

# 第3次大洲市総合計画 第3回ワークショップ 実施報告書

開催日 令和7年11月21日（金）14時～  
会場 大洲市民会館 2階 中ホール

大洲市 企画情報課

## 実施概要

開催日時	令和7年11月21日（金） 14：00～16：00	参加人数	27人
会場	大洲市民会館 2階中ホール		
分野別	①市民協働・共生、②健康・福祉、③商工・観光、④農林水産、⑤子育て・教育		
配布資料	分野別ワークショップ（第3回）		

## 本日の予定

14:00～	開会の挨拶
14:05～	前回の振り返り ワークショップ説明
14:20～	ワークショップ（WS） テーマ：課題の“解決策”について考える
15:45～	チームからの発表
16:00	閉会

分野		所属	分野	所属	分野	所属	
市民協働・共生	1	自治会連絡会議／大洲	商工・観光	1	子育て・教育	1	大洲市小中学校教頭会
	2	自治会連絡会議／長浜		2		2	大洲市PTA連合会
	3	自治会連絡会議／肱川		3		3	おおずスポーツクラブ
	4	自治会連絡会議／河辺		4		4	大洲保育会
	5	自主防災組織		5		5	私立就学前施設代表
	6	国土交通省 大洲河川国道事務所 (道路担当)		6		6	放課後児童クラブ関係者
	7	国土交通省 大洲河川国道事務所 (河川担当)		7			
健康・福祉	1	大洲市社会福祉協議会	農林水産	1			
	2	市立大洲病院		2			
	3	清祥会ひまわり		3			
	4	デイサービスセンター春賀		4			
	5	大洲市身体障がい者協議会		5			
	6	大洲市老人クラブ連合会		6			

## ワークショップ内容

第3回では、第1回及び第2回で検討した各チームの「目指す姿」と「目指す姿を実現するうえでの課題」に対して、その“解決策”を検討していただきました。

検討した解決策をもとに、目指す姿を実現するうえでの「プロジェクト（事業・取組）」を考え、各チームから発表をしていただきました。

ワークショップの「進め方」と、それぞれのチームの「まとめ」は次のとおりです。

### 本日の進め方

ステップ1  
(チーム・5分)

第1・2回を振り返り、  
“課題”に対する共通認識を持つ

ステップ2  
(個人・15分)

課題の解決策を3つの視点で考える  
※付箋に書出し

ステップ3  
(チーム・20分)

解決策を理由等も含めて共有する  
※模造紙に整理

ステップ4  
(チーム・30分)

プロジェクトを考える

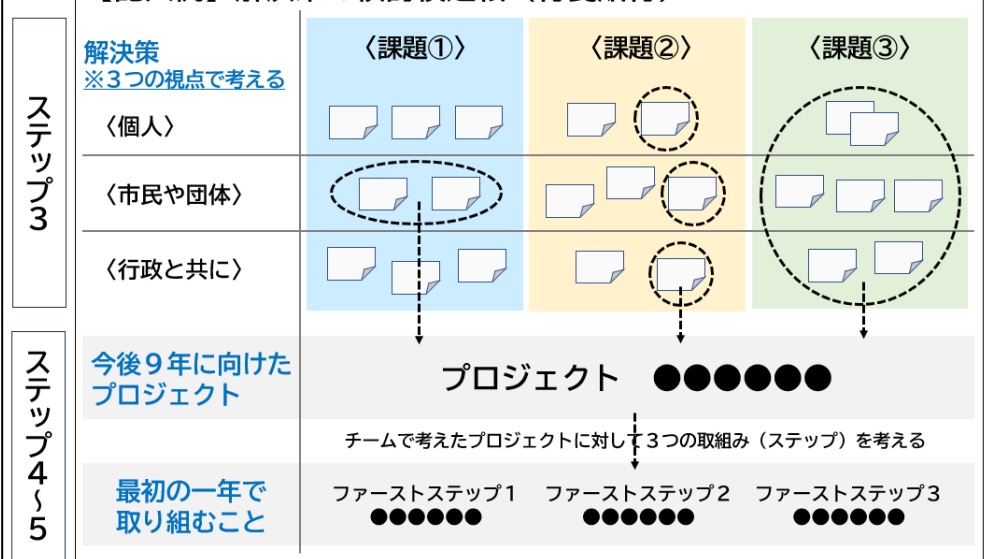
ステップ5  
(チーム・20分)

