

職種定義

ヘルス&ソーシャルケア

職種41



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 | 26 |
| 10 | エキスパートの知識と経験 | 28 |
| 11 | 来場者とマスコミに対する職種の広報活動 | 29 |
| 12 | 持続可能性 | 30 |
| 13 | 産業界との協議に関する情報 | 31 |
| 14 | 付録 | 32 |

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

ヘルス&ソーシャルケア

1.1.2 関連する職務または職業の定義

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

健康とは、身体的・精神的・社会的に完全に良好な状態であり、単に病気や虚弱がない状態を指すのではない。このように、看護師/介護士は、医療チームや看護チームと協力しながら、患者や家族に身体的・精神的・社会的なウェルビーイングを提供し、サポート、ケア、回復期リハビリの援助を通じて、健康を促進し病気を予防することに積極的に関与する。看護師/介護士の仕事は、病院、クライアントの自宅、地域のデイケア、居住型介護施設やナーシングホームなど、多様な職場環境に及ぶ。ケアは、評価・計画・提供、およびケアの結果の評価といった科学的原則に基づいて提供される。

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

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

人材の国際的な流動化に伴い、看護師/介護士の労働機会や挑戦の幅は急拡大している。有能な看護師/介護士には、多くの国際的な機会が用意されている。しかし一方で、多様な文化や制度/規制を理解して、その枠組みの中で仕事をするのが求められており、さらに継続的なトレーニングを受ける必要がある。ヘルス&ソーシャルケアに関する技能の多様性は絶えず拡大しており、今後もさらに拡大する可能性がある。

1.1.3 チームの選手数

ヘルス&ソーシャルケアは、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、そして競技を運営する上での評価指針や方

法および手順に関する情報を含む。各エキスパートおよび各選手は、この職種定義について理解しておく必要がある。

「職種定義」の異なる言語間の解釈の相違に際しては、英語版が優先される。

1.3 関連書類

この職種定義は職種限定の情報のみを含むため、以下のものと共に用いること。

- WSI-倫理・行動規範
- 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、管理と持続可能な慣行 各自は以下を知り、理解する必要がある： <ul style="list-style-type: none"> • 健康、安全、環境および衛生に関する法律、義務、規則や文書 • クライアントへの感染の危険性 • 制服/個人用防護服の目的 • 器具の目的、安全な使用、手入れと保管 • 薬剤の安全性とセキュリティに関する規則 • 時間管理の技術 • 人間工学の原理 • 持続可能かつ環境にやさしい仕事の仕方の重要性 | 5 |

| セクション | | 相対的重要性 (%) |
|----------|---|------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 他の看護師/介護士または/およびその他の者と共に働くことの重要性 • 持続可能性（例：資源の経済的な利用）の重要性 • 自身の専門性向上に継続的に取り組むことの価値 • 優れたチームワークと組織の原則 | |
| | <p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 健康・安全・衛生に関する基準、ルールや規制に従う。 • 感染症予防のための適切な衛生措置を取る。 • 安全な靴を含め、適切な制服/個人用防護服を特定し使用する。 • 器具を選択し、効果的/効率的に使用し、安全に保管する。 • 規則に従って薬剤を安全かつ厳重に保管する。 • 必要に応じて、また自身のリソース（時間、体力など）を持続的に使用できるように仕事を計画、スケジュール化し、優先順位を再設定する。 • 安全かつ人間工学的な仕事の仕方を確保する。 • 環境保護に配慮して廃棄物を処理する。 • 持続可能性を高めるために材料を経済的に使用する。 • 他の看護師/介護士や、個人/グループと効率的な方法で共に働く。 • 新しい実践や規則（例えば安全な移動方法および安全衛生）について、知識を最新に保つ。 | |
| 2 | コミュニケーションと対人スキル | 25 |
| | <p>各自は以下を知り、理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> • クライアントの信頼を確立し維持することの重要性 • ケアの提供における守秘義務とプライバシーに関する規定と規制 • クライアントの回復、成長と発達および衛生教育を支援するコーチングの方法と技術 • 健康増進の範囲内での交渉手段 • 誤解や衝突を解決するためのテクニック • 例えば認知症や聴覚障害など、意思の疎通が困難なクライアントとコミュニケーションをとるためのテクニックと方法 • 情報を正確に記録することの重要性 • 看護師/介護士とクライアントとの間、また看護師/介護士とその他の医療従事者との間での専門的な交流 • クライアントのケアに関わる同僚やプロフェッショナルの役割、能力、要件 • 生産的な仕事上の関係を構築し維持することの重要性 | |

