

職種定義

左官

職種21



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	12
4	評価設計と実践	13
5	競技課題	17
6	職種管理および情報伝達	21
7	職種限定の安全要件	23
8	材料および機材	24
9	職種限定規則	31
10	エキスパートの知識と経験	32
11	来場者とマスコミに対する職種の広報活動	33
12	持続可能性	34
13	産業界との協議に関する情報	35
14	付録	36

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

左官

1.1.2 関連する職務または職業の定義

熟練した左官は屋内や屋外のプラスタリング（漆喰塗り）とレンダリング（下付け）の両方の作業を行うことができる。現代の内装作業の多くは、乾式壁システムを用いて仕上げられるが、左官は、メタル・フレームを作り、プラスターボードを設置し、その後、最終的な表面を塗ることでこれに関わる。この工事は、複雑で、曲線や扉・窓のための開口部を含んだものになる可能性がある。伝統的なプラスタリングには、プラスター表面の塗布前の下地の準備が含まれる。左官は、使用する材料を準備し、準備や材料の使用に関連した法律や公的なガイダンスを十分認識しておく。熟練した左官は、平らな表面のプラスタリングに加えて、装飾的な造形の創作や取り付けも行う。左官は、修復も求められる。

左官は、家庭用、商業用、工業用の大きな工事現場で作業することもあれば、家庭用、商業用の単一の敷地や、歴史的建造物や遺跡の敷地で作業することもある。大規模な現場での左官仕事の多くは下請けに出されるが、そのような場合、多くの熟練の左官は自営業者であり、これは、税金や他の所得関連の規則に対しても責任を負わなければならないことを意味する。

高い水準の正確さ、注意、スキル（技能）が求められる。プラスタリングの準備には、複雑な数学的な計算も含まれる。左官は求められる作業を説明した複雑な仕様書を読み、理解し、分析でき、かつ計画を現実に置き換えることもできなければならない。

現場や完成時の建物の予定された用途によって、様々な材料が使われる可能性がある。一部の材料は有害になる恐れがあり、左官は常に、材料の使用中に、または廃棄物の処理で負傷することのないよう注意を払わなければならない。

左官はチームに属することも多く、論理的でよく計画が練られた形で、熟練した他の職人と効率良く効果的に作業する。

1.1.3 チームの選手数

左官は選手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、技能競技大会の開催年において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

