

職種定義

# タイル張り

職種12



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 .....	3
2	ワールドスキルズ職業基準 (WSOS) .....	5
3	評価戦略と仕様 .....	11
4	評価設計と実践 .....	12
5	競技課題 .....	16
6	職種管理および情報伝達 .....	19
7	職種限定の安全要件 .....	21
8	材料および機材 .....	22
9	職種限定規則 .....	26
10	エキスパートの知識と経験 .....	27
11	来場者とマスコミに対する職種の広報活動 .....	31
12	持続可能性 .....	32
13	産業界との協議に関する情報 .....	33
14	付録 .....	34

# 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

タイル張り

### 1.1.2 関連する職務または職業の定義

タイル張りは、精密さ、丈夫さ、デザイン性を兼ね備えた仕上げの仕事である。タイル張り職人は、機能性と見た目の美しさを兼ね備えた表面仕上げを行い、すべての施工が確実に最高水準に合わせて仕上げられるようにする。タイル張りは永久的で人目につきやすいため、技術的な精度と美的品質が同等に評価される。

その役割は多岐にわたり、施工の方法や顧客の求めるものの変化とともに進化し続けている。伝統的にはセラミックやモザイク、天然石を壁や床、階段に敷き詰めるのが主な仕事であったが、今日のタイル張り職人は、現代の生活に合わせてデザインされた先進的な材料やシステムも扱っている。これには、ウェットルーム（浴室）やウォークインシャワーへの専門的な施工、排水を適切に処理するための排水溝および勾配の施工、ならびに床暖房システムへの適合作業が含まれる。現在、多くのプロジェクトにおいて、施工の迅速化および高精度化を可能としつつ、高性能および安全基準を満たす革新的なタイル施工のシステムが採用されている。

タイル張り職人は、住宅、商業施設、工業施設、公共施設など、さまざまなプロジェクトにわたり業務をする。タイル張り職人の仕事は、個人宅から大規模建設現場、建築用大判タイルの施工からスイミングプールまで、多岐にわたる。タイル張りは建築設計において指定されることが多く、複雑な割付け、アクセントウォール、特注仕上げなどにより、建築空間に多様性と創造性をもたらす。大判タイル、複雑な模様、専門的な細密性への需要の高まりは、高度な技能と適応力を必要とする。同時に、タイル仕上げはその衛生面と耐久性に価値を置かれ、病院、キッチン、バスルーム、ウェットルームなどの環境で実用的なソリューションを提供する。

すべての施工において、図面の読解、割付け、下地処理および防水施工、タイルの切断加工・張付け、ならびに目地材およびシーリング材の使用といった幅広い技能が求められる。模様は正確に通りを合わせなければならず、目地は均一かつ清潔に仕上げなければならない。また、仕上げ面は水平かつ平滑でなければならない。仕上げの仕事である以上、ミスをすると費用が嵩み、しばしば誤魔化しようがないので、集中と正確さが非常に重要である。

壁や床のタイル張り職人には、単なる肉体労働以上の技能が要求される。成功するタイル張り職人は、問題解決能力、創造性、新しい材料やトレンドへの適応力を備えている。多くの者は、高度な技能を有する自営業の職人として独立し、また一部は大規模な建設チームの一員として業務に従事する。一部の職人は、高級装飾、芸術的モザイク、または複雑な水濡れ区域における防水および排水などの技巧的な施工に特化している。

建築技術の発展とともに、タイル張りの範囲も広がり続けている。顧客は、美しさと性能を兼ね備えた現代的な仕上げを期待しており、熟練したタイル張り職人は、その両方を要求されることがますます増えている。国際的なチャンスと多様なキャリアパスがあるタイル張りは、伝統に根ざしながらも常に前進し続ける職種である。

### 1.1.3 チームの選手数

タイル張りは選手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 本書の位置づけおよび重要性

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・行動規範
- 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に関する一般的な注意事項

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を実証する知識や理解および特定の技能について詳述している。これらは職業に特有のものであると同時に、横断的なものでもある。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、それらを覆す理由が無い限り、別途行うことはない。