最初の1年で取り組むことを3つ考える

### 本日の進め方


### ステップ3～5

【記入例】解決策の検討模造紙（付箋貼付）



第1回・第2回ワークショップでは、各分野の“目指す姿”と、目指す姿を実現するうえでの“課題”について考えていただいています。

分野	上段：目指す姿 下段：目指す姿を実現するうえでの課題
市民協働・共生	目指す姿：希望のあるまち
	課題：全員参加（高齢者・次世代とのつながり、地域とのつながり）
健康・福祉	目指す姿：いきいきと自分らしく輝けるまち 大洲市
	課題： <ul style="list-style-type: none"> <li>・人材不足のため保健医療福祉の担い手が必要である</li> <li>・社会参加を行い、いきいきと自分らしく生きる</li> <li>・安心・安全な医療の充実が必要</li> </ul>
商工・観光	目指す姿：うるおい・うまれるまち
	課題：保育・教育の改善、ブランド力の向上、 チャレンジしやすい環境づくり
農林水産	目指す姿：農林水産業で子育てできる持続可能なまち
	課題：農林業に使用できる土地、人口確保、収入源
子育て・教育	目指す姿：寄り添い合える誰もが安心安全なまち
	課題：地域で集える場の確保、連携不足、人と金の確保

目指す姿	希望のあるまち	
課 題	全員参加 ▶高齢者・次世代とのつながり ▶地域とのつながり	

プロジェクトと1年目に取り組む内容

プロジェクト ∞（無限）プロジェクト（つながるためのアイデアを考える・伝える）

- ＜最初の1年で取組むこと＞
- ① 情報の発信（地域イベント、郷土芸能、食文化）
  - ② リーダーの育成（青年団や婦人会の復活）
  - ③ 子どもも参加できるイベントの開催

発表内容	<p>行政・市民を問わず地域の芸能や食文化などの情報を積極的に発信する。また、地域を牽引するリーダー育成のため、昭和の青年団や婦人会を復活させることが良いと思う。</p> <p>多世代間のつながりを生むため、子どもも参加できるイベントを開催することで、親も一緒に参加でき、集まる動機付けとして、食事（カレー作りや、非常食を食べる防災訓練）が効果的ではないかと考えた。</p>
------	---

課題解決キーワード

リーダーが欲しい

<市民や団体>

人を集める

人を集める  
酒を飲む人の減少、飲みニケーション

今の男性は女性に付いていく  
女性中心

楽しい事を取り入れて人を集める  
(景品・食べる事)

<行政と共に>

地域おこし協力隊  
30の自治会が活用する

昭和青年団  
昭和婦人会

青年団を作る→復活

特に市の職員が参加する

情報発信

<個人>

地産地消

食文化の伝承

自分が参加して、次は来てもらう

<市民や団体>

郷土芸能の伝承  
中学生・小学生・高校生

みんなの食堂

食文化・郷土芸能の伝承

<行政と共に>

各地域の情報の発信  
行事の発信

清流肱川の見える  
宿泊施設が欲しい

盆踊り復活  
出身者にも呼びかける  
呼びかけを広くする

肱川  
大洲城を活かす

大洲出身者にも情報発信

目指す姿	いきいきと自分らしく輝けるまち 大洲市
課 題	1 人材不足のため保健医療福祉の担い手が必要である 2 社会参加を行い、いきいきと自分らしく生きる 3 安心・安全な医療の充実が必要

