

職種定義

フラワー装飾

職種28



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	15
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	28
12	持続可能性	29
13	産業界との協議に関する情報	30
14	付録	31

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

フラワー装飾

1.1.2 関連する職務または職業の定義

フローリストは、フラワー業界の様々な分野で働くことができ、個人事業主として働く場合、依頼（受注）ベースのプロジェクトで働く場合、小売業で働く場合等がある。フローリストは、顧客対応においてビジネス感覚と対人スキルを発揮しなければならない。高度な顧客対応能力と営業技能が不可欠である。結婚式、祝賀会、葬儀、製品発表会など、多様な社会的・文化イベントのために、テーマ性のある、またはオーダーメイドのフラワープロジェクトが依頼される。フローリストは、完成イメージやプロジェクトの範囲を理解しつつ、顧客に適切な専門的アドバイスを提供するために、計画力とマネジメント能力を備えていなければならない。

植物材料はデリケートで、傷みやすく、腐りやすい。したがってフローリストは、扱う花材の収穫後のケアやコンディショニングに関する知識を持ち、さらに植物素材の効果的な仕入れ・購入・保管について幅広い知識を活用しなければならない。

フローリストは、小さな花束であれ、大規模イベントの装花であれ、審美性と実用性を両立させた芸術的・デザインの知識を示しつつ、革新性と創造性を発揮しなければならない。フローリストは、デザインの原理と要素を構成と色彩に応用し、さらに適切なテクニックを余すことなく駆使してアイデアを示さなければならない。

フローリストは、花・植物・植物素材・非植物素材・アクセサリーに関する専門知識と経験を活かして、フラワープロジェクトを制作する。フラワー装飾業界には多様な業務がある。小売販売店に勤めて、販売用の花束やアレンジメントを準備するフローリストも含まれる。そのため、市場や商業上の制約を強く意識しなければならない。専門職としてのもう一つの側面では、フローリストは国際的な大規模イベントのために、注目度の高い装花を依頼されることもある。このようなイベントでは、テーマの解釈や大人数のチーム内での効果的な動き方、時間的制約のあるプレッシャーのかかる状況下での他職種との協力が求められる。

他の生産者や小売業者と同様に、持続可能な取り組みはますます不可欠となっており、かつ彼ら自身の利益にもつながる。優れたフローリストは、責任ある仕入れからデザイン、制作、アフターケアに至るまで、事業のあらゆる段階で倫理的かつ環境に配慮した（サステナブルな）取り組みを最優先に据える。

1.1.3 チームの選手数

フラワー装飾は選手が1名で行う職種競技である。

1.1.4 選手の年齢制限

選手は大会開催年において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。産業界およびビジネスにおいてその関連する職務または職業が象徴するものについて、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、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		相対的重要性 (%)
1	作業の構成と管理方法	13
	各自は以下を知り、理解していること <ul style="list-style-type: none"> • フラワー業界の範囲と特徴、他の職業との関わり方 • フラワーデザインの原理と要素 • 安全衛生に関する法律、規制、文書、慣行 • 仕事の組織化と優先順位付けの重要性 • 時間管理の重要性 • 作業方法を工夫することで、廃棄物やコストを管理し、利益を最大化する方法 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 材料のリサイクルや再利用を含む、フラワー業界における持続可能な慣行。 	