WSOS は、見出し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性が示されている。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限り、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	5
	<p>各自は以下を知り、理解していること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>安全衛生に関する法律、義務、規則と文書</li> <li>電気を使った安全な作業の原則</li> <li>事故/応急手当/火災/緊急時の手順と報告</li> <li>個人用保護具を使用しなければならない状況</li> <li>すべての手工具および電動工具の目的、用途、手入れ、メンテナンスと保管、またその安全上の意味</li> <li>材料の目的、用途、手入れ、保管について</li> </ul>	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>「グリーン」な材料の使用とリサイクルに適用される持続可能性対策</li> <li>ムダを最小限に抑え、コスト管理に役立つ作業方法</li> <li>時間管理、ワークフロー、測定の原則</li> <li>あらゆる作業における計画、精度、チェック、細部への注意の重要性</li> <li>誠実さと信頼性の重要性</li> <li>自身の専門能力の開発に継続的に取り組むことの価値</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>衛生、安全基準、規則、規制に従う</li> <li>安全靴、耳や目の保護具などの適切な個人用防護具を特定して使用する</li> <li>すべての手工具、電動工具、設備を安全に選択、使用、清掃、保守、保管する。</li> <li>すべての材料を安全に選択し、使用し、保管する。</li> <li>効率性を最大化するために作業エリアを計画し、定期的な整理整頓の規律を維持する。</li> <li>常に正確な測定</li> <li>プレッシャーの中でも効率的に作業し、期限を守るために進捗状況や成果を定期的にチェックする。</li> <li>高い品質基準と作業プロセスを確立し、一貫して維持する。</li> </ul>	
<b>2</b>	<b>コミュニケーションと対人スキル</b>	<b>5</b>
	<p>各自は以下を知り、理解していること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>顧客の信頼を確立し、維持することの意義</li> <li>関連業界の役割と要求</li> <li>信頼関係と生産的な職場関係を築き、維持することの価値</li> <li>誤解や相反する要求を迅速に解決することの重要性。</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>顧客の要望を視覚化し翻訳することで、（そうする資格がある場合は）顧客の設計および予算要件を満たす、あるいは改善する提案を行う。</li> <li>そうする資格がある場合には、歴史的遺産に関して専門家としての技術的助言と指導を行う。</li> <li>経験と専門知識の範囲と質を証明するために、過去の仕事のポートフォリオを提示する。</li> <li>顧客向けにコストと時間の見積りを作成する。</li> <li>顧客の要件を支援するために関連業者を紹介する</li> </ul>	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>他業界のニーズや要求を理解し、彼らと対処/協力しながら仕事を する。</li> <li>効率性/生産性/品質/コスト管理を促進するため、チーム内で効果 的に働く。</li> </ul>	
<b>3</b>	<b>問題解決、イノベーション、創造性</b>	<b>5</b>
	<p>各自は以下を知り、理解していること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>作業プロセスで起こりうる一般的な問題の種類</li> <li>問題解決への診断的アプローチ</li> <li>新製品、インテリアデザイン、材料、設備など、業界の動向と 進展。</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>後の段階での問題を最小限にするため、特に精度/標準 について、定期的に作業をチェックする。</li> <li>問題を素早く認識・特定し、自己管理されたプロセスに 従って解決する。</li> <li>誤情報はきちんと疑い、問題を未然に防ぐ</li> <li>修復プロジェクトに取り組む際、課題に対する創造的な 解決策を生み出す。</li> <li>製品および顧客満足度全体を向上させるためのアイデア を提供する機会を認識する。</li> <li>業界の変化を常に把握する</li> <li>新しい方法を試し、変化を受け入れる意欲を示す。</li> </ul>	
<b>4</b>	<b>図面の作成と解釈</b>	<b>5</b>
	<p>各自は以下を知り、理解していること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>断面図、基準レベル、壁の構造、材料コード、奥行き寸法、高 さ、スケジュール、仕様など、施工図面の平面図に必要な基本 情報。</li> <li>ISO-AまたはISO-E規格の図面の解釈と実行</li> <li>「位置出し」プロセスに先立って、不足している情報やエラー がないか確認し、問題を予測して解決することの重要性</li> <li>幾何学の役割と利用</li> <li>数学的处理と問題解決</li> <li>見積もりに含むべき費用の範囲。</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>建物情報の正確な解釈と作成</li> </ul>	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>立面図、平面図、断面図を含む原寸大の基本外観図を、手描きおよびCADにより作成する。</li> <li>木材上に正確で複雑な図面を作成し、壁/床に図形を作成する。</li> <li>製図上のエラー、説明を要する項目を見つけ出す。</li> <li>必要な材料の数量を決定し、確認する。</li> <li>作業コストと価格を計算する。</li> </ul>	