この文書には、この職種競技に出場するために必要な基準、および競技を管理する評価の原則、方法、手順に関する情報が記載されている。

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、関連する仕事の役割や職種が、産業やビジネスにとってどのようなものであるかについての、全世界で共通な水準の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、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。すべてのパーセント評点を合計すると 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、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 安全衛生に関する法令並びに左官業務と乾式壁システムに関する法令 各種の個人用保護具（PPE） 電動工具およびコードレス工具を安全に使用するための注意事項 建築工法と施工技術 電気、配管、給排水システムおよびセキュリティシステム等の関連領域 総合娯楽システム 材料の安全な使用、保管、適切な使用 	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 経済性と品質のバランスは、期待される構造物と環境による。 • 道具や材料を保管するためのセキュリティの必要性 • 安全な廃棄物処理とリサイクルの方法 • 建設計画と設備、工具、構成と手順、資材管理、人員手配およびタイムラインに関して、最適かつ経済的に構成された建設現場を確立するための方法 • 正しい計算と見積もりを決定するための原則と方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 安全で衛生的な現場環境の構築と維持 • 作業場所は、特に背中、肘、肩、膝の怪我を避けるように設置する。 • 左官および乾式壁システムにおけるセキュリティ、安全、衛生に関する基準や法令を遵守する。 • 適切な個人用保護具（PPE）の使用 • 電動工具およびコードレス工具を安全に正しく使用する • 石膏ボードと関連製品を安全かつ厳重に保管する • 建設業界における作業方法や変化する技術（例えば、音響効果、持続可能性や環境への影響）に遅れを取らないよう、専門家としての継続的な能力開発への積極的な取り組み • チームの一員としての効率的な作業 • 他の業界、業種との効果的な作業連携 • 顧客の備品、建具、カーペット、所有物に対する適切な配慮 	
2	設計図／技術図面の立案と解釈	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"> • 建物の用途が使用される技術や材料に与える影響 • この職業に関連する数学と幾何学 • Q規格などの、要求される品質と規格 • 作業の優先順位付けの方法と、他業種との作業順序策定の方法 • 材料調達の原則と方法 • 在庫の管理と回転（使用期限の重要性も含む） • 正式なまた非公式なコミュニケーションの原則と方法 • 施工図 • 材料リストとタイムテーブルの作成と使用 • 有機材料と無機材料、塗料、取り付け材料、接合材料、接着材料など、さまざまな建築材料の必要性とその特性と品質 • 正しい材料の選択方法と、それらを文書化する方法 • 床、壁、天井システム、店舗などの主要な部材 	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 路床やその他の目的のための施工ガイドライン • 効率性の高い留め具、セメント、木造、鉄骨造に適した材料の選択方法 • 乾式構造と湿式構造の違い • 壁や天井のデザインにおいて、断熱システム、防音・防火システム、装飾的側面と関連させるための天井部材の製造方法 • 技術施工の原則と方法 • 建材の属性や特性と、快適な居住空間に対してそれらが持つ影響との関係 • さまざまな建築材料と、それらの化学的及び物理的プロセス、毛細管現象、多孔性、拡散、凝縮、並びにそれらのリサイクルへの影響 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 様々な出所の文書を読み、理解する • 受け入れられている様々な仕様を理解し、それに基づいて作業する • 仕様書の作成 • 建築士や積算士など他の専門家に助言や指導を与える • 図面や仕様書を読み解き理解する • 図面や仕様書に従って材料を計算する • 各設置工程に関する重要なメモを保管する • 顧客や他の専門家に対し、設置に関する複雑な専門的・技術的情報を説明する • 角度、面積、周囲長、曲線、円弧、体積、比などの計算に数学的・幾何学的原理を適用する 	
3	乾式壁システムの施工	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"> • 石膏ボードによる間仕切りと天井の施工に関する基準と法律、法令 • 専門用語 • 木造軸組建築を含む施工方法 • 壁と天井の施工に用いる構造システム • 壁や天井の施工に使用されるねじ類、と締め付け金具 • 各種の石膏ボードやファイバーセメントボード • さまざまな乾式壁のシステムと、一般的な機器と材料の取り扱い • 複雑な壁の形状や覆い、金属フレームとサニタリーコンポーネントとの統合など、作業を正しく実行する方法 • 防火・防音・遮音の要件 • 壁や天井に装飾的なデザインを施す方法 • アーチ型の壁や天井のデザインを実現する手法 • 装飾的建築と防音/改善方法 	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 詳細な材料リストを作成し、また提供するために許可されている一般的な方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 壁と天井に異なる部材を配置する • 正確に測定する • 金属プロファイルを正確に切断する • 挿入物と共に窓と扉部の型枠を立てる - 直角、垂直、垂直／水平 • 金属部品のネジ止め、固定、圧着 • 金属プロファイルのチャンネル加工と鋳止め • アーチ付きの入り口やバレル型天井など、曲線的な金属部材の取り付け • 石膏ボードの切断、接着剤とネジによる固定 • ファイバーセメント板の切断、接着剤とネジによる固定 • エキスパンドメタル・ラス（EML）を用いたフレーム作成 	