セクション	相対的重要度 (%)
<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 創造的で、芸術的で、革新的で、そして工夫に富んでいること • イニシアチブを示す。 • 状況の変化に柔軟に対応する。 • 実践的・技術的・理論的な専門知識を活用する。 • 現在のトレンド、新しいアイデア、スタイル、材料を認識するために、継続的な専門能力開発を維持する。 • 新しい方法を試し、変化を受け入れる意欲を示す。 • 利用可能な資源を最大限に活用するために、業務を効果的に計画・組織化する。 • さまざまな規模と複雑さのプロジェクトを計画する。 • 健康、安全、環境に関する規制や慣行の範囲内で働く。 • 時間的プレッシャーの中で働き、締め切りや目標を達成する。 • 主体性を発揮し、高い自律性をもって効果的に働く。 	
<p>2 材料と道具の手入れ</p>	<p>10</p>
<p>各自は以下を知り、理解していること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 花と植物材料の特徴 • 植物素材の正しい名称（専門的な呼び名） • 適切な温度を含め、素材の保管に必要な条件 • 素材を正しく取り扱う手順と、プロジェクトに応じた最適な素材の使い方 • 切り花や植物のケアと取り扱い方法 • 季節ごとに入手できる植物と植物材料 • 輸送コストと責任ある生産者との関連における植物材料の倫理的な調達 • 材料の収穫後処理 • フラワー装飾に使われる道具と設備 • 道具の使用における適切な技術 	
<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 植物素材の産地を把握し、それが仕入れコストや生産者の栽培方法にどのように関係しているかを理解する。 • すべての植物素材を、収穫後に適切なケアを施して扱う。 • デザインに必要な植物素材を準備する。 • 植物素材の状態を保つ。 • 植物素材を適温に保つ。 • 製品に関連するすべての材料（容器、雑貨材料、設計に使用されたその他の材料を含む）を適切に管理する。 • 製品に関連した工作器具や設備を選択し、使用する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
3	ビジネスコミュニケーション能力および対人スキル	8
	<p>各自は以下を知り、理解していること</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クライアントと効果的にコミュニケーションをとり、デザイン概要などの依頼内容を理解する方法 ・専門用語および業界用語 ・傾聴力の重要性 ・顧客との面会時には、慎重さ・思いやり・丁寧な対応・守秘義務が重要であること ・ブリーフ(依頼内容)の解釈を通じてクライアントの信頼を確立し、維持することの重要性 ・実効性あるチームワークのためのテクニック ・デジタルを含むさまざまな方法/システムを使って、同僚やサプライヤーと効果的にコミュニケーションをとる方法 ・同僚や仕入れ先(サプライヤー)と、生産的で良好な関係を築き、維持することの重要性 ・仕入れ先や顧客とやり取りする際の、交渉の方法とコミュニケーション技術 ・誤解や相反する要求を解決するテクニック 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> ・顧客とプロフェッショナルにコミュニケーションを取り、信頼関係を築き、ニーズと予算を正確に把握して満たすこと ・相手のボディランゲージを正確に読み取り、解釈すること ・顧客、同僚、サプライヤーを含む外部組織に合わせて、デジタルを含むさまざまなコミュニケーションの手段を使い分ける。 ・顧客がデザイン内容や使用する植物素材について適切な判断ができるよう、専門的で丁寧なアドバイスと指導を提供する。 ・ビジョン、アイデア、テーマを提示し、デザイン・ブリーフの作成をサポートする。 ・価格について話し合い、原価計算と請求書を提示する。 ・顧客、同僚、サプライヤーを含む外部組織から提供されるフィードバックや質問、課題や良い点について積極的に受け入れ、建設的に対応する。 ・完成したフラワー作品の扱い方やケアについて、顧客に適切なアドバイスと説明を行う。 ・レポートにつなげるために、顧客情報を(デジタル記録を含めて)管理・保存する。 ・顧客が求めるサービス基準を満たし、それを超えることを目指す。 ・必要に応じてリーダーシップを発揮しながら、チームの一員として効果的に働く。 	