<b>5</b>	<b>位置出しと測量</b>	<b>5</b>
	<p>各自は以下を知り、理解していること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>平面、模様、モチーフを形成する水平、垂直、すくい面、曲面を位置出しする方法</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>壁/床の寸法が図面の仕様に準拠していることを確認する。</li> <li>テンプレート用の位置出しをする。</li> </ul>	
<b>6</b>	<b>準備</b>	<b>15</b>
	<p>各自は以下を知り、理解していること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>材料の特性</li> <li>図面および工程表から、勾配、排水口の位置、材料、ならびにタイル仕上げ部分に関する情報を特定する方法。</li> <li>排水路、排水口、排水柵（ガリー）の採寸、印つけ、位置出しの手順</li> <li>材料の機能：排水継手、排水路、排水口、排水柵、固定金具および取付金物類</li> <li>内装および外装の下地塗りに使用される砂の種類、不適切な種類を選定した場合の影響、ならびに砂材に関して行う実地試験</li> <li>一回塗りの下地の種類と防水材や可塑剤を使用する理由</li> <li>拡張ジョイント、出隅見切り材や仕切り縁などの縁取りや見切り材（ビード材）の種類</li> <li>バインダー、骨材、可塑剤、防水剤などの材料の特性。</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>古いタイル、グラウト、セメント、接着剤を取り除く</li> <li>すべての穴/割れを埋め、表面をきれいにする。</li> <li>排水路の用意：位置、組み立て、部材の図面から勾配と排水口の位置に関する情報を解釈する。水路、排水口、排水柵を設置し、表面と目地を仕上げる。</li> <li>砂材、混合セメント、ビード材および見切り材を含む仕様要件に沿った材料を準備する。</li> </ul>	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• モルタル塗り材調合および混練: 砂とセメントを正しい配合比で混ぜる。</li> <li>• 内外装の下地にモルタル塗りを施工し、指定された仕上げを提供する。これには、三層塗り工法およびタイル張りのための密着性向上（キー）を含む。</li> </ul>	
<b>7</b>	<b>固定</b>	<b>40</b>
	<p>各自は以下を知り、理解していること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 固定方法の範囲</li> <li>• 既存の仕上げ面を保護するために使用される材料</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 保護材の塗布やバリアの使用により、周辺表面へのダメージを最小限に抑える。</li> <li>• 平面、傾斜面、曲面へのタイルの取り付け</li> <li>• 縁、角および接続部や配管の周りに適合させるために必要なタイルを切断、形成し、欠けや摩滅が発生しないようにする。</li> <li>• 正しい接着剤をタイルに均一に、塗りすぎないようにしつつ、塗布する。</li> <li>• タイルを表面や床に貼り付けて模様やモチーフを形成し、段差が出ないようにする。</li> <li>• 水平、垂直と直角を確認して整列していることと、平らであることを確認しつつ、正確にタイルの間隔を空ける。</li> <li>• 対称性と均等性を確認しつつ、シーリング材とグラウト材を用意して目地に塗る。</li> <li>• 余分なシーリング材とグラウト材を除去し、清掃と磨き上げを行って、仕様書/顧客からの要件に適合する良好な仕上がりを提供する</li> <li>• 適切な仕上げ方法と縁材で縁と角を仕上げる。</li> </ul>	
<b>8</b>	<b>品質</b>	<b>20</b>
	<p>各自は以下を知り、理解していること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 担当するタスクに必要な品質基準</li> <li>• 基準を満たしていない作業と不具合の性質と原因</li> <li>• 利用可能な品質チェックの範囲と方法</li> <li>• 修正と修理を行うための代替的な方法</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 設備、構造物および/または材料を検査して、誤り、不具合または問題の性質と原因を突き止める。</li> <li>• 論理と推論により批判的に考え、代替的な解決策、結論、問題へのアプローチの長所と短所を見極める。</li> <li>• 実際の問題と潜在的な問題を発見する。</li> <li>• 情報を分析し、選択肢を評価し、最適な解決策を選択・使用する。</li> <li>• 決断を下し、それを遂行する</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	• 解決策を評価し、結果を最適化する。	
	合計	<b>100</b>