4	遮蔽	6
	<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"> • 下記に関連する基準、法令および行動基準； <ul style="list-style-type: none"> ◦ 建物の断熱； ◦ 建物の遮音； ◦ 耐火等級と規制 • 遮蔽材の保管、取り扱いや設置に関する安全規制 • 使用材料： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 建物の断熱； ◦ 建物の遮音； ◦ 耐火等級と規制 • 使用する材料の適切な使用； <ul style="list-style-type: none"> ◦ 建物の断熱； ◦ 建物の遮音； • 対価等級と規制の影響 • 持続可能性や環境への影響が断熱製品・技法に対して持つ影響 • 最新の、また変化する遮蔽のための技術と実務 • 状況に応じて、内部と外部構造用の正しい遮蔽システムを選択するための原則と方法 • 接合部、端部、角、接続部および仕上げの作業のための機器と機械 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遮音製品の取り付けと固定 • 断熱製品の取り付けと固定 	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> 延焼防止のための耐火材料や他材料の取り付けと固定 弾性材の使用 取り付けに対する検査とそれに応じた修正 	
5	プラスター（石膏）ボードの仕上げ	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"> プラスターボードを仕上げる様々な方法 プラスターボードの仕上げに用いられる材料と技法 ガラス繊維や紙テープの使用を含む仕上げに適用される基準 鋭いエッジのある角や、金属アングルビート、ノンコートビートと、あらゆるタイプの外部用・内部用のコーナービートを使用した角の仕上げ方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 仕上げをするためのプラスターボードの準備 ビードとトリムのカット プラスタリングの材料の混合 テーピングやジョイント仕上げによる、手作業でのプラスターボード接合部の仕上げ 仕上げられた接合部の手作業による研磨 表面全体のコーティング 石膏プラスターの上塗りを使用したプラスターボードの仕上げ 	
6	内部と外部のプラスタリング	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"> プラスターの種類とその用途 下地の表面の種類とそれによるプラスタリングへの影響 プラスタリングの技法と実技 プラスタリングの工具と機材 パッチングと修復の仕上げ方 内部と外部の留め継ぎ角部の切断手法 漆喰の用途 外部のプラスタリングやコーティングの塗布のための法令と指針 プラットフォームの使用を含む、外部プラスタリング工事に関する安全な作業方法 外部のプラスタリング作業に必要な設備とPPE 利用可能な材料や技法の特徴、質、用途、また制限 塗り方 廃棄物の適切かつ安全な処分 路床やプラスターの評価と指定のための原則と方法 プラスターの組成と、その接着特性に関して発生する可能性のある問題 	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 構造用プラスター、こて技術、特殊なプラスターおよびそれらの用途 • 落書き、飾り漆喰寄せ木細工、漆喰とひび割れ、目地、縁、角、仕上げの接合手法と修復方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • プラスタリングを行うために表面を整える • 適切な濃度にあわせたプラスターの混合 • 平面や曲面に下塗り、フロート・コート、スキム・コート、セット・コートを施す • 材料の滑らかな仕上げ • 漆喰仕上げの補修 • 契約した仕様を満たす • 法律と公式ガイダンスを作業方法に適用する • PPE、機材、資源の適切かつ効果的な使用と保守 • 廃棄物の安全な処理 • 測定、墨出し、塗りと仕上げ • 材料を前処理し、外部の下地に塗る <ul style="list-style-type: none"> ◦ レンガおよび/またはブロックおよび/またはコンクリートの表面 ◦ 台座 ◦ 入り隅と出隅 ◦ 窓枠 ◦ 壁 ◦ エキスパンドメタル・ラス (EML) の施工 ◦ 業界で認められた外部の下塗り仕上げ ◦ 二層塗り作業 ◦ 三層塗り作業 ◦ 入り隅と出隅 ◦ 窓枠 • 質感のあるコーティング仕上げ 	
7	装飾的なモールディングの作成	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"> • 装飾的なモールディング作成の方法と原理 • 装飾モールディングの種類と使い方 • ズグラフフィート、ベネチアンプラスター、質感のある混合物、その他の特殊な手法などの専門的な仕上げ • 装飾モールディングの固定に使用する接着剤 • あらゆる種類のモールディングの作成方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 顧客の意見に耳を傾け、解釈し、尊重すること • 提案されたテーマを解釈すること • 製品のカット • 内部と外部の留め継ぎの作成 	