セクション		相対的重要度 (%)
4	フラワーデザインのコンセプト	30
	<p>各自は以下を知り、理解していること</p> <ul style="list-style-type: none"> 構成、色彩、デザイン、テクニックを含むフラワーデザインの原理と要素 テーマの背後にある理由・意図 フラワーデザインにおける現在のトレンド・流行 花のデザインと実現における倫理的で持続可能な実践の意義 フラワーデザインの重要性と、それが設置される物理的な環境との関係性 フラワー装飾、例えば結婚式やその他のイベントに関する文化の違い 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> 依頼内容（注文内容）を正しく理解し、意図を読み取る。 フラワーデザインの要素と原則をフラワー・プロダクトに適用する。 デザインの中で植物素材が主役となるようにする。 計画したフラワーデザインに使用する植物材料、容器、技術的補助/材料、装飾用アクセサリを選択する。 特定のテーマを解釈したフラワーデザインを制作する。 特定の機会にふさわしいフラワーデザインを制作する。 持続可能な実践の必要性を考慮したフラワーデザインを制作する。 設置される場所や環境に合わせたフラワーデザインを制作する。 伝統的（クラシック）なデザイン、または革新的なデザイン、あるいはその両方を制作する。 フラワーデザインを通じて感情を表現する。 色の主導色・対比・組み合わせを活用して、デザインに調和を生み出す。 色の構成、色の位置決め、色合い、トーン、影付きなどの色彩理論を効果的に使用する。 	
5	必須のフラワー関連作業	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"> フラワーデザインにおける、植物素材の取り扱い方と使い方 フラワーデザインのための植物材料の準備方法 作業場の清潔さを保つことと整理整頓の重要性 計画的かつ効率的に業務を行う方法 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> 手順に沿って整然と作業を行う 状況に応じて効率的に仕事の優先順位を決める テーマやプロダクトに沿ったフラワー装飾の制作と仕上げ 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 様々な環境で販売するために、フラワーデザインを制作し、植物素材を効果的にディスプレイする。 • 個別のフラワー・プロジェクトを制作する。 • テーマに従ってフラワー・デザインを制作する。 • フラワーデコレーションを物の中に組み込んだり、物の上に取り付けたりするために、適切な技法を選び、実際に使う。 	
6	室内用のフラワー装飾	7
	<p>各自は以下を知り、理解していること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 吊り下げ型・置き型・間仕切り・スクリーン・壁面装飾など、室内装花の目的と、その背景にある理由 • フラワーデザインが、求められる効果に対して与える影響 • 熱、気流、照明がフラワーデザインに与える影響 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 適切なテクニックおよび／または複数のテクニックを組み合わせて部屋の装飾を制作する。 • フェスティバルや企業行事などのイベントに相応しい、大規模で複雑なデザインを制作する。 • 吊り下げ装飾、スクリーン装花、壁面装花などの室内インスタレーションに必要な技法を選び、実際に使う。 • 与えられたテーマを解釈し、テーマに沿ったフラワーデザインを創作する。 	
7	植物を使ったフラワー作品	7
	<p>各自は以下を知り、理解していること</p> <ul style="list-style-type: none"> • インテリアやエクステリアのデザインに使用可能な植物の種類 • 植物について： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 正式な名称 ◦ 保管条件 ◦ 適切な処置方法 ◦ デザインに対して適切な方法・技法・素材の使い方を行う ◦ 長持ちさせるための維持とケア ◦ メンテナンス ◦ 季節ごとの仕入れやすさ ◦ 様々な環境に対する反応 • フラワーデザインの中での植物の活用方法 • 鉢物植物に使われる様々な用土（培養土・資材）の用途 • 植物を保管・展示する容器の種類 • 植物の使用に関する健康と安全の実践 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 様々なテーマ、行事、イベントにふさわしい植物を使ったデザインを制作する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 植物を使用前および使用中に、できるだけ長持ちさせるためのケアを行う。 植物のデザイン作業を行う際、適切な安全衛生を適用する 植物を展示・管理するために適切な容器を使用する 容器に植える植物には、その課題に適した用土を使用する 	
8	ブライダルフラワーデザイン	10
	各自は以下を知り、理解していること： <ul style="list-style-type: none"> ウェディングの種類とそのバリエーション 結婚式に対する文化的・宗教的な影響 ウェディングの候補となる会場の種類 ウェディングに関するテーマ 依頼内容（ブリーフ）がブライダルフラワーデザインに与える影響 	
	各自は以下を実施できること <ul style="list-style-type: none"> 結婚式のスタイル・規模・雰囲気（個性）にふさわしいフラワーデザインを制作し、準備する。 結婚式で用いられるあらゆる種類のフラワーデザインを、規模の大きいものや複雑なものも含めて制作・準備する。 花嫁の個性・衣装・外見を引き立てるフラワーデザインを制作する。 	
9	特別なフラワー制作依頼	10
	各自は以下を知り、理解していること <ul style="list-style-type: none"> 特別な制作依頼の内容と範囲 原価計算と価格設定の原則と応用 	
	各自は以下を実施できること <ul style="list-style-type: none"> 依頼内容(ブリーフ)を解釈し、テーマ、デザイン、要件を設定する。 ブリーフに沿ったフラワーデザインを制作する。 特別なフラワー作品（特注装花）を制作し、その設置作業を指揮・管理する。 各特別依頼（特注装花）に応じて、高い基準を満たすように制作プロセス全体の品質を管理する。 課題に対する期待値を管理する。 特別案件や注目度の高いプロジェクトに伴うプレッシャー下においても効果的かつ効率的に業務を遂行する。 原価計算と価格設定の範囲内でプロジェクトを完了させる。 必要な記録を作成、提供、保管する。 	
	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。

技能五輪国際大会での評価は、大きく2種類に分けられる：メジャメントとジャッジメント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）は採点スキームを開発する個人（または複数人）により開発され、考案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、および評価方法は、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、および評価方法がすべて、この職種定義の公開後に決定される採点スキームおよび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。