| セクション | セクション | 相対的重要性 (%) |
|-------|--|------------|
| | <p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クライアントに関してきめ細かく働く。 ・身だしなみを含め、プロフェッショナルとして優れた振る舞いを維持する。 ・適切な方法で、クライアントとオープン・コミュニケーションやクローズド・コミュニケーションを取り、信頼関係を築く。 ・クライアントを、自律性を有し、ケアを受け入れるまたは拒否する権利を持つ個人として尊重する。 ・クライアントに対して前向きな姿勢を示し、クライアントのリソースをサポートする。 ・クライアントに対して誠実に行動する。 ・患者それぞれの個人史に関心を示し、その知識を慎重に活用して、クライアントと共に良い解決策を見出す。 ・クライアントそれぞれの文化、宗教的な信念やニーズを尊重し認め、クライアントが宗教的な実践を維持できるようサポートする。 ・積極的な傾聴、質問技術、非言語/パラ言語コミュニケーションや非言語的シグナルの解釈など、ケアの提供においてエビデンスに基づいた治療的コミュニケーション方法を用いる。 ・クライアントが新たな「ライフスキル」を習得できるようにするため、コーチング手法やその他の適切な教育技術を用いる。 ・対話や理解に障がいのあるクライアントと専門的な方法でコミュニケーションをとる。 ・クライアントの家族との専門的および効果的なコミュニケーションを適切な方法で管理し、クライアントのニーズが確実に中心に据えられるようにする。 ・正しい種類と水準のケアが提供され、かつ、クライアントの自律性とニーズが確実に満たされるようにするため、同僚、医療専門家、クライアントやその家族と交渉する。 ・口頭や書面により同僚との効果的なコミュニケーションを一貫して確実に行う。 ・患者記録など、クライアントの情報/記録を適切な形式で記録に残す。 ・専門的な場で、個別のクライアント事例を議論および説明する。 | |
| 3 | 問題解決、イノベーションと創造性 | 15 |
| | <p>各自は以下を知り、理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヘルス&ソーシャルケア業務上発生しうる一般的な種類の状況 ・症状と問題の原因との違い ・クライアントやその家族などの個人が問題を議論しようとしなない理由、またそれに対処する技術 ・問題解決の際にクライアントと「共働」し、クライアントの希望を尊重することの価値 ・クライアント自身も気づいていない問題を発見するため、クライアントを間近でかつ一貫して観察することの重要性 | |

| セクション | | 相対的重要性 (%) |
|-------|---|------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> クライアントのQOLと幸福を増進するために創造的な解決策を開発する手法（例えば、クライアントが自宅での生活を続けられるように支援や補助を提供する） 個人史、ライフスタイル、変化の受容との関連性から、クライアントの選択肢を文脈化する。 ヘルス&ソーシャルケアの最新の動向と進展により、クライアントが最善の支援を受けられるようにする。 | |
| | <p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 個人を尊重し、高い関心を持ち、個性と個人史への深い理解を示す。 クライアントの問題について話し合うために、彼らの信頼を獲得する。 問題を迅速に認識し、自己管理プロセスに従って解決する。 慎重かつ体系的な話し合い/質問/観察を通じて、クライアントの問題や抵抗の根本的な原因を見つけ出す。 状況に応じて、積極的にクライアントの問題の優先順位を変更する。 クライアントの問題を扱う上での自身の専門知識/権限の限界を認識し、必要に応じて同僚やプロフェッショナルに委ねる。 例えば、移動をサポートする補助具の使用など、クライアントの日常生活とその幸福を向上させるための「新しい安心できる働き方や暮らし方」を創造し、開発し、そして折り合う。 クライアントの環境を効果的に利用する新しい方法や、適切なタイミングでのクライアントとの話し合いなどを通じて、クライアントのケアを改善する機会を見分け、積極的にアイデアを提供する。 | |
| 4 | ニーズの評価とクライアントのケアプラン | 10 |
| | <p>各自は以下を知り、理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 一生を通じた成長と発達の原理 病気とそれに関連する治療の種類 日常生活の様々な場面における、クライアントの一生を通じた総合的なヘルス、ソーシャルケアとリハビリテーション 権利、差別、虐待に関する倫理と法律 クライアントやその家族と協力して、クライアントのケアの必要性を正確に判断する技術 栄養と特別食の役割 患者と家族のリソース、能力、習慣を評価する技術 経済的な影響（例えば予算の制約） | |
| | <p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 役割の限界を認識しつつ、クライアントの環境と状況を慎重に評価し、ケアのニーズを正確に判断する。 | |