セクション		相対的重要度(%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 装飾的コーティングの塗布および接着 • 現場引きの型を作成し、引くこと • 構成部材の測定および切断 • 紙製コーニスの切断と貼り付け • 流し込み成形した装飾用コーニスとパネルモルディングの合わせ、留め継ぎ、取り付けを行うこと。これには以下が含まれる： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 型 ◦ アーチ ◦ 張り出し ◦ ダドレール ◦ コーニス ◦ 裾板 ◦ パネルモールド ◦ シーリングローズ • 装飾用モルディングの補修 	
8	遺跡および装飾に関わる技術	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"> • 遺跡や歴史的建築物に用いられる様々な専門材料 • 建物の構造、建築技術の歴史 • 計画立案と保存に関連する法令と規制 • ズグラフフィート、ベネチアンプラスター、質感のある混合物、その他の特殊な手法などの専門的な仕上げ • 描画、計画の読み取り、設計とスケッチ • 自己の創造性と才能を設計スキル（技能）と組み合わせる方法 • モデルの準備、あご掛けとプラスタリングの工程 • 芯材と補強材、減摩剤と離型剤の利用方法、アーチの基本構造 • 製造されたスタッコと鋳造部材を使用した天井表面のデザイン • 構造物と漆喰の切断技術 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 建物の歴史を尊重する。 • 計画と仕様を解釈し、それに従う。 • クライアントや関係者と効果的にコミュニケーションをとること。 • 材料を事前に準備すること。 • 内面と外面の両方について、建物の改修または補修の事前準備をすること。 • 建物の内面と外面の両方について、その完全性を維持しつつ、その歴史と組み立てに従って適切なプラスタリング技法を適用すること。 	
	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。評価に関する専門知識の発展は、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、将来的な使用方法と方向付けに影響を与えることになる。

技能五輪国際大会での評価は、大きく分けて2種類に分けられる：メジャメント（測定）とジャッジメント（判定）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」内に記載されてはならない。なぜなら、評価基準、評点の配分、そして評価には、以下の要素が含まれるからである。

すべての採点方法は採点スキームと競技課題の性質に依存し、それはこの職種定義が公表された後に決定される。

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、採点しなければならない。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、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。

以下の基準が評価される：

- メジャメント（測定）
- 直角度/垂直度/水平度
- 漆喰仕上げ/テーピングと目地仕上げ/外面塗装
- モールディング/スピード・モジュール
- スピード・モジュール
- 技術的適合性
- フリースタイル・モジュール