- 各アспект（評価細目）に対して詳細な指針を示すためのベンチマーク（基準）であり、それは文章・画像・実物サンプル・別添のガイダンスノートといった様々な形式で提示される。これは「基準と評価の手引き」に記されている。
- 0～3の尺度で示す：
 - 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。

エキスパートは職種競技マネージャおよびチーフ・エキスパートによって採点グループに分けられる。彼らは、技能五輪国際大会が事前に提示した基準に基づいて選出される。選手がいないエキスパートを各評価グループに配置して、バランスを取ることができる。

エキスパートは、すべての選手の作品について、同じ評価項目（アспект）を評価する。

4つの評価基準内の得点配分は、ワールドスキルズの職種基準によって定められている。

選手の評価プロセスは、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートが決定する。

規定の範囲内で、採点の整合性が積極的に確保されている。

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、採点スキームと連動しながら、スタンダードに基づく評価と採点を、十分に、バランスよく、そして実際の職種に即した形で行う機会を提供することである。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、個別に評価される8～12個のモジュールで構成される。

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。

個別に設計された競技課題のモジュールは、以下のリストから選択される。

- 手結びのブーケ；
- ブライダルデザイン；
- 切り花のアレンジメント；

- 植栽デザイン。
- (葬儀用ではない) フラワーリース；
- 部屋の装飾：吊り下げ、壁掛け、スタンドなど；
- テーブルの装飾；
- オブジェの装飾；
- フラワージュエリー；
- ボディデコレーション。

少なくとも3つのモジュールにサプライズボックスの要素が含まれる。注釈：モジュールのデザインは、葬儀に関わるものであってはならない。

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	実施内容
大会の15ヶ月前	独立した競技課題設計者（ITPD）を特定し、WSIとITPDの間で秘密保持契約を締結する。
大会2ヶ月前	競技課題の文書に含まれる一般的な文言や文章をまとめた文書は、事前に翻訳できるように、競技前に配布される。
遅くとも大会の2ヶ月前まで	競技課題が技能五輪国際大会運営マネージャに送られる。
大会1日目	サプライズ・モジュールを除く競技課題/モジュールが、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。こうすることで、競技課題は採点スキームを適用し、WSOSを完全に代表することになる。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よって承認されると、独立した競技課題設計者（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設計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。

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。サプライズモジュールを除く競技課題/モジュールは、技能競技大会第1日目エキスパートと選手に提示される。

技能五輪国際大会の2ヶ月前に、技能五輪国際大会のウェブサイトを通じて、競技課題に含まれる一般的な文言や文章をまとめた文書が公開される。競技課題やモジュールに関する技術的な詳細情報は共有されない。

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、技能競技大会中に、競技課題/モジュールに変更を加える必要はない。例外は、競技課題文書の技術的な誤りや、インフラの制限に従った修正である。

5.8 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）製造元の仕様は、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から入手できる。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。

切り花、植物、カットした葉物、装飾用アクセサリ、技術資材（テクニカルエイド）、およびコンテナ（器）

- 職種競技マネージャ、独立した競技課題設計者、ワークショップ・マネージャと協議の上、競技中に使用する材料を100%選定する。
- 競技開始前の習熟日（ファミリアライゼーション）には、選手が使用できるのは工具と技術的補助具のみである。
- その他の植物素材および非植物素材は、モジュール開始前にフラワーマーケットプレイスに配置され、各素材には学名と写真が添えられる。

- すべての植物素材は、正確かつ一貫した学名表記が必要であり、競技の1～2日前以内に、最適な鮮度の状態で到着しなければならない。植物素材は、あらかじめ仕分けされ、フラワーマーケットプレイスで配布できる状態で、なおかつ水に入れられた状態で到着しなければならない。各選手には少なくとも10個の追加バケツが提供されなければならない。
- フラワーマーケットプレイスの流れと説明は、チュートリアル・ビデオとともに、コンペティションの9ヶ月前にディスカッション・フォーラムで公開される。

花と素材の冷蔵保管

- 花材は3℃以上10℃以下の温度で保管しなければならない。

注釈：倉庫がワークショップ内、またはその近くにある場合、選手は適切な範囲でその倉庫に出入りすることが許可される。

- 競技初日の朝に指示が与えられ、必要に応じて競技課題の詳細がエキスパートによって説明される。
- すべての選手は、実際のモジュールが開始される前に、植物および非植物素材の名称とカラー写真が記載されたリストを受け取らなければならない。