| セクション | | 相対的重要性 (%) |
|-------|---|------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> クライアントのリソース、能力、習慣を評価する。 必要に応じて家族のリソース、能力、習慣を評価する。 クライアントの栄養状態と必要量を確認する。 専門的な基準、クライアントの習慣やニーズに応じて、クライアント中心のケアをどのように提供するかを計画する。 クライアントのケアプランを促進するために必要なリソースを確保する。 クライアントのリハビリテーションを支援する方法を計画する。 ケアの提供前に同意を得る。 必要に応じて医療専門家にリファーする。 | |
| 5 | クライアントケアの管理と提供 | 35 |
| | <p>各自は以下を知り、理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 総合的なクライアントのニーズや、リソースと能力の包摂 クライアントの行動パターンとその原因 クライアントの状況の履歴（例えば個人史、病歴、病気の管理） 様々なクライアントやその家族と共働する場合での柔軟性の重要性 クライアントに「新しい」技能の習得や、自信と自立の構築を促す方法 クライアントの教育水準と理解度に応じた解剖学と病理、疾患と症状および治療法 健康パラメータの基準値（例えば正常血圧） 健康なライフスタイルに関する一般的なトピックと、それらを前向きに奨励する方法 クライアントの服薬の目的と潜在的な副作用 潜在的な安全上の危険要素 体が弱く十分に動けないクライアントのリスク要因 移動を促進する技術と移動機器の安全な使用に関する知識 関連する専門家の役割と、クライアントを同僚や他の医療専門家にリファーするタイミングを知ることの重要性 緊急の医療的支援を求めるべき状況と、その能力に応じた応急処置の正しい方法。 | |
| | <p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 身体的・社会的・精神的なウェルビーイング、成長と発達、ケアとリハビリテーションを推進し支援する。 ケアの提供において、クライアントおよび法律・倫理を尊重する。 クライアントにとって好ましい環境を作り出し、安全なケアを提供する。 必要に応じて衛生面をサポートし、クライアントのプライバシーに係るニーズを尊重する。 ケアの提供において、患者自身のリソースと能力を考慮に入れる。 | |

| セクション | | 相対的重要性 (%) |
|----------|--|------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 文化的に適切な方法を用いる。 • 業務の範囲内での医療行為を行う（例えば応急処置、創傷のケア、呼吸法）。 • 様々な健康パラメータ（例えば血圧、脈拍、体温、血糖値、痛みや体重）を計測し、それらに関する情報を提供する。 • 褥瘡、肺炎、深部静脈血栓症などを罹患したクライアントに起こりやすい健康リスクに関する予防措置を講じる。 • 一貫してクライアントを観察し、注意または医療のリファラルを必要とする新たな問題（例えば褥瘡、心臓の問題）を迅速に発見する。 • 早急な医療処置や支援が必要な場合を的確に判断し、応急処置を開始する。 • あらゆる制約の中で、クライアントの自立を推進する方策を実施する。 • 実務と規則、また患者の習慣や嗜好の範囲内で、栄養に関するウェルビーイングを支援するための適切な方法を提案し管理する。 • 健康的なライフスタイルの促進（例えば、定期的な運動、禁煙、健康的な食事）について、クライアントへの教育を実施する。 • 実務と規則の範囲内で、降圧剤、鎮痛剤、抗生物質など一般的な薬剤群（例えば服用方法）とその副作用についてクライアントに助言を行う。 • 実務と規則の範囲内で、またクライアントが置かれている環境下で、クライアントの服薬管理や保管をサポートする。 • 各クライアントが慌てることなく、確実に必要な時間を得ることができるようなスケジュールを計画し、調整する。 • 様々な成人年齢層のクライアントのニーズを満たす教育活動やリハビリテーション活動を企画する。 • クライアントのリソースを活用し、適切な移動技術を用いて、クライアントのニーズを尊重することにより、移動を促進する。 • リソースを効果的かつ効率的に活用する。 • 緩和ケアやリハビリテーションなど、介護の専門能力を駆使してQOLを高める。 | |
| 6 | クライアントケアの評価 | 10 |
| | <p>各自は以下を知り、理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> • ケアについて一定の間隔でレビューし、クライアントや家族を含むすべての関係者からフィードバックを得ることの重要性 • クライアントの状況に関連して期待されるクライアントのQOLの水準 • ケアが変更/改善される可能性（利用可能なリソースなど） • 製品とサービスの最新動向 • 成果を得て、それを評価する方法 | |