## 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する。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、競技課題の設計過程でその指標となる。その後、採点スキームおよび競技課題は、両者一体となって **WSOS** および評価戦略との関係性を最適化することを保証するため、反復作業を通して設計、開発、および検証される。採点スキームと競技課題は共にその品質および **WSOS** との一貫性を示すためにエキスパートの同意を得、**WSI** からの承認を求めて提出される。

**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、その品質を保証し、**CIS** の実効性を確保するために、**WSI** の職種アドバイザーと連携する。

## 4 評価設計と実践

### 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、ならびに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設計される。

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設計のためのパラメータを確立することになる。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、競技課題設計の手引きとして、最初に採点スキームをより詳細に開発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開発するべきである。

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 内の重要度から乖離してよいかを説明している。

誠実性と公平性のために、採点スキームと競技課題は、関連する専門知識を持つ 1 人以上の独立した者によって設計および開発されるようになってきている。こうした例として、採点スキームおよび競技課題は、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および競技課題がエキスパートによって設計される場合、独立した認証と品質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、規則を確認すること。

エキスパートおよび独立した評価者は、完了前に十分な余裕を持って、検討、検証、および妥当性確認のために採点スキームおよび競技課題を提出する必要がある。また、品質保証のため、そして CIS の機能を最大限に活用するために、設計および開発のプロセス全体を通じて、職種アドバイザー、検討者、および検証者と協力して作業することも期待される。

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手助けする。

### 4.2 評価基準（の項目）

採点スキームの主要な見出しは、評価基準（の項目）である。これらの見出しは競技課題よりも前に、または競技課題と連動して生成される。職種競技の中には、評価基準（の項目）が WSOS のセクション見出し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。見出しが一致する、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）および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）は一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見出しになる。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、採点日および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の配点表に表示され、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。（4.1を参照）

	CRITERIA								TOTAL MARKS PER SECTION	WSSS MARKS PER SECTION	VARIANCE	
	A	B	C	D	E	F	G	H				
STANDARDS SPECIFICATION SECTION	1	5.00								5.00	5.00	0.00
	2		2.00					7.50		9.50	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
TOTAL MARKS		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

各副基準にはひと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および採点を行う。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動作を行わなければならない場合、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人の採点をしないよう手配される。（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

3人のエキスパートが、通常は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、同国選手の採点を防止するために、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0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、職種競技を設計する過程で、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継続的な改善に取り組んでおり、それは過去における制限の振り返りや良い慣行を築くことを含む。下記に記す本職種競技の評価戦略と手順は、上記を考慮し、採点プロセスの管理方法について述べる。

メジャメント（測定）（公差）：

- 0mm=10点；
- 1mm=9点、2mm=8点、3mm=7点、4mm=6点；
- 5mm=5点；
- 5mmを超える場合=1点。

A - 全体的な外観

B - カッティング

C - 水平

D - 垂直

E - 直角

F - 表面の位置合わせ

## G - メジャメント

### H - 図面との完全な一致

技能競技大会に参加するエキスパートは、ワールドスキルの経験、言語、文化に応じて採点グループに分けられ、採点基準の各セクションに対応する。

- エキスパート・グループは、すべての選手について同じ評価細目を採点する。
- エキスパートは特定の点数（単位）を使用する。エキスパートは、特定部位の正しい位置を示した図面を使用する。彼らは、水準器、スクリード/アルミニウム直定規、直角定規、長さ測定ツールなどの測定ツールを使用する。
- 3つのエキスパート・グループが評価基準（の項目）を決定し、競技課題の図面に具体的な点数を示す。
- 3つのエキスパート・グループは次のとおり：1 = 床、2 = 壁A、3 = 壁B。
- 可能な場合、エキスパートは競技課題の同じ割合を評価する。
- 各モジュールには段階的な採点評価が用いられる。エキスパートが段階的に評価できるようにするため、選手は文書化された時間に次のタスクを完了する必要がある。
- 競技第2日目の終了時点で、選手はメイン壁面Aを、3次元物体、グラウチングと清掃を含めて完成させなければならない。
- 競技第3日目の終了時点で、選手は壁面Bを、グラウチングと清掃を含めて完成させなければならない。
- 床面のタイル下地は競技第1日目および競技第4日目のみ敷設することができる。
- 床面のタイルは競技第4日目のみ敷設することができる。

## 5 競技課題

### 5.1 一般的な説明

3（評価戦略と仕様）および4（採点スキーム）では、競技課題の開発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、および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。実際の作業パフォーマンスとの関係性についても同様である。

競技課題は、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。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、知識および理解を評価することができる。競技課題は、ワールドスキルズの規則と規制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設計および開発されている。これらは、職種競技マネージャまたは独立した競技課題開発者によって、通常は大会開催12か月前から設計および開発される。それらは、独立した検討、検証、および妥当性確認の対象となる。（4.1を参照）

以下に提示する情報は、この職種定義の完成時点で判明している内容および機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すること。

### 5.2 競技課題の形式/構造

競技課題は、段階的に評価される単一の競技課題である。

### 5.3 競技課題の設計要件

競技課題は、基礎となる職務の目的、構造、プロセス、結果を反映すること。また、その職務の小規模バージョンを目標とする。実用性に注視する前に、SMTはセクション5.1に記載のとおり、その競技課題が、WSOSにおいて包括的で、バランスの取れた、正真正銘の評価採点を提供していること示すこと。

競技課題は、直線、円形と斜線の困難な切断課題をすべて含む。それは、直線または円形の階段などの石積み作業、3次元の作業とさまざまなスタイルの外角（ジョリ、タイル・トリム、施釉エッジ）を融合しなければならない。

競技課題のタイル張りエリアは、最大でも3次元物体を含めて7.0 m<sup>2</sup>未満とし、床面積は3.5 m<sup>2</sup>未満としなければならない。