## プロジェクトと1年目に取り組む内容

### プロジェクト J・S・Aプロジェクト（J＝人材不足、S＝社会参加、A＝安心安全な医療）

#### <最初の1年で取組むこと>

- ① 仕事や業種のPRと経済的支援
- ② 異業種交流会の開催
- ③ 地域の病院の必要性を伝える



#### 発表内容

3つの課題を総合的に解決することを目指すために、異業種交流会を開催し、情報共有と問題解決を通じて人材不足などの他課題も包括的に解消する。

また、地域病院の必要性を伝え、行政から国へ働きかける経済的支援により、病院の維持を図れるような取組が必要との意見がでた。



## 課題解決キーワード

## 人材不足

## &lt;個人&gt;

個々の施設の目標、PR活動  
働きやすさ、魅力の発信

## &lt;市民や団体&gt;

知ってもらう  
中学生に向けて巡回教室等

マニュアル化  
組織網づくり

復職の助け

## &lt;行政と共に&gt;

大洲の住みやすい環境づくり

医療・介護の学生への支援

医療・介護の資格取得の支援

医療や福祉の仕事の良さを  
アピールする

人材確保の為の  
まちおこしイベント

## 社会参加

## &lt;個人&gt;

社会参加  
自分で出来る事で参加

## &lt;市民や団体&gt;

となり組

市の多くの施設等に参加

老人会への60歳からの参加

団体間のワークショップ

## &lt;行政と共に&gt;

駅周辺に待ち時間を過ごせる  
場所がない

社会参加できる機会の周知をする

くるりんバス

## 安心・安全な医療の充実

## &lt;個人&gt;

東洋医療を考える

治療医学から予防医学へ


## &lt;市民や団体&gt;

地域の病院の必要性を  
訴えてもらう

## &lt;行政と共に&gt;

補助等の検討

医療施設と介護施設の  
報酬アップ

目指す姿	うるおい・うまれるまち	
課 題	1 保育・教育の改善（生産人口の転出と地元愛） 2 ブランド力の向上（住みたいと思える産業・居住観光の認知） 3 チャレンジしやすい環境づくり（行政サポート体制と職場環境）	