| セクション | 相対的重要性 (%) |
|--|------------|
| <p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • クライアントとの入念な話し合いを通じて彼らの視点を把握する。 • クライアントの家族、同僚や関係する専門家から情報を得る。 • クライアントのニーズに基づき、プロフェッショナルの基準に沿ったサポートを提供しながら、クライアントのウェルビーイングやQOLを促進するものは何かを認識する。 • 注意深く耳を傾け、いかなる問題にも前向きに対応し、解決策を見出すよう努める。 • ケアプランがクライアントにどの程度役立っているかを判断する。 • ケアプランの変更について、クライアント、その家族、同僚や関係する専門家と合意する。 • 評価の結果を記録する。 • 利用可能なリソースを考慮して、行動計画を策定する。 • 懸案事項を関係者向けに報告および記録する。 • フィードバックを振り返り、自分の仕事のやり方を評価する。 • 反省を踏まえて業務慣行を変更・適応させ、改善を図る。 | |
| 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。

評価基準は採点スキームを作成する個人または複数人により考案され、考案者は競技課題の評価や採点に最適であるとする評価基準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、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、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、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。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。

職種競技マネージャは、独立した競技課題設計者と協力して、競技課題、採点基準および評点の割り当てを考案する。基準とモジュールは職種定義に基づく。新しいタスクと能力が次の競技サイクルに含まれるようにするには、エキスパート間で合意する必要がある。

競技課題/モジュールは職種競技マネージャによって提示される。

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

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

メジャメント（測定）採点の評点：

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

ジャッジメント（判定）採点の評点：

- 点数の割り当てとプロセスについては、技能五輪国際大会規定を参照すること。

- ジャッジメント採点は、採点チームが4人のエキスパートで構成されている場合にのみ導入できる。

評価

各ゾーンでの各選手チームの評価は、その日の夕方までに完了する（競技1日目から4日目まで）。

- 各ゾーンにはゾーンリーダーが1名置かれ、チーフ・エキスパートと共にゾーン内のエキスパートを指導する。ゾーンリーダーは評価においていかなる優遇も受けない。
- エキスパートは、エキスパート/選手の数に応じ、SCM/CE/SAから構成されるチームによって採点チームに分けられる。
- メジャメント採点用に3人、ジャッジメント採点用に4人のエキスパートを各チームに配置して評価を実施する。
- チームの割り当てを行う前に、エキスパートの知識の評価を実施する。
- 各採点チームは、同じモジュールの評価についてのみ責任を負い、当該モジュールの範囲内で各選手の作業を評点する。
- 採点スキームの一部は、競技中での使用の前に、評価のために割り当てられた各採点チームによって確認される。
- 安全衛生および環境に割り当てられたエキスパート・リーダーは、規則の遵守状況を毎日チェックし、必要に応じて是正する。

モジュールのローテーション

- 選手が競技を行う順序は、技能競技大会の開始前に、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートが競技規則に則って決定する。これにはニーズに基づいた修正が加えられる。
- タイムプランは、競技開始前および競技期間中に、参照用として主要な場所や掲示板で共有・掲示される。

公平性

- その日に自分に割り当てられたモジュールの完了のため待機をする選手は、他の選手が割り当てられたモジュールをどのように完了するかを見てはならない。自分のモジュールを先に実施する選手は、いかなる形でも不利にはならない。
- 競技時間中、すべての選手は選手控室に在室するものとする。昼食時および他の職種競技を見学する場合には、特定の時間（予定表に記載されている）に、移動記録シートにサインをした後、自分のワークショップを離れることができる。選手は、同国選手およびチームリーダーと昼食時のみ会うことができる；
- 待機中の選手は、自身の職種に関係のない読み物を手にすることや、飲み物や軽食を取ることができる。
- エキスパートは自身が評価を行っているゾーンのみを見ることができ、他のゾーンを見学することは許されていない。これは、選手を連れていないエキスパートにも適用される。
- エキスパートが担当選手の競技を見学する場合であっても、自身に割り当てられた1つのゾーンしか見学できない。