各選手には、約 1,600mm x 1,600mm x 2,000mm のレンガ／コンクリート製の安定した取り付け壁が1面与えられる。壁面は90度の角度で置かれる。

壁面は、公差が± 2mm（プラスマイナス2mm）の軽量コンクリート・ブロックで建造されなければならない。すべての選手が、大会開催2日前の習熟日に自分の壁面を調整する機会を与えられる。

## 5.4 競技課題の調整と開発

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）

競技課題の調整は、SCMが行う。

### 5.4.2 競技課題/モジュールの開発者

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共同で作成する。

### 5.4.3 競技課題の開発時期

競技課題／モジュールは以下のタイムラインに従って開発される。

時期	実施内容
技能競技大会の15か月前	ITPDが特定され、WSIとITPDの間で機密保持契約が結ばれる。
技能競技大会の2か月前	競技課題/モジュールが独自に開発され、技能五輪国際大会運営マネージャに送られる。
大会開催2日前	競技課題が、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および検証

競技課題の目的は、特定の職業における傑出した実践者の作業生活を真に象徴するように、選手へ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、競技課題はその文脈、目的、行動、および期待において特有なものである。

競技課題の設計と開発をサポートするために、厳密な品質保証と設計プロセスが実施されている（競技規則の 10.6-10.7 を参照）。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当人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。

職種アドバイザーは、この手配を確実に調整し、競技規則の 10.7 を支えるリスク分析に基づいて、初期検討および検証の双方の適時性と完全性を保証する。

## 5.6 競技課題の妥当性確認

職種競技マネージャは、妥当性確認に関する調整を行い、競技課題／モジュールが選手の材料、機材、知識、および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、技能競技大会以前には公開されない。競技課題／モジュールは、技能競技大会開催2日前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）によって作成されているため、技能競技大会で競技課題／モジュールへの変更が求められることはない。ただし、競技課題文書の技術的エラーの修正とインフラの制約によるものは除く。

## 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](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、故障診断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。

## 6 職種管理および情報伝達

### 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、協力および意思決定の全ては、技能競技大会に先立ち、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および情報伝達は、フォーラムで実行された場合のみ有効とする。チーフエキスパート（またはチーフエキスパートが指名したエキスパート）が、この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および職種競技開発の要件については、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 競技課題および採点スキーム

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の管理は、SCM（職種競技マネージャ）が指揮する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および副チーフエキスパートで構成される。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)) にて閲覧できる。

### 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、エキスパートおよび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
評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>• エキスパートが評価を許可される前に、評価を担当するエキスパートによって採点される実践的な評価に合格する必要がある。</li> <li>• 評価中、エキスパートは公平性を保たなければならない。専門的であり、他のエキスパートに影響を与えるような行為は一切行わない。</li> </ul>
機器の故障	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 選手は、機械の欠陥やメンテナンスの必要性を担当エキスパートに報告しなければならない。</li> </ul>
電源への接続	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 機器は、担当エキスパートの許可と監督のもとでのみ主電源に接続できる。</li> </ul>
ワークショップ（各職種競技場）からの退出	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 選手、エキスパートおよび通訳者は、何らかの理由でワークショップを離れる前に、担当のエキスパートに通知しなければならない。</li> </ul>
材料	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 選手には10%の追加タイルが与えられる。</li> <li>• 選手は、担当エキスパートに追加のタイルを要求することができる。ただし、材料を追加するごとに評点が差し引かれる。</li> </ul>
競技課題モジュールの段階的完了	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 第1日目に構築する階段/ブロック工事</li> <li>• 第1日目の終了時に、選手はグラウト注入、洗浄、タイムテーブルを含むモジュール (A) を完了しなければならない。</li> <li>• 第2日目の終了時に、選手はグラウト注入と洗浄を含むモジュール(B)を仕上げなければならない。</li> <li>• 第3日目の終了時に、選手はグラウト注入と洗浄を含むモジュール(C)を仕上げなければならない。</li> <li>• 第4日目の終了時に、選手はグラウト注入と洗浄を含むモジュール(D)を仕上げなければならない。</li> <li>• 選手は、現在のモジュールの終了後、すぐに次のモジュールの作業を開始することができる。</li> </ul>

## 7 職種限定の安全要件

### 7.1 個人の保護具

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	つま先が閉じてヒールがない頑丈な靴	側面保護付き安全メガネ	防塵マスク	ゴム手袋	保護キャップ付き安全靴	体にぴったりと合った作業服（長ズボン）	防音保護具
安全エリア用での一般的なPPE（個人用防護具）	✓						
湿式のこぎりの使用		✓	✓		✓	✓	✓
タイルを切り取る		✓			✓	✓	✓
ワークステーション（各選手用作業場）内の作業		✓			✓	✓	
接着剤/グラウト材の混合		✓	✓	✓	✓	✓	
グラウチング		✓	✓	✓	✓	✓	