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 (<http://forums.worldskills.org>) 実施すること。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) にて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
競技課題／モジュールの発表について	<ul style="list-style-type: none"> 全4日間の競技課題／モジュール（サプライズ・モジュールを除く）は、競技第1日目の冒頭で発表される。 サプライズ・モジュールは、該当するモジュールの競技時間が始まったときに発表される。指示書を読む時間が、少なくとも10分間与えられる。
競技課題の翻訳	<ul style="list-style-type: none"> 各モジュールは事前にAI翻訳される。 サプライズモジュールを除く競技課題は、英語版とAI翻訳版の両方がC1で提供される。 サプライズモジュールに限り、エキスパートと通訳者は競技開始前に翻訳を校正・修正するための5分間与えられる。
大会中のエチケット	<ul style="list-style-type: none"> 競技時間中、エキスパートや通訳者が特定の選手のワークステーション付近に居続けることは、選手の集中を妨げる可能性があるため、禁止されている。
評価	<ul style="list-style-type: none"> すべてのエキスパートは、必須の評価トレーニングを受けなければならない。もし、専門的に評価する方法を理解していないエキスパートがいると判断された場合、職種競技マネージャーとチーフ・エキスパートは、競技運営委員会代理人と協議のうえ、そのエキスパートを採点チームから外す権限を有する。エキスパートは経験を積むために採点作業を見学することは許可されているが、採点に対して意見を述べたり、干渉したりすることはできない。 採点チームは職種競技マネージャーとチーフ・エキスパートによって選ばれる。 採点チームには、競技第1日目の朝に採点基準が割り当てられる。 採点チームは、評価日ごとに同じ評価基準を担当して採点を行う。競技中、すべてのエキスパートが採点を担当する必要はない。採点を行わないエキスパートは、職種競技マネージャーおよびチーフ・エキスパートが適合すると判断した場合、他の役割を割り当てることができる。 採点を行わないエキスパートは、評価が行われている間、職種競技エリア内に留まらなければならない。採点を行わないエキスパートは、評価の様子を見学することは推奨されるが、いかなる形でも採点に干渉してはならない。 採点チームのリーダーには経験豊富なエキスパートが配置される。これらのリーダーは職種競技マネージャーとチーフ・エキスパートによって決められる。 採点業務中、職種競技マネージャーおよびチーフ・エキスパートは、採点の様子を監督し、採点基準を理解していない、採点が不安定である、または偏見や個人的な好みで採点しているエキスパートを採点から外す権限を有する。これは競技運営委員会代理人と相談して行われる。

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	サイド付き保護メガネ	長い髪を結ぶ	つま先が閉じたヒールのない頑丈な靴	作業に適した服装 (長ズボン)	切創防止手袋	耳栓
安全なエリアでの一般的なPPE			✓			
ワークショップエリア内では常に			✓	✓		
ドリル使用時	✓	✓	✓	✓		✓
培養土 (ポッティングミックス) 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で入手できる。

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、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