5 競技課題

5.1 一般的な説明

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、基準全体にわたって完全に均衡が取れ、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、独立した**12個**のモジュールが一続きとなった形式になっている。

5.3 競技課題の設計要件

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。

12のモジュールは4つのゾーンに分かれている：

- 在宅でのケア
- 居住型介護施設でのケア
- 病院でのケア
- 地域デイケア

これらの4つのゾーンは、この業界における実際の環境を表している。

各ゾーン内において、選手は、その特定の環境でクライアント/患者が必要とするケアやサポートを

シミュレーションしたモジュールのテストを受ける。

競技課題モジュールは、時間割に明記されている通り、60分である。通訳者の有無にかかわらず、すべての競技者に適用される。

場合によっては、2名の選手を同時に評価することが必要となる場合がある。最良事例として、一度に1人の選手のみを評価することが望ましいため、これは可能な限り避けられる。

継続時間

その日に割り当てられたモジュールを完了するための合計時間は、当該タスクに適したものとする。各日に与えられるモジュールへの時間は最大6時間とし、競技全体の合計時間は最長22時間とする。計画、図面作成（ポスター）や実施にかかる時間は、職種競技日によって異なる。

俳優とメイクアップ・アーティスト

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

メイクアップ・アーティストとエージェンシー（俳優の場合）は、SCMとの仮想ミーティングに参加できる。タスク：起こり得るシナリオ、創傷、メイクについて話し合う。

俳優は、大会開催3日前に行われる俳優向けのブリーフィングに出席しなければならない。タスク：ロールプレイが俳優に割り当てられ、俳優は台本を受け取り、役を演じるためのブリーフィング、役のリハーサル、修正、微調整を行う。

メイクアップ・アーティストは大会開催3日前に対応可能で（メイク道具付き）、創傷、打撲傷、またはメイクアップ（若い人や高齢者などの）の定義、創傷のテストを行う。

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

俳優は流暢な英語を話し、外国語なまりのある英語を理解できなければならない。

俳優たちは、指示やブリーフィング、フォローアップを待つ間、指定されたエリアのみを待機場所として使用しなければならない。

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協力して作成する。

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 |
|----------------|--|
| 大会開催15ヶ月前 | 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2ヶ月前 | 職種競技マネージャ、独立した競技課題設計者および独立した競技課題妥当性確認者は、競技課題と評価基準を完成させ、WSIに提出する。 |
| 遅くとも大会開催2ヶ月前まで | 競技課題文書、俳優の台本、競技文書と評価基準は、ワールドスキルズ・インターナショナルの技能五輪国際大会管理マネージャに送られる。 |
| 大会開催時 | 競技課題/モジュールは、大会開催3日前にエキスパートに、大会開催2日前に選手に提示される。 |

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適用し、WSOSを完全に代表するものとなる。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異なものである。

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前には公開されない。競技課題/モジュールは、大会開催3日前にエキスパートに、選手には大会開催2日前の習熟日に提示される。

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ミスとインフラの制約から生じる修正は除く。

5.9 材料または製造業者の仕様

選手が競技課題を完了するために必要となる特定の材料および（または）製造者の仕様は、大会開催組織より提供され、エキスパートセンターにあるリンク www.worldskills.org/infrastructure より入手できる。ただし、特定の材料および／または製造者仕様の詳細は秘密にされている場合があり、技能競技大会前に公開されない場合があることに注意すること。そのような物の中には、故障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。

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

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

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

選手は、大会開催組織が提供する器具/装置のみを使用することができる。

音響機器

この職種競技を実施するには専門の音響機器が必要である。詳細は、大会準備週間の前に職種競技マネージャから示される。音響機器の技術者は大会準備週間（CPW）に立ち会う必要がある。音響機器は大会開催の3ヶ月前に提示され、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートの承認を得なければならない。音声テストは職種管理計画ごとに行われる。