安全衛生および総合的清潔さのガイドライン

職種競技全体を通じて安全衛生および清潔さが評価される。職種限定安全規則に違反する選手は違反が是正されるまで止められる。

セクション7職種限定の安全要求事項に記載されている最低限の個人用防護具がなければ、選手は競技することを許可されない。

エキスパートは、選手の競技課題の検査、チェックまたはその他の作業をする際には、適切な個人用防護具を着用する。

チーフ・エキスパートはエキスパートを各採点チームにわける。これには各エキスパートの技能五輪国際大会の経験、文化、言語を考慮する。

エキスパート採点チームは各課題に対して同じ評価細目を採点する。

垂直、水平および直角の測定は、二重の採点プロセスを使用して評価される。

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、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内の採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、個別に評価される5つの一連のモジュールである。

1つのモジュールは、最大2時間のフリースタイル形式となる。このプロセスは、技能競技大会の最終日に完了し、評価される。選手は職種競技前に、いくらか作業の準備をすることができる（型板、図面、連続模様、ゴム成形など）。

- モジュール 1：内部の配置
- モジュール 2：熱的または音響上のソリューション
 - モジュール 1と2を競技課題全体の一部として一緒に組み立て、合意された組み立て時間内の完成により評価してもよい
- モジュール 3：テーピングと接合、プラスタリング、外部プラスタリング
- モジュール 4：装飾と飾り付けに関するモジュールで、スピード競技を含むことができる。
- モジュール 5：フリースタイル

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。実用性に注力する前に、SMTは、競技課題の設計が、どのように、完全に、バランスのとれた、そして

セクション5.1に記されているように、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

選手は外部の助けを借りず、独力で以下の課題を実行しなければならない。

- 壁、天井、装飾部材の配置。
- 鈹物天井、金属天井
- 床の要素
- 壁と天井は金属フレームを使い、プラスターボードで覆い、垂直にプラスターボードを施工しなければならない。
- プラスターボードのテープ貼り、接合、仕上げを行う。
- プラスターから成形した既成の装飾部材を測定、切断、固定する。
- フリースタイル・モジュールについて、選手は装飾的な左官技術を駆使して、要求されたモジュールに応用できるプラスター効果をつくり出すことができる。選手が行う成型部分、装飾的コーティング、ベネチアンプラスター、ズグラフィート、照明効果でもよい。選手は技法を自由に選択してよいが、ペイントは禁止である。
- 必要に応じて、プラスターボード、メタル・フレームおよびスタッドが提供される。
- 提供される材料はインフラリストに掲載される。
- 完成した、またはあらかじめ作成した部分等をこのモジュールで使用することはできない。それらは壁に設置し、また使用するための既成の部分または切削済みテンプレートの可能性があるためである。この場合には、選手のフリースタイル・モジュールは零点となる。
- 実技に使用する材料がインフラリストにないが、プラスターを含んでいなければならない場合は、その材料を選手が技能競技大会に持参してもよい。特殊工具、ならびにスポットライトなどの特殊な装備品も、選手が持参して使用できる。選手は、割り当てられたスペースからはみ出すことが認められないため、ワークショップ（各職種競技場）のフロアスペースに関して、スペースの影響を考えなければならない。

モジュール1（構築） - 標準的構築

- このモジュールの高さは2.35mを超えてはならない。
- このモジュールには、モジュール5の施工に使用する2.0 m x 2.0 mの真直かつ垂直な面を含まなければならない。
- このモジュールは少なくとも、1つの角と2つのエッジを含まなければならない。
- 壁は直面でも曲面でもよく、扉や窓の開口部を設けなければならない。
- 専門プラスターボードを使用してこのモジュールのすべてまたは一部を組み立てることができる。

モジュール2（建築） - 熱的または音響的構造

- このモジュールは、独立させてもよいし、モジュール1に取り付けてもよい
- それは、断熱や遮音の性能を高める何らかの遮断材料を含まなければならない。
- 専門プラスターボードを使用してこのモジュールのすべてまたは一部を組み立てることができる。

モジュール3 - テーピングと接合、プラスタリング、外部プラスタリング

- このプロセスは、大会開催組織が提供する材料を使用して完成させる。

モジュール4 - 装飾と飾り付けに関するモジュール

- これは、独立した競技課題設計者によって作成され、技能競技大会第3日目の開始時に選手に図面が提供される。
- このモジュールは、スピード競技に使用できる。

モジュール5 - フリースタイル

- 各国が自国の選手のスキルやプラスタリングスキルをより多くの観衆に最もよく見せるような自由課題を自国選手のために提供する。

- フリースタイルには少なくとも3つの技術が含まれていなければならない
- 塗装なし
- 提案されるフリースタイル・モジュールの図面は専門的に作成されたものでなければならず、また、壁面に実際に作られる実際のモデルとして認識できるものでなければならないが、図面と実際のモデルの色彩の違いに関してはある程度許容される。また、フリースタイルの内容に関する説明文を提出する必要がある。図面には、評価のために少なくとも2つの寸法が含まれていなければならない。
- 提案は技能競技大会第3日目に職種競技マネージャとチーフ・エキスパートに提示される。
- 評価においては、技巧の数が考慮される。