## 8 材料および機材

### 8.1 インフラリスト

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、物品の実際の数量、種類、ブランド、モデルを明記したインフラリストを順次更新する。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、故障診断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、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

選手は大会に工具箱を送ることはできない。道具はすべて大会開催組織が用意する。

### 8.3 選手が持参する材料・機材・工具

選手が材料、器具、道具を大会に持ち込むことは許可されない。ただし、選手は習熟日の競技大会開催2日前の午前中、6個の手工具を持参することができる。これらの道具は、選手の手荷物として持参するか、現地で購入することを推奨する。

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用意する必要がある。

競技課題を完了するために必要なすべての工具および設備は、大会開催組織が用意する。

以下に留意すること: その他、大会に持ち込まれた工作器具設備の使用は認められず、撤去される。

### 8.4 エキスパートが持参する材料・機材・工具

セクション7. 職種限定の安全要件に記載のとおり、エキスパートは自身の保護具を持参する必要がある。

エキスパートは、通訳者の保護具の持参にも責任を負うこと。

## 8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

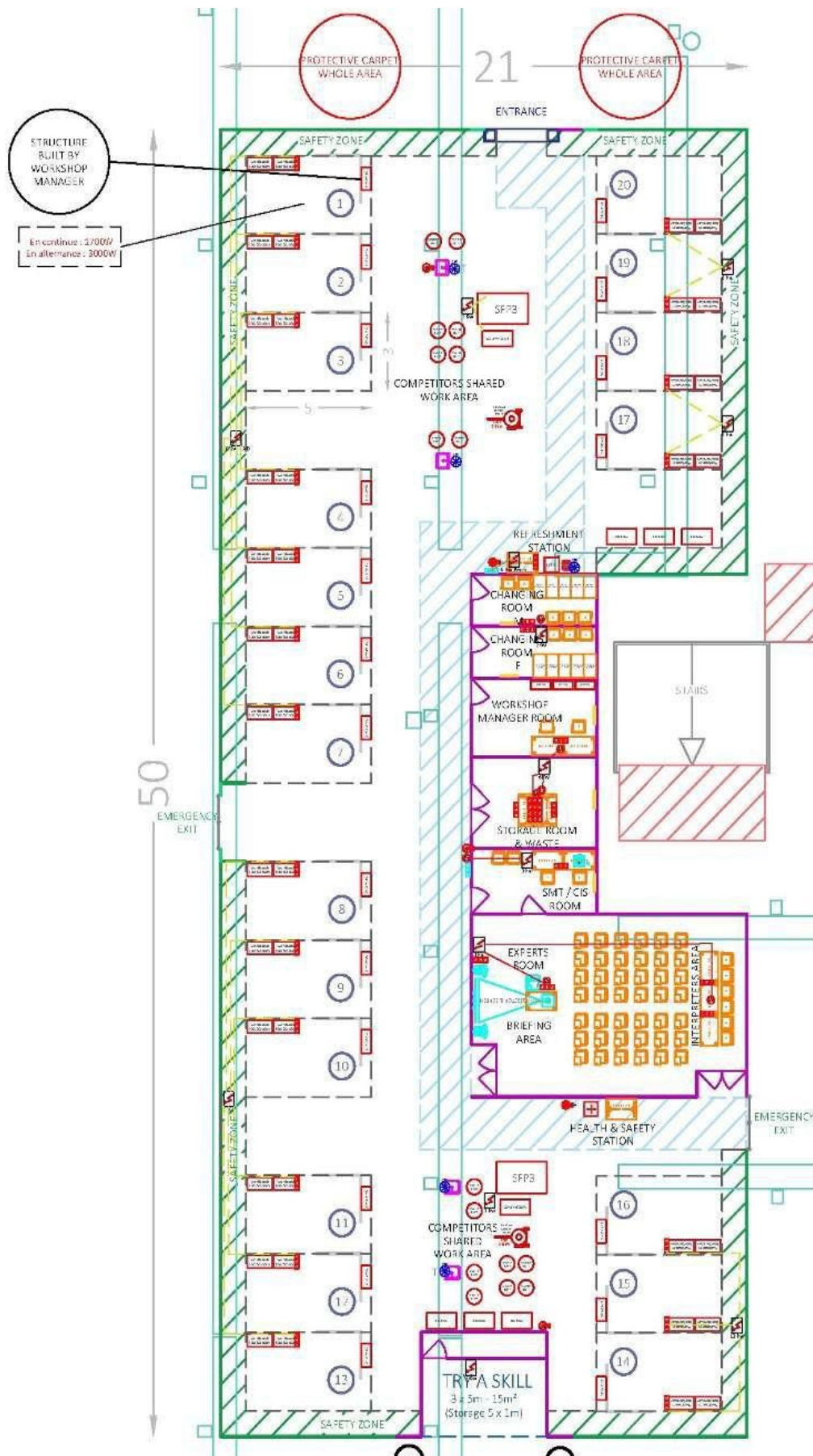
選手およびエキスパートは、セクション8.3および8.4に記載されていない材料や用具を持ち込むことは禁止されている。