## プロジェクトと1年目に取り組む内容

### プロジェクト 3つの世界一プロジェクト（①住みたい田舎、②持続可能なまち、③幸福度が高いまち）

<最初の1年で取組むこと>

最初の1年で「調査事業」を実施

- ① 法被を着るのをやめる（例：首都圏等におけるイベントでの着用→例えば着物を着るなど）
- ② 水筒を配る
- ③ 大洲のお店を紹介するInstagram

### 発表内容

保育教育や職場環境の改善を図りつつ、「住みたい田舎」「持続可能なまち」「幸福度が高いまち」の3分野で世界一を目指す。

特に、市外在住の大洲出身者が「戻りたい」と思える環境を作ることや、市民がネガティブな発言を抑えることで大洲ブランドの向上を図ることを考えた。

課題解決キーワード

—— 保育・教育の改善 ——

<個人>

目を向ける参加 比較・検討

近所付き合い（あいさつ）

情報収集

休日に子どもと大洲を観光する

地域の関わりを増やす

まず行えるやる事への参加

<市民や団体>

町内行事（運動会）

コミュニケーション

多種多様なイベントを開催  
「大洲って楽しい」と思わせる

<行政と共に>

メディア・PR

教育制度の変更  
新たな（出来る）取組を行う

郷土に関する授業の充実

賃金の上昇、補助金、  
制度の分かりやすい発信など

—— ブランド力の向上 ——

<個人>

ブランドの登録

ネガティブキャンペーンをやめる

こまめな情報発信（SNS等活用）

<市民や団体>

デザインの質向上  
ださいチラシ・PR→ださいまち

情報発信  
ホームページ、インスタグラム

商工会等、地域の団体でも発信

職場環境の改善 商品開発

<行政と共に>

戦略に沿ったデザインの統一  
法被を着るのを辞める

テレビ等メディアを活用

働く場の提供 補助金制度の拡充

販路拡大・PR、資金的補助

—— チャレンジしやすい環境づくり ——

<個人>

ネガティブな発言をやめる

変なうわさ話をやめよう

労働の間口を広げる

運営に参加 意欲・積極性

<市民や団体>

職員の支援能力向上

社内教育の向上  
戦略的な求人 人間関係

共同参加  
プレイヤー不足の解決へ

<行政と共に>

家を提供（〇年以上住む）

補助金頼みをやめよう

人材・資源を確保 賃金

資金的サポート  
行政主導による働きかけ

目指す姿	農林水産業で子育てできる持続可能なまち
課 題	1 農林業に使用できる土地（耕作放棄地の解消） 2 人口確保 3 収入源



## プロジェクトと1年目に取り組む内容

### プロジェクト SAFプロジェクト (S=Sea/海、A=Agri/農業、F=Forest/森、S=Safety/安全)

#### <最初の1年で取組むこと>

- ① チームメンバー集め
- ② 団体設立（NPO法人など）
- ③ モデル団地の選定（農地・林地探し、所有者（契約相手方）探し）

#### 発表 内容

行政と一体で、未利用地や私有林などを合併・団地化して広い土地を確保する。  
 NPO法人などを設立し、所有者と契約して土地の手入れを多くの人で行う。  
 これにより、新規就農者による作物の安定供給やブランド化、林業における安定的な木材産出を目指すことなどを考えた。

課題解決キーワード

土地

<個人>

所有地の今後を家族間で話し合う

<市民や団体>

田舎特有の本音と建前の払拭

<行政と共に>

自分達の持っている土地  
(農地・林地) を把握してもらう

管理者の把握

小さい土地→集約化

人口

<個人>

移住者が地元などにPR  
知り合いを連れてくる

SNS、Youtube発信

<市民や団体>

農・林産物体験、  
ワークショップ (PR)

<行政と共に>

新しい認定事業体育成

地域おこし協力隊制度の活用

収入源

<個人>

ネット販売

<市民や団体>

市場開拓

<行政と共に>

ブランディング

労働者の賃上げ

農産物・木材の  
買取最低価格の底上げ  
(安定供給)



## 目指す姿

寄り添い合える誰もが安心安全なまち

## 課 題

- 1 地域で集える場の確保
- 2 連携不足
- 3 人と金の確保



## プロジェクトと1年目に取り組む内容

プロジェクト 大洲を知ろう（もっともっと行動しよう）

## &lt;最初の1年で取組むこと&gt;

- ① 大洲市公式LINEへの登録（情報の収集・発信）
- ② 多世代が集まるイベントの実施
- ③ みんなが関わる！！

発表  
内容

個人（発信を受ける側）と発信側の双方が工夫し、情報収集の強化を最重要視する。  
 新しくなる市民文化会館や長浜港周辺で予定されている施設、他には酷暑に対応した子ども向屋内施設（複合施設が理想）を整備し、人が集まることで連携不足を解消できるのではないか。  
 また、市内外から人を呼ぶ体験型イベントを実施し、特定の世代だけでなく、多世代が関わることで歩み寄りやすいまち作りによって、目指す姿の実現につながると考えた。

## 課題解決キーワード

## 地域で集える場の確保

## &lt;個人&gt;

積極的に情報収集・参加

## &lt;市民や団体&gt;

体験できる場の確保

## &lt;行政と共に&gt;

室内施設  
子どもたちが遊べる場所

## 連携不足

## &lt;個人&gt;

情報収集

横のつながり

情報発信を工夫する

## &lt;市民や団体&gt;

公式LINE・SNS

情報発信  
ホームページ  
Instagram

## &lt;行政と共に&gt;

なんでも相談できる場所を  
つくる

## 人と金の確保

## &lt;個人&gt;

積極的参加

## &lt;市民や団体&gt;

財源確保できるイベント

各地域に集える場所ができる

## &lt;行政と共に&gt;

市外からの集客