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)。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、独立した競技課題設計者（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	タイムライン
技能競技大会 の15か月前	<ul style="list-style-type: none"> • ITPDが特定され、WSIとITPDの間で秘密保持契約が締結される。
技能競技大会の遅くとも大会の2か月前までに	<ul style="list-style-type: none"> • 競技課題の文書が、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。
技能競技大会開催2日前	<ul style="list-style-type: none"> • 競技課題は選手に3時間与えられた後、回収される。エキスパートは最初の1時間のみ選手と協働できる。技能競技大会開催2日前から技能競技大会終了後第1日目までの間は、デジタル式または光学的な記録装置を作業台で使用してはならない。 • メモはWSIが提供する紙に書く（すべて番号が付けられている）。メモは全て「台上」に置いたままにする。 • 選手は、構築を完了して競技課題を完成させるために必要なすべての構成部品と材料のリストを作る。（ルール、スタッド、プラスターボード、ねじ、トリム、ビード、仕上げ材など）。これは習熟日の終わりまでに選手が作り、競技課題に対する評価の一部となる。 • リストはワークショップ・マネージャに提供され、ワークショップ・マネージャは技能競技大会の開始に向けて、すべての材料を選手の作業エリアに提供する。これは選手と相談して行われる。

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適用し、WSOSを完全に表現することになる。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）。ワールドスキルズに承認されると、独立した競技課題設計者（ITPD）は、検証に先立ち、独立した競技課題設計者のアイデアや計画をレビューし、その後競技課題を検証するために、1名以上の独立した専門家や信頼できる人物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、独立した競技課題設計者（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エラー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。

選手が競技課題を完成させるために開催国の基準及び製造業者の仕様書が必要となる場合は、製造業者/サプライヤーは技能競技大会の開催 3 ヶ月前までに必要資料を少なくとも英語版で提供しなければならない：

- 開催国の基準
- 技術仕様書
- 施工ガイド

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) 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 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、競技大会の6ヶ月前から順次策定され、競技大会で最終決定される。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">• 垂直、水平および直角の測定は、二重の採点システムを使用して評価される。• 双方の採点チーム間で差が生じる場合、同じ結果に同意するまで、評価細目は双方のチームによって再度評価される。
採点チーム	<ul style="list-style-type: none">• 採点チームは、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートによって選ばれる。

7 職種限定の安全要件

7.1 個人の保護具

開催国または地域の規則については、技能五輪安全方針および規則を参照のこと。

リスク	サイド シールド 付き 保護メ ガネ	防塵マ スク	切創保 護手袋	保護キ ャップ 付き安 全靴	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）	防音保 護具
安全なエリ ア用の一般 的なPPE （個人用防 護具）					✓	✓	
機械工具の 使用時	✓	✓	✓	✓		✓	✓
ボードのエ ッジの研磨 ／サーフォ ームやすり と、プラス ターの研磨 ／ブラシが け時	✓	✓		✓		✓	✓
金属製のレ ールとスタ ッドの取り 扱い時や、 鋭利な先端 の手工具を 使用する時	✓		✓	✓		✓	

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 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、順次この品目の数量、種類、ブランド、型式を明記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ます、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、総外部容積が0.75m³を超えない工具箱を複数持ち込むことができる。

(容積＝長さ×高さ×幅、または $V=L \times H \times W$)

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

工具箱は技能競技大会中常にワークステーション（各選手用作業場）に保管されなければならない。梱包材とパレットのみ、競技エリア外に保管される。技能競技大会開始後は、エリア内に道具や備品を持ち込むことはできない。

この基準を超える工具箱はワークショップに持ち込むことはできない。

8.3 選手が持参する材料・機材・工具

次の物品は、工具箱で持ち込むことができる：

項目	写真
巻き尺 (2m、5m)	

項目	写真
定規 (1m)	
直角定規	
マイターボックス	
フェザーエッジ定規	
石膏ナイフ、石膏ヘラ	
各種の石膏ならし鍬 ・各種の鍬	
目地定規／マイター工具 ・目地定規 ・小さい工具	
ハンマー ・クローハンマー ・乾式壁ハンマー	