選手は大会に工具箱を持ち込むことはできない。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

競技者が材料・機材・工具を競技に持ち込むことは認められていない。

8.4 エク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。

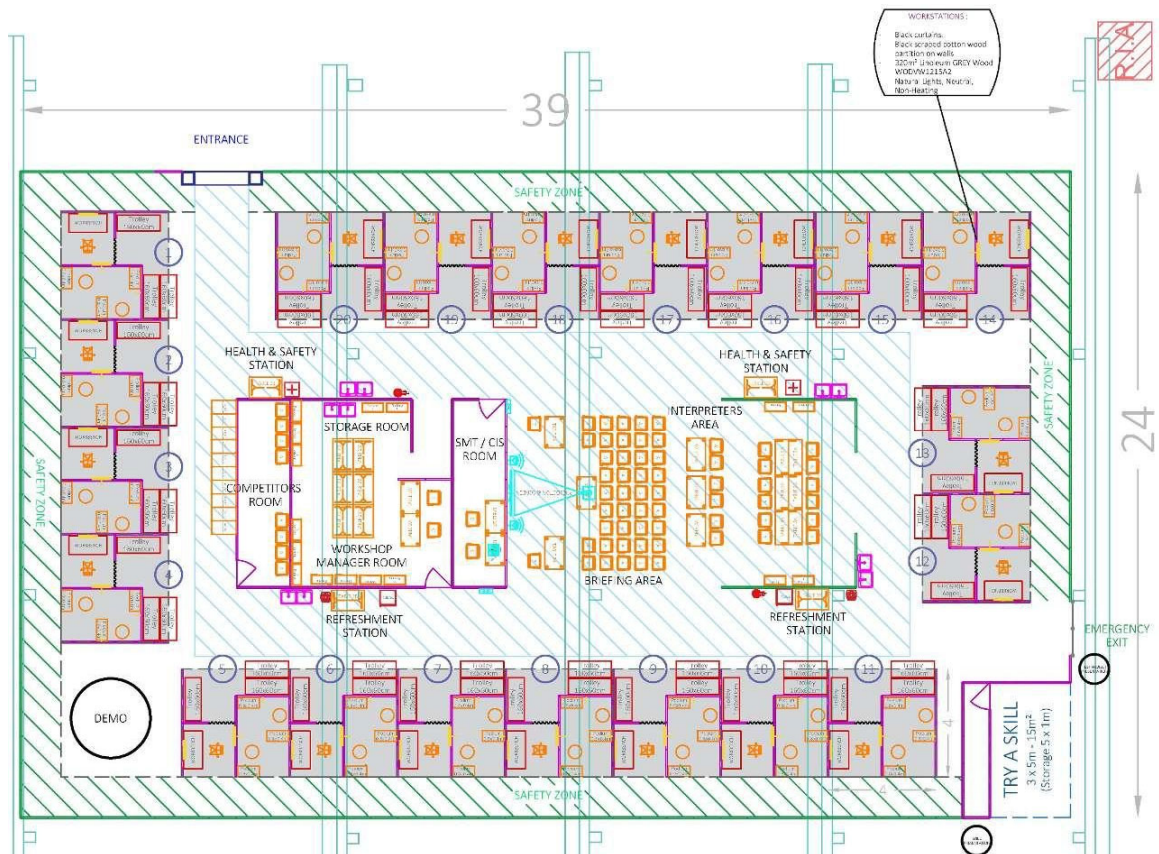
- 選手は、その個人だけが持つ独自の素材の使用は認められない。ただし、その素材が、競技の3か月前までにワールドスキルのディスカッション・フォーラムに掲載され、かつ全選手に提供される場合は例外とする。
- 選手は、ショップディスプレイを除き、前のモジュールで使用した材料を分解して再利用してはならない。