競技エリアの音響機器はタイムプランと同時に作動させなければならないため、十分な機材を用意する必要がある。

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

エージェンシーと評価チームの各チームリーダーとの間で、満足のいく「音響機器の使用に関する認識とオリエンテーション」に関する書面による署名が維持されなければならない。これはSCMまたはCEが監督する。音響チェックのタイムプランは、大会開催2日前（習熟日）の前に完了する必要がある。また選手も音響チェックに慣れる必要があるため、厳守されなければならない。

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 |
|--------------------------|--|
| 競技課題の翻訳 | <ul style="list-style-type: none"> 競技課題モジュールは、オンラインAIツールを使って事前に翻訳される。大会での翻訳作業はない。 |
| 通訳者 大会1ヶ月前に発表 | <ul style="list-style-type: none"> エキスパート通訳者は、選手用通訳者とは別（兼任不可）である（必要な場合は2名配置する）。 通訳者は事前に通知の必要がある： <ul style="list-style-type: none"> 誰が通訳者を必要としているか？エキスパート、あるいは選手 目的： <ul style="list-style-type: none"> エキスパート：準備中、競技中 選手：同時通訳（ライブ）、ポスターや企画の翻訳 翻訳は常時行われるか、まったく行われないかのどちらか（オンデマンドでの翻訳は行われない）。 翻訳については、選手の文書のみであれば許可される。 |
| 機器の故障 | <ul style="list-style-type: none"> 装置（例えば血圧計）が故障した場合には、選手はそれをエキスパートに報告（またはレッドカードを提示）しなければならない。モジュールを監視するエキスパートは、モジュールの時間を停止し、機器をチェックし、一緒に解決策を決定する。例：機器は作動しているが、選手が作動していないと述べた場合は点数なし。 |
| 休憩 (ワークショップ/選手控室から退出) | <ul style="list-style-type: none"> 予定表には、休憩（昼食と他の職種競技の見学）が表示される。休憩中でない場合、選手は選手控室に留まらなければならない。トイレ、メディア会議や医療目的で選手控室を出るには、ボランティア/エキスパートに伝え、サインアウトリスにト署名してから退出することが必要である。疑わしい場合は、選手の健康状態が最優先される。 タイムテーブル：選手はタイムテーブルを確認する責任があり、次のセッションに戻れなかった場合、モジュールの点数を失う可能性がある（決定はチーフ・エキスパートに相談する必要がある）。 |
| その他 | <ul style="list-style-type: none"> 選手は、（休憩時間中や昼食に向かう途中などに）同じまたは他のモジュールの選手を見学してはならない。 |

7 職種限定の安全要件

7.1 個人の保護具

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 | マスク | 手袋 | エプロン | つま先が閉じてヒールのない頑丈な靴 |
|--------------------------|-----|----|------|-------------------|
| 安全エリア用の一般的なPPE（個人用防護具） | | | | ✓ |
| 俳優（患者）の血液または体液との接触* | | ✓ | | ✓ |
| 穿刺器具の取り扱い（血糖値）* | | ✓ | | ✓ |
| *参考： リンク | | | | |

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、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 選手が持参する材料・機材・工具