項目	写真
木材鋸と金鋸 : <ul style="list-style-type: none"> • 木材鋸 • 金鋸 	
プラスターボード用特殊鋸。 <ul style="list-style-type: none"> • ジャブソー • プラスターボード鋸 	
研磨紙	
ベアラー	
ブラシ	
金属スタッドカッター	
乾式壁用スクリューガン (画像は一例)	

項目	写真
フェルト版/フェルトスポンジ	
切断ナイフ	
墨壺	
ゲージこて	
スポンジ	
サーフォームかんな	
金切り鋏 (バッテリー式または電動式) (切削加工工具のため、トレーニングが必要。選手は自身の工具を使用することが認められている。)	

このリストは限定的ではない。インフラリストにない工具があればエキスパートに提示し、競技中に使用できるかどうか投票を行う。常識的なアプローチが取られる。

選手は、セクション7の職種限定の安全要求事項で規定されているとおり、自分の個人用防護具を用意する必要がある。

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

選手及びエキスパートは、セクション8.3と8.4に記載のないいかなる材料・機材も持参してはならない。8.3と8.4を参照のこと。

金属部分は全て、乾式壁切断機、金切り鋏、または金属切削加工工具（電気式またはバッテリー式）で切断しなければならず、電動チョップソー（または刃が回転するあらゆる鋸）は技能競技大会では禁止される。

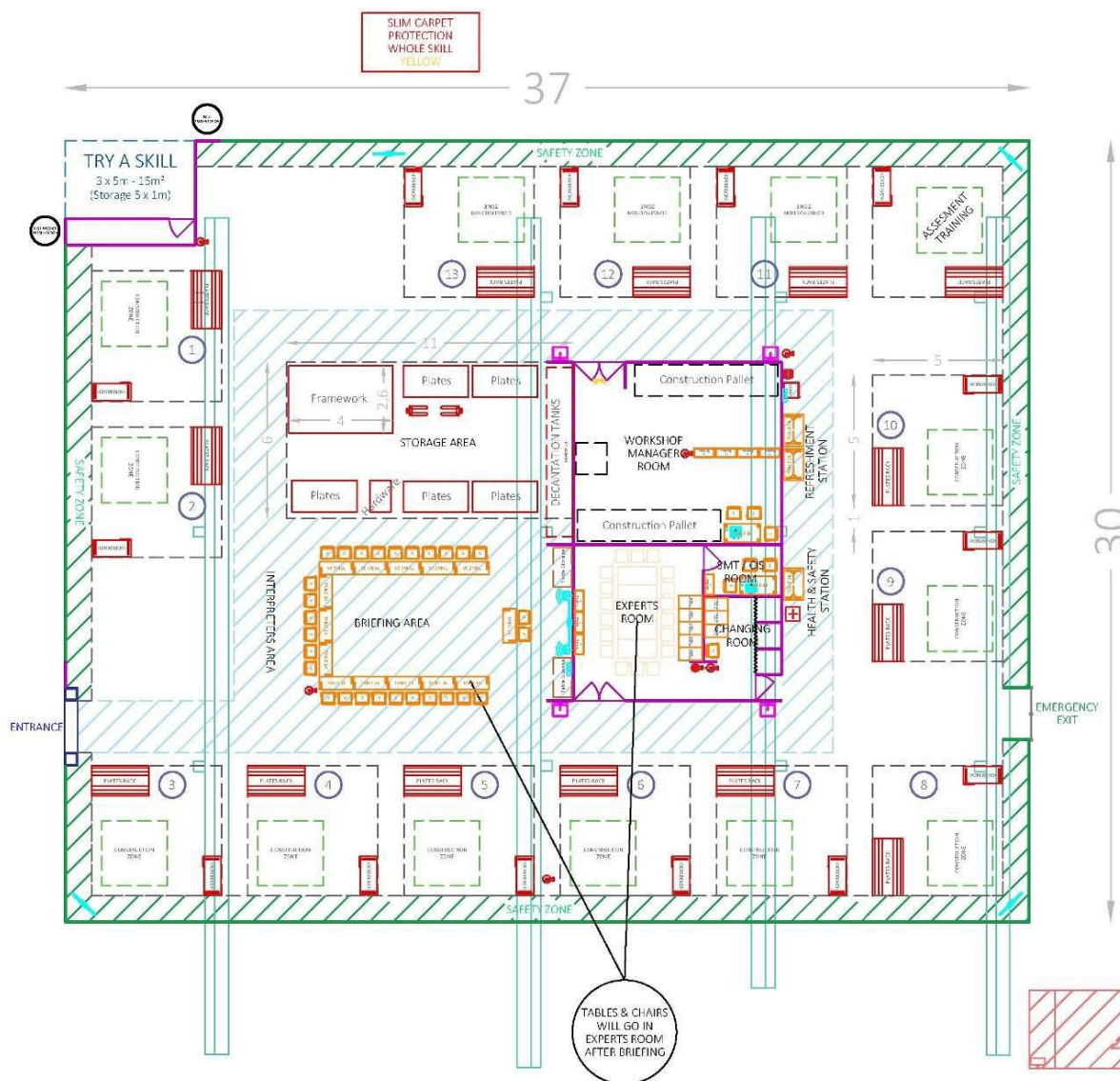
コーニスと成型パネルの留付け金具は全て、手で切削しなければならず、電動マイターソー（または刃が回転するあらゆる鋸）は技能競技大会では禁止される。

