「環境にやさしい」材料の使用の奨励。
- 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。
- インフラリストをベースにした注文リスト：選手/エキスパートは、前回の職種競技でエキスパートが合意した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。
- 材料は技能競技大会の1か月前に発注する必要があり、この発注は必要な注文品のすべてを構成する必要がある。追加の小麦粉は大会開催組織によって発注される。
- 各選手/エキスパートがインフラリストから要求する設備の管理 - 開催国が要求しない設備は、技能競技大会の1か月前にエキスパート/選手によって申告されるべきである。
- 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。
- 別の目的のための使用：競技課題は、WSI加盟国/ 地域、会員の訓練で使用し、国内の職種競技で参考にすることができる。

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、WSI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、パン職人：

<https://www.onetonline.org/link/summary/51-3011.00>

およびパン職人：

<http://data.europa.eu/esco/occupation/1aadb308-432a-4d01-b54b-b4f7f76dd419>

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 3434

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
SBC - Schweizer Bäcker - Confiseurmeister Verband	Urs Wellauer, マネージング・ディレクター
SBC - Schweizer Bäcker - Confiseurmeister Verband	Markus Zimmerli, 教育責任者
Bäckerei und Konditorei Signer	Peter Signer, オーナー兼製造マネージャ

13 付録

13.1 付録情報

該当なし。