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

8.4 エ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

選手とエキスパートは、セクション8.3および8.4に記載されていない材料または機材を持参することを禁止されている。

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

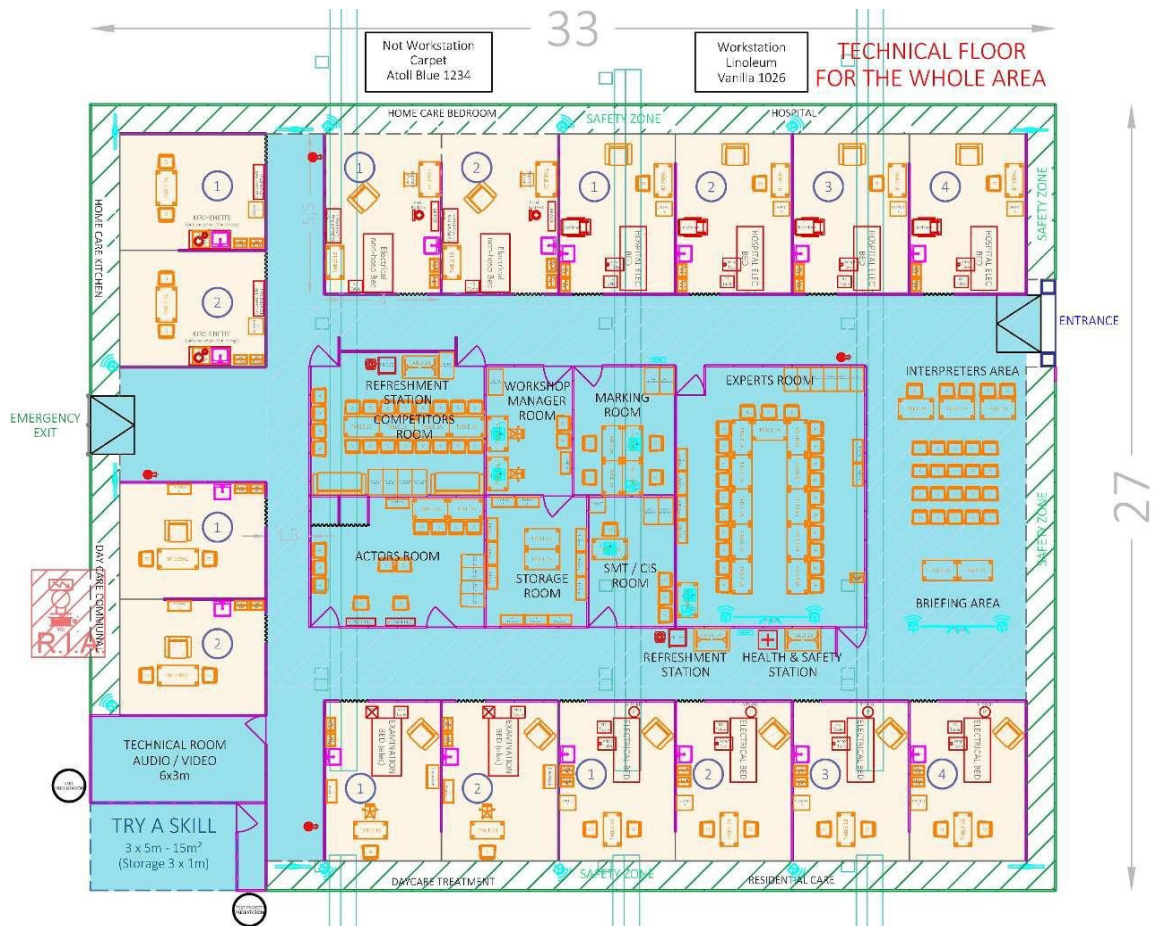
があったものについては除く。

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

8.6 ワークショップ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



その他の注意事項：

1. メイクアップ・アーティストを伴う選手および俳優の待機場所は、利用者数に応じた適切なものでなければならない。
2. 技能エリア周辺の外部安全通路は、評価チームと観客の間に十分な空間/距離を確保できる幅とし、記録中に評価シートを肩越しに覗き見されるのを防止すること。
3. 競技1日目から4日目の最終日まで競技を実施するにあたり、騒音公害を遮断または防止するための対策を講じなければならない。これは特に競技4日目で、技能の仕上げが早くても競技がまだ進行中である場合、騒音は抑制されなければならない。
4. 悪用や盗難を防ぐため、展示機器/備品の安全やセキュリティーを守るための措置を講じること。

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、問題と紛争解決の手順に従って解決される。

9.2 職種限定規則

| トピック/タスク | 職種限定規則 |
|---------------------------------------|--|
| テクノロジーの使用 -USB、メモリースティック | <ul style="list-style-type: none"> • チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、ワークショップにメモリースティックを持ち込むことはできない。 |
| テクノロジーの使用 -個人用ノートパソコン、タブレットおよび携帯電話 | <ul style="list-style-type: none"> • チーフ・エキスパート、エキスパートおよび通訳者は、個人用ノートパソコンやタブレットを個人使用の目的でワークショップ内に持ち込むことができるが、これらを使用していないときは、競技4日目が終了するまでロッカーに入れておかなければならない。 • 選手は、個人用ノートパソコンまたはタブレットをワークショップ内に持ち込んで서는ならない。 • チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、携帯電話を個人使用の目的でワークショップに持ち込むことができるが、チーフ・エキスパートが許可した場合を除き、携帯電話はロッカーに入れておかなければならない。これらは、昼食時と毎日の終わりに持ち出すことができる。 • チーフ・エキスパートは、ワールドスキルズが提供する携帯電話を必要なときにいつでも使用できる。 |
| テクノロジーの使用 -個人の写真・動画撮影機器 | <ul style="list-style-type: none"> • チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、競技1日目から競技4日目まで、個人用の写真・動画撮影機器をワークショップ内で使用できるが、記録する画像は本質的に一般的な内容のものとし、また、同国選手以外の選手に焦点を当ててはならない。 • 職種競技の時間中に同国選手以外の選手を撮影することはできない。同国選手の撮影は会員の選択に任されているが、評価は評価チームの手に委ねられるため、評価変更の考慮対象とはならない。 • 競技1日目までは、個人用写真・動画撮影機器は一切使用できない。 |