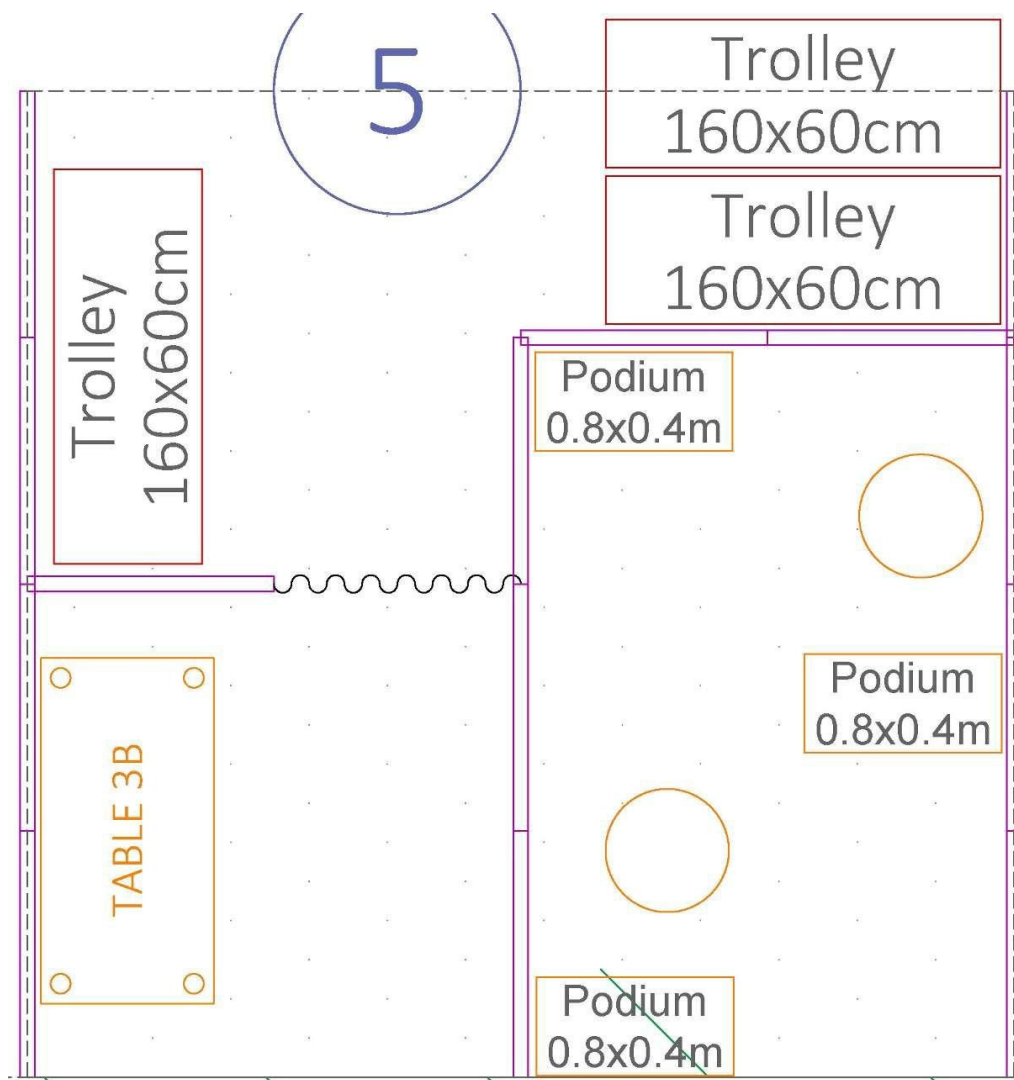
- 接着剤スプレーやカラースプレーを含む、あらゆる種類のスプレー類

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





ワークショップの要件：

ワークショップは、二面を完全に閉じ、一面は観客のために全面開放し、残りの一面は選手が近接エリアへ出入りできるように一部開放しておく必要がある。

一般的なレイアウト：各選手について

- 選手1人につき60m²のワークステーション：作業および展示材料用；
- 選手ブース前面と一般観客エリアとの間に最低1メートルのスペースを確保すること；
- 作業エリアの背景色は中間色とする；
- オブジェを吊るすための壁（選手1人につき最低2メートル）；
- 各選手に電源コンセントが1つ用意され、延長コード（電源タップ）も付属する；
- 各選手に10個のスポットライト；
- 少なくとも1台の作業テーブル（高さ調節可能）；
- 各選手に最低10個の水バケツ；
- 125/50×50cmのスペースに展示するための2本のコラム；
- 容器/花瓶/ボウル20個；

- ブライダルブーケスタンド；
- 50cm×200cmのミラー1枚；
- グルーガン1本とグルースティック40本以上（グリッター、カラーは不可）。

ディスプレイエリア

- ディ스플레이エリアの背景色は黒でなければならない；
- 各選手に同じニュートラルカラー（無彩色）の展示用キューブ5個

評価エリア

- 各選手用のオブジェを掛けるための高さ2メートル以上の壁；
- 評価用のテーブル；
- スポットライト（選手のワークステーションと同じ）。

会議室

- エキスパートエリアは、エキスパート全員分のミーティング用の椅子と机を置くのに十分なスペースがあり、施錠可能な扉でなければならない。

一般エリア

- 選手とエキスパートのためのワードローブ；
- 選手1人につき4平方メートル、高さ2メートルの涼しい部屋；
- サービスステーション（ハンドペーパー、ゴミ袋、飲料水など）；
- 選手5名につき、シンクおよび排水口を備えた給水口を1つ。

ワークショップに必要なもの

- 良好な作業光（各作業エリアおよび判定エリアに750ルクス）；
- 調節可能なスツール（バー・スツール）；
- 鍵付き引き出し；
- ハンドブラシなどの清掃用具を使用できること；
- ゴミホルダー；
- 床は防水仕様で中間色とし、カーペットは敷かない；
- タイマー（ストップウォッチ）；
- スポットライト；
- 判定エリア
- 大型時計

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。職種別規則は、職種競技ごとに異なり得る部分について、具体的な詳細と明確な説明を提供している。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、これらに限定されない。これらの規則に違反した場合は、倫理行動規程および行動ペナルティ制度などの問題・紛争解決手続きに従って解決される。