## 8.6 ワークショップおよび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。

ワークショップレイアウトの例





## 9 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
テクノロジーの活用 - USB、メモリースティック	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手、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）内に持ち込んではならない。これらの物品をワークショップに持ち込む場合は、個人用ロッカーに入れて施錠する必要がある。昼食時と1日の終了時にのみ取り出すことができる。</li> <li>職種競技マネージャとチーフ・エキスパートにはこの規則は適用されない。</li> </ul>
テクノロジーの使用 - 個人のラップトップ、タブレット、携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手、エキスパートおよび通訳者は、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内に持参することも、使用することもできない。</li> <li>職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、通訳者およびエキスパートは、ラップトップ、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が、それらはエキスパートルーム内でのみ使用することができる。それらを使用しないときは、個人用ロッカーに入れて施錠しなければならない。昼食時と一日の終了時にのみ取り出すことができる。</li> <li>職種競技マネージャ、チーフ・エキスパートおよびワークショップ・マネージャは、ワークショップエリアでのみワールドスキルズ公式携帯電話の使用を許可されている。</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、ワークショップ・マネージャ、選手、エキスパートおよび通訳者は、大会開催4日目の競技終了時にのみ、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る。チーフ・エキスパートが指名した1名のエキスパートが、職種競技全体を通じて選手や彼らの作品の写真を撮影する。</li> </ul>
ツール/インフラ	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手はグラインダーやウォータージェットカッターの使用を認められない。</li> </ul>
テンプレート、補助器具等	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手はテンプレートを持ち込むことはできないが、競技課題の説明後にテンプレートを作成することは許可されており、作成したものを使用することができる。</li> </ul>

## 10 エキスパートの知識と経験

### 10.1 要件

本職種のエキスパートは、**セクション1.1.2**に記載されているとおり、適切な職務または業務の実施において、下記の知識と経験を有する必要がある。

カテゴリー	要件	備考
教育・技術的基礎	<p>タイル張りの適格性を有すること。</p> <p>事前学習認定（RPL）も技能の証左として認められることがある。</p> <p>タイル張りに使用される材料に関する豊富な知識。例えば：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• タイル（磁器、セラミック、モザイク、天然石）</li> <li>• 接着剤（種類と性能）</li> <li>• グラウト（種類と性能）</li> <li>• 下地処理材</li> <li>• 拡張ジョイントと見切り材</li> </ul> <p>下地処理やタイル施工に使用する道具や設備の知識。</p> <p>数学、幾何学、図面（CADを含む）の確固とした基礎。</p> <p>持続可能性の原則と廃棄物削減戦略の認識。</p> <p>英語でのコミュニケーションが可能（直接、または翻訳アプリや通訳者を使用）。</p> <p>資格や技能は国際的に通用するものでなければならない。</p>	<p>エキスパートは、当該職種の技術的基礎および最新工法の双方を理解していなければならない。それらの理解により、エキスパートは公正な採点、競技課題の設計支援、そして必要な場合には海外の同僚エキスパートにも意思決定の根拠を明確に説明できる。</p>
業界経験	<p>タイル張りの資格取得後、4年以上の専門家としての実務経験</p>	<p>実務における業界経験により、エキスパートは競技に現場に根ざした実践的知見を反映させ、多様な文脈において、質の高い仕事を認識することができる。</p>