| トピック/タスク | 職種限定規則 |
|-------------|---|
| 採点スキームと競技課題 | <ul style="list-style-type: none"> • チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、競技4日目が終了するまで、競技課題もしくは採点スキームに関する用紙またはデジタルコピーをワークショップ外に持ち出すこと、またはワークショップ内に持ち込むことはできない。 • 選手は、1日の終わりに、翌日の「予定表」をワークショップ外に持ち出してはならない。予定表は、評価チームのチームリーダーが競技終了時にエキスパートに返却し、施錠された場所に保管される。 |

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。

1. 競技規則6.7.2に定める資格および経験
2. ヘルス&ソーシャルケアまたはナーシング分野での実務経験があることが望ましい（両分野共に、実践的スキルと横断的スキルを応用したケア・治療・支援の不可欠な要素であるため。看護師/介護士または看護職のいずれかを含めることが推奨される）。
3. 以下の専門分野のいずれか一つ以上の経験を有することが望ましい：病院でのケア、在宅ケアセンターでのケア、居住型介護施設でのケア、または地域デイケアセンターでのケア。上記4つの分野のいずれかにおける指導またはトレーニングの経験も認められる。
4. エキスパートは、評価戦略に精通し、有能かつ効率的で、優れたケア実践を識別できなければならない。
5. エキスパートは、若者とより効果的にコミュニケーションを取り、前向きな姿勢を育み、興味を維持させ、スキルへの関与を確実にするために、特定の卓越した資質を備えているべきである。
6. エキスパートは、継続的な学習と成長、問題解決、批判的思考に対して関心を持つべきである。
7. エキスパートは、適応力があり協力的で、チームの一員となるべきである。
8. エキスパートには、競技中の問題に対処するための共感力、忍耐力、感情的知性が求められる。
9. エキスパートは、非常に優れたコミュニケーション能力と積極的な傾聴スキルを習得している必要がある。
10. エキスパートは、自国において特定のスキルに関連する業界とのつながりを持っている必要がある。これは、国や地域、または世界の一部での現在および変化する慣行や傾向について、業界からのフィードバックやノウハウを得るための手段となり得る。

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。

- 音響機器には観客用のスピーカーが含まれる。これにより、来場者は選手と患者/クライアントとの間の会話を聞くことができる。
- ゾーンを使用することで、全モジュールが毎日完全に表示されるようになる。
- ゾーンには、選手の写真を表示するモニターやネームカードを設置することが推奨される。
- 各ゾーンのタイムプランはポスターに掲示され、観客やメディア関係者が選手の競技を観察できるようにする。
- 競技課題は、来場者やメディア関係者が競技を観覧できるよう、入口アーチの所定の場所に展示される。

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。

- 開催国の廃棄物管理手順を使用する。
- リサイクル可能な材料を使用する。
- 可能な限り「環境に優しい」材料を使用する。
- この側面を採点基準に組み込むことで、そういった行動を選手に促し、材料を無駄にしない。
- 費用対効果とコスト削減の機会を模索する（例えば、紙の消費をテクノロジー主導のソリューションに置き換える）。
- リソース管理
 - 衛生やケアの質を損なうことなく、可能な限りリソースを共有し、消費を最小限に抑える。
 - 例えばITPDが開発したTPなど、在庫/インフラストラクチャを削減することでインフラストラクチャ・コストを削減する。

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

このWSOS（セクション2）は、看護助手に最も密接に関連しているように見受けられる：

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

もしくは看護助手：

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

これらのリンクから、類似した職業も検索することができる。

ILO 5321

残念ながら、2026年技能五輪上海大会に対する企業や産業界からのフィードバックはなかった。

14 付録

14.1 付録情報

該当なし。