9.2 職種限定規則

トピック/タスク	職種限定規則
テクノロジーの使用-個人用ノートパソコン、タブレット、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、通訳者は、エキスパート・ルームでのみ私物のノートパソコン、タブレット、携帯電話を使用することができる。 • 職種競技マネージャーとチーフエキスパートは、競技業務を行う際に限り、エキスパートルームの外でこれらの機器を使用することが許可されている。 • 選手個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話をワークショップに持ち込むことはできない。私物をワークショップに持ち込む場合は、個人用ロッカーに鍵をかけ、昼食時と終業時にのみ持ち出すことができる。
テクノロジーの使用-個人用写真・ビデオ撮影機器	<ul style="list-style-type: none"> • 職種競技マネージャー、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手、通訳者は、競技日の終了後に限り、個人の写真・動画撮影機器を使って写真を撮ることが許可されている。
テンプレート、補助ツール、書籍など。	<ul style="list-style-type: none"> • 選手は、ワークショップにいかなる種類の書面や印刷物も持ち込むことはできない。これらの物品をワークショップに持ち込む場合は、各競技日が終了するまで個人ロッカーに鍵をかけておかなければならない。 • フラワー装飾のワークショップへは、日ごとに追加の材料や工具を持ち込むことは許可されていない。
材料と道具	<ul style="list-style-type: none"> • 選手は、ワークショップに追加の道具、設備、材料を持ち込むことはできない。これらの物品をワークショップに持ち込む場合は、各競技日が終了するまで個人ロッカーに鍵をかけておかなければならない。

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。

- フラワー装飾に関する国内で公的に認められた資格（認定フローリスト、マスターフローリスト、または同等の高等教育など）を**保有**すること。
- デザイン、プロデュース、カスタマーサービスを含め、フラワー装飾の専門家として5年以上の活動経験を**有**すること。
- フラワーデザインの原則、植物材料の取り扱い、コンディショニング技術、現在の業界の最新動向について深い知識を**示**すこと。
- ブライダルワーク、ボディデコレーション、プラントデザイン、商業アレンジメント、イベントデコレーションなどの主要分野のうち、1つ以上に**専門性**を持っていること。
- フローリストの育成教育、指導、トレーニングを実施した**経験がある**こと（技術職業教育訓練（TVET）、経営者、競技コーチなど）。
- 国内外のフラワー装飾競技会に選手、エキスパート、審査員、メンターとして参加した**経験がある**こと。
- 技能五輪の基準に沿って、判定基準と測定基準の両方を正確かつ公正に評価する**能力を有**すること。
- フラワー装飾や大会実施に関する専門用語の理解を含む、B2レベル以上の英語力を有し**効果的なコミュニケーションがとれる**こと。
- ワールドスキルの倫理規定および行動**規範を遵守**し、プロ意識、公平性、多様性への敬意を示すこと。
- エキスパート・グループ内で**協力**して、意思決定、紛争解決、継続的な改善に貢献すること。
- 責任ある調達、廃棄物の削減、環境にやさしいデザインの実践など、フラワー装飾における持続可能性の原則を**適用**すること。
- 競技の締切を守り、円滑に業務を遂行するための強い組織力と時間管理技能を**有**すること。
- フラワー装飾の技術、材料、技術の革新に常にアンテナを張り、継続的な専門家の育成に**努める**こと。

11 来場者とマスコミに対する職種の情報活動

11.1 情報活動の方法

来場者とマスコミに対する職種の情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；
- ディスプレイ画面；
- 競技課題の説明が明確かつ目に見える形で表示されていること；
- 選手の活動に対する理解促進；
- 選手のプロフィール紹介；
- キャリアの機会；
- 競技状況の目次報告
- 今日の観客賞：一般来場者が自分のお気に入りの作品に投票して決める賞。

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；
- 環境にやさしい材料の使用；
- 競技終了後の競技課題の活用

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/)

13.2 参考情報

このWSOSは、「フラワーデザイナー」職に密接に関連しているようにみえる:
<https://www.onetonline.org/link/summary/27-1023.00>

「ガーデン&フラワー専門店販売」職:
<http://data.europa.eu/esco/occupation/c0768628-46ad-4077-ae0-66ab6d7711df>

このリンクは、関連する職業を確認するためにも使用できる。ILO 5223

以下の表は、技能五輪上海2026のために、どの組織に働きかけ、「関連する役割の説明」と「ワールドスキルズ職業基準」に対して貴重なフィードバックを得たかを示している。

組織	担当者
Florint	サイモン・オグリゼック会長
Florist.ch	ポール・フライシュリ会長

14 付録

14.1 付録情報

該当なし。