選手は技能競技大会前に準備した型板や切削リストを持参してはならない（ブックエンドなど）。

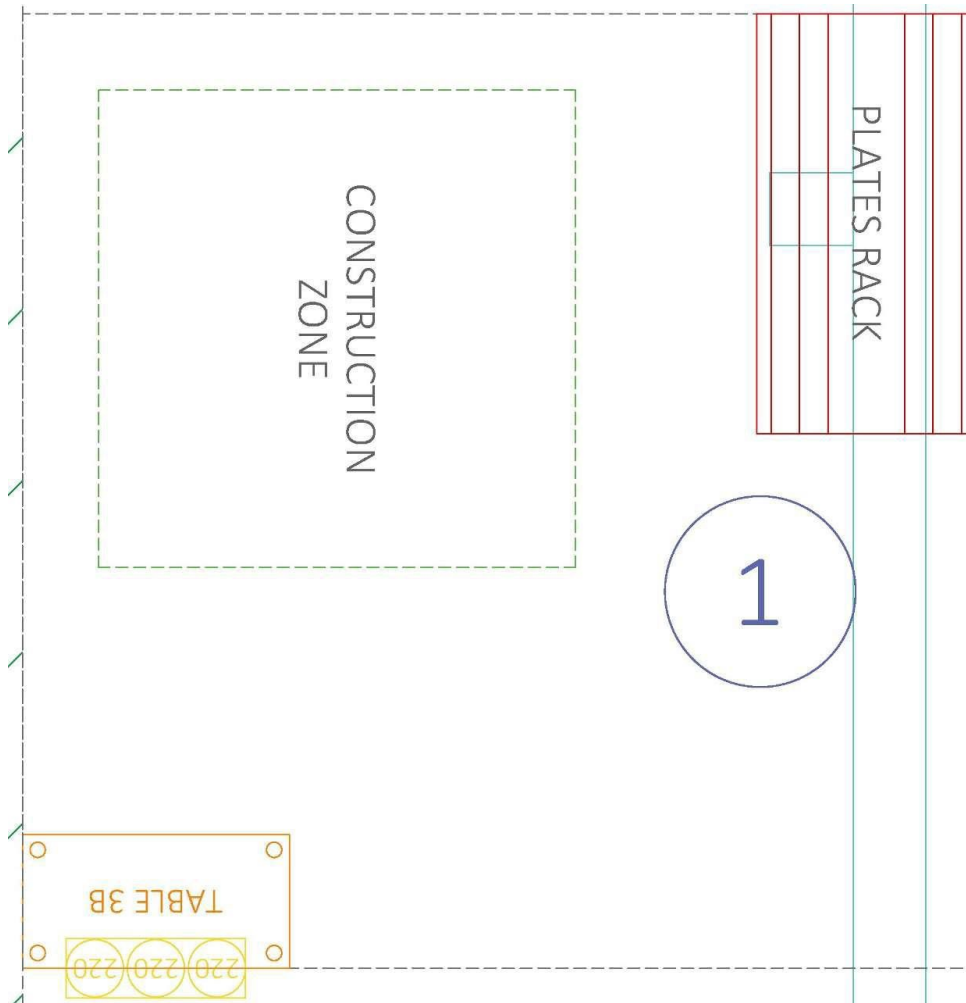
8.6 ワークショップおよびワークステーションのレイアウト案

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で入手できる。

ワークショップレイアウトの例



各選手のワークステーションは6m×6mの正方形とし、作業台は2.5m×2.5mとする。作業台の水平調整用脚は調整可能で、作業台上面から調整できる。



注：時計は競技エリアにいるすべての選手から見えるようにしなければならない。

9 職種限定規則

9.1 一般的な説明

職種別規則は競技規則と矛盾したり、競技規則に優先することはできない。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。これには、個人のIT機器、データ記憶装置、インターネットアクセス、手順とワークフロー、文書管理と配布が含まれるが、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、メモリースティック	<ul style="list-style-type: none"> • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、選手、エキスパートおよび通訳者は、ワークショップ（各職種競技場）でメモリデバイスを持つことができる。
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"> • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、選手、エキスパートおよび通訳者は、エキスパートルーム内で個人のノートパソコン、タブレット、および携帯電話を使用することができる。 • チーフ・エキスパート、選手、エキスパートおよび通訳者は、技能競技大会開催2日前、1日前、または競技終了後第1日目の間は、職種競技エリアで記録デバイス（音声、映像）を使用してはならない。
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"> • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、選手、エキスパートおよび通訳者は、技能競技大会第3日目の競技の時間の終了後より、ワークショップで個人の写真・動画撮影用機器を使用することができる。 • 技能競技大会第3日目の競技の時間中は、エキスパート、CE（チーフ・エキスパート）または通訳者は、写真や動画を撮影しない
図面、情報の記録	<ul style="list-style-type: none"> • 選手は職種競技で配布される公式競技課題図面のみを使用することができる。

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。

このセクションはWSC2026に向けて現在開発中である。

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。

- 技能体験
- モジュール3でのスピード競技（装飾と飾り付け）
- ディスプレイ画面（プラスターやプラスターボードによる建築物）
- 競技課題の説明
- 就業機会の情報提供
- 競技状況の日毎の掲示

12 持続可能性

12.1 持続可能な実践活動

本職種競技では以下の持続可能な実践活動を重視する。

- 石膏に囲まれずに生きる者はいない。壁にプラスター、天井や内張りにプラスターボードを使わない家はない。複雑なアーチや曲線を形作った内装のオフィス、ホテル、公共施設に、誰もが感銘を受ける。プラスターやプラスターボードを使い、美的に好ましい環境を生み出せば、それが可能である。
 - 石膏は紀元前9000年以來、プラスターやアラバスターの形で、人類が建築や装飾に用いてきた。ファラオの時代には、クフ王のピラミッド建設（紀元前3000年）に、石膏がモルタルとして使われた。中世やルネサンス期は、装飾品や芸術作品がプラスター製だった。その後も、建設関連の用途が広がり続けている。
 - プラスター入手の工程は単純である。地殻（開けた採石場または地下の採石場）から鉱物が抽出される。次に、わずかな熱処理を施して一部脱水し、粉碎して細かな白い粉にする。これは一般には焼き石膏として知られ、水を含ませて乾燥させると硬化する。内部に揮発性有機化合物（VOC）はない。
 - 石膏はさらに、永遠にリサイクルして石膏製品を製造できる原料となる（クローズド・ループ・リサイクル）。この場合、石膏は「完全に再生可能な天然資源」に近いと言える。
 - 何物にも代えがたい特性：
 - 石膏には耐火性がある。石膏は不燃性であり、火災が広がるのを最大4時間遅らせることができる。この場合、石膏が防火壁の役割を果たし、住宅やオフィスの火災による被害を和らげる。
 - 石膏は音を抑え、防音対策になる。石膏の壁、天井、床と遮音材を併用すれば、住宅やビジネス環境に静謐な空間を作り出せる。音に対する物理的障壁を設け、遮音を組み込み、反響を最小限に抑えるように設計される。このような対策は、住宅やオフィス、実際は学校、店舗、映画館、空港等の人が集まる全種類の建物の内装に、ほとんど欠かせない。
 - 断熱性のある素材と組み合わせれば、石膏が断熱材にもなる。低い熱伝導性のおかげで、石膏のプラスターボードは、断熱性素材とともに、外壁や内張りの断熱に貢献する。
 - 石膏は、湿度や熱のピークを平準化する。石膏は、部屋の湿度が多いときは湿気を蓄え、室内の空気が乾きすぎると、自動的に湿気を放出する。プラスターやプラスターボードには「蓄熱」機能もある。小幅の温度上昇は吸収し、室温が下がったときに放熱する。
 - 石膏は耐衝撃性もある。石膏産業は、壁が厚く、重い煉瓦造建築に匹敵する強度のプラスターボード、プラスターブロック、プラスターを供給する。
- 石膏は多面的、多目的、柔軟かつ美的である。プラスターボード、プラスター、スタッコと、様々な形を生み出せる。建築士にとっては、石膏製品で建築すれば、手の届く範囲に予算を抑えつつ、依頼主の要望にさらに劇的に応えられる。要するに石膏は、クラシックからモダンまで、あらゆるスタイルの優れた内装を生み出すことができる。

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/)

13.2 参考情報

本WSOS（セクション2）が最も関連しているのは、左官：

<http://data.europa.eu/esco/isco/C7123>

および左官とスタッコ石工：

<https://www.onetonline.org/link/summary/47-2161.00> .

これらのリンクにより、類似した職業のレビューも可能になる。

ILO 7123

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
サンゴバン	トレーニングアカデミー部門責任者 ジェームズ・マクリーン
SMGV	コミュニケーション・デジタル化部門、副部長 イヴォンヌ・サックマンノ

14 付録

14.1 付録情報

該当なし。