カテゴリー	要件	備考
	<p>商業用、家庭用、特注（オーダーメイド）のプロジェクトにおいて、高い職人技の基準を満たす仕事をした経験を持つ。</p> <p>図面の解釈、表面の仕上げ、タイルの施工、仕上げの専門家レベルの技能がある。</p> <p>使用経験：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 様々な種類のタイル、接着剤、仕上げ。</li> <li>• 一般的に使用される手工具や設備。</li> </ul>	<p>その証拠は、ポートフォリオ、参考文献、プロジェクトの詳細を通じて履歴書に明確に記載すること。</p>
<p><b>技術修練度</b></p>	<p>国際競技で見られるような複雑なレイアウトを含む、伝統的および現代的なタイルデザインに関する高度な知識。</p> <p>壁・床のタイル張りにおいて一般的に使用される工具、機器および技術を、安全かつ正確に取り扱う専門的技能。</p> <p>全プロセスへの深い理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 正確な測定と位置出し</li> <li>• 大判タイルや薄型タイルを含むタイルの切断加工と形成</li> <li>• 接着剤を塗布し、正確な公差にタイルを配置する。</li> <li>• 国際的な品質基準の確保と仕上げ</li> </ul> <p>下地塗り（レンダー）、均し（スクリード）、防水施工、防水膜、下地ボード施工を含む下地および仕上げ面の処理方法に関する高度な知識。</p>	<p>実践技能は、必須の評価トレーニングでさらに妥当性を確認される。</p> <p>エキスパートは技術的な能力があるだけでなく、国際基準に照らして仕事を評価し、一貫した公正な評価を保証できなければならない。</p>

カテゴリー	要件	備考
	<p>新しく出てきている材料、施工システム、持続可能な手法に習熟していること。</p> <p>技術図面を読み、潜在的な課題を認識する能力がある。</p> <p>水平・垂直の通り、正確性および仕上がりに細心の注意を払い、施工品質を競技基準に照らして評価する能力。</p> <p>実践的技能の熟練度は、審査、指導および助言の役割において発揮可能かつ応用可能でなければならない。</p>	
<b>職種競技と 審査技能</b>	<p>ワールドスキルズ評価戦略（メジャメントとジャッジメントに基づいた採点）に関する知識。</p> <p>競技情報システム（CIS）に精通していること。</p> <p>採点スキームおよび競技課題の設計、レビュー、検証に貢献した経験。</p> <p>評価における公平性、公正性、透明性へのコミットメント。</p> <p>競技規則、倫理行動規程、問題と紛争解決手順に習熟していること。</p> <p>職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート・リードを含む職種管理チームと協力できること。</p>	<p>選手の採点は競技の核心であり、エキスパートは公正、透明性、一貫性を確保するためのシステム、規則、方法を知っていなければならない。</p>

カテゴリー	要件	備考
専門家としての資質	<p>タイル張りにおける高い専門知識と実務能力。</p> <p>適応力と信頼性。</p> <p>時間を守り、正確性を持ち、細部にまで気を配る。</p>	<p>エキスパートは選手や同僚の手本となるものとする。</p> <p>専門家としての自覚、チームワーク、倫理的な行動は、公正で円滑な競技大会に不可欠である。</p>
	国際的な品質基準への強いコミットメント	
	異文化間コミュニケーション能力に長けているチームプレーヤー	
	テンポの速い多文化環境で、プレッシャーの下働くことができる。	
	健康、安全、環境の最良事例に取り組む。	
	学び続け、技能を向上させる意欲がある。	
	模範となる行動をとり、専門家としての自覚と他者への敬意を示す。	

# 11 来場者とマスコミに対する職種の広報活動

## 11.1 広報活動の方法

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。

- 選手の作業の進捗状況を示す画面を表示する。
- 各選手は、技能競技大会の前にエキスパートが作成した仕様に従って1面の壁を設計し、完成させる。これは観客による選手の表彰に使用することができる。
- 地域の職業教育学校が、地元スポンサーのロゴと評価の仕様、良好な壁・床のタイルを使用して、競技課題のマーケティングを行う。
- ディスプレイの機能と、3Dアニメーションと印刷による競技課題の学生のサポート。
- エキスパートと選手のインタビュー。

## 12 持続可能性

### 12.1 持続可能な実践活動

この職種競技では、以下の持続可能な実践に焦点を当てる：

- リサイクルの実施
- 「グリーン」素材の使用
- 完成した競技課題の大会後の活用

## 13 産業界との協議に関する情報

### 13.1 一般的な説明

ワールドスキルズは、ワールドスキルズ職業基準において、産業界およびビジネスにおいて国際的に認められた最良事例のダイナミズムが完全に反映されるように保障することをコミットしている。そのために、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および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できる、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つの国際職業分類とデータベースを利用している。

- 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/))

### 13.2 参考情報

このWSOSは、タイルおよび大理石張り職人に最も密接に関連していると思われる：

<https://www.onetonline.org/link/summary/47-2044.00>

またはタイル設置作業者：

<http://data.europa.eu/esco/occupation/02447817-ea01-4d8b-b09c-8bc128e447e6>。

他の類似した職業はこれらのリンクから検索することができる。

#### ILO 7122

以下の表に、技能五輪国際大会（2026年上海大会）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
Ceruniq	Sarah Hofer、教育部長

# 14 付録

## 14.1 付録情報

該当なし