

多様な子どもたちの「好き」を支えるイラスト教室 デジタル創作を通して育つ、考える力と社会的つながり

～活用事例紹介「ibisPaint で広がる世界」 Vol.8～



モバイルペイントアプリ「ibisPaint(アイビスペイント)」を開発・運営する株式会社アイビス(東証グロス、証券コード:9343、代表取締役社長:神谷 栄治)では、「アイビスペイントで広がる世界」と題した不定期連載を掲載中。世界 200 以上の国と地域にユーザーをもつ ibisPaint が、どのようなシーンで活用され、クリエイティブが生まれているのかご紹介いたします。



今回は、全国約 1,000 人の子どもたちが学ぶイラスト教室「子どもデザインアカデミー」取材し、設立の背景や ibisPaint を活用した取り組み、創作を通じて広がる子どもたちの可能性について、代表の伊藤真穂氏と講師のひよもん先生にお話を伺いました。同アカデミーは、発達障害やグレーゾーンのある子どもたちが「好き」を起点に成長できる場として始まり、「アイビスペイントコース」を設置してデジタルとアナログの両面からイラスト教育を展開しています。さらに、子どもたちの創作を社会とつなぐ取り組みとして、2026年1月に初のリアル作品展示会も開催しました。

子どもデザインアカデミー
代表 伊藤 真穂 氏 (画像上)
講師 ひよもん先生 (画像下)

子どもデザインアカデミー設立の背景と作品展示会に込めた思い

—まずはじめに、子どもデザインアカデミーを立ち上げたきっかけや理念をお聞かせください。

伊藤さん: 子どもデザインアカデミーを立ち上げたきっかけは、私自身の子育て経験にあります。発達障害のある次男の誕生をきっかけに、約 10 年にわたり、発達障害やグレーゾーンの子どもの持つ保護者向けの支援活動に携わってきました。その中で実感したのは、子どもが最も成長するのは、本人が夢中になれる「好きなこと」に出会えたときだということでした。こうした考えから、子どもデザインアカデミーは「イラスト教室をやりたい」という発想からではなく、あくまで「子どもが好きなことをたくさんできる居場所をつくりたい」という思いを出発点に設立しました。絵は正解・不正解のない表現であり、取り組んだ過程そのものを肯定できる点で、子どもたちにとって非常に相性の良い手段だと感じています。

—その理念を形にする取り組みの一つとして、作品展示会も企画されたのですね。

伊藤さん: はい、作品展示会は教室開講当初から実現したいと考えていた取り組みでした。保護者アンケートでも「子どもの作品を実際に見たい」という声が多く、成長を実感できる機会の必要性を感じていました。そうした思いを形にし、2026年1月に初めて作品展示会を開催することができました。テーマについては、当初「女の子のオリジナルキャラクター」を考えていましたが、何もなかったところからキャラクターを生み出すことに難しさを感じる子どもも少



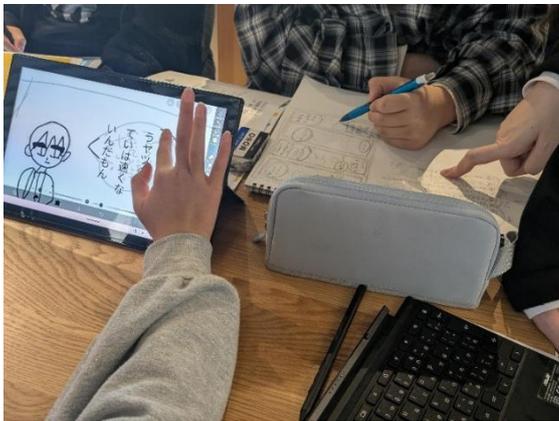
2026年1月31日に開催された作品展示会の様子

なくありません。そこで、子どもたちが共通認識を持てる題材として、普段から使い慣れている ibisPaint をモチーフに、展示会のための架空のキャラクター「アイビスちゃん」をテーマに設定しました。今回の作品展示会では、作品の完成度を高めることだけを目的とするのではなく、テーマの意図を読み解く力や、締切を意識して制作に取り組む姿勢など、創作を通じた社会的な学びも大切にしています。制作のプロセスそのものを経験することで、子どもたちが多面的に成長していくことを意識した取り組みとなりました。

—伊藤さんが語られていた理念を踏まえ、講師として特に大切にされている考え方は何でしょうか。

ひよもん先生:発達障害やグレーゾーンのある子どもたちは、周囲と比べられる中で自信を失ってしまい、その影響が長く人生に残ってしまうことが少なくありません。私自身、そうした姿を多く見てきました。だからこそ強く感じるのが、「自分の好きなことに打ち込んでいる時間が自分のことを一番好きになれる瞬間」だということです。その時間を支えたいという思いで講師として関わっています。もちろん、技術指導も大切ですが、それ以上に重視しているのは、子どもが「ここにいてもいいんだ」と感じられる居場所づくりです。安心して表現できる環境があるからこそ、子どもたちは前向きに成長していけると考えています。

「好き」を支えるための、子どもに寄り添うデジタルイラスト教育



漫画家の講師による指導の下で絵を描いている子どもたちの様子

—アイビスペイントコースを始めた背景や、導入の決め手は何でしたか？

伊藤さん:子どもデザインアカデミーは当初、発達障害やグレーゾーンのある子どもたちを対象としたオンラインイラスト教室として始めました。その後、一般の子どもたちからの受講希望が増え、保護者からも「デジタルイラストを学ばせたい」という声が寄せられるようになりました。ツール選定では、多くの子どもがすでに ibisPaint を使っていたことに加え、ユーザー数や実績、安全性への安心感が決め手となりました。スマートフォン一台でも直感的に描ける点は大きな魅力で、場所を選ばず創作に没頭できるツールだと感じています。こうした背景から、「アイビスペイントコース」として正式に導入することを決めました。

—デジタルイラストを子どもに教えるうえで、難しさや工夫している点はどのようなところですか？

ひよもん先生:デジタルイラストは多機能ゆえに操作や概念が難しく、学年や特性に関わらず子どもによって理解に差が出やすいと感じています。授業では画面共有で丁寧に説明しつつ、無理に先へ進めず、その子ができたところをその日のゴールとしています。「ここまでできたね」と達成感を積み重ねることで、次への意欲につながっています。限られた時間でも一人ひとりの様子に目を配り、「分からない側の気持ち」を忘れずに寄り添うことを大切にしています。

—実際に ibisPaint を活用されている中で、子どもたちの学びや成長において、デジタルツールを活用することによってどのような可能性を感じていらっしゃいますか。

伊藤さん:ibisPaint は、発達障害の有無にかかわらず、どの子どもでも達成感を得やすいツールだと感じています。頭の中のイメージを形にしやすく、「描けた」「できた」という成功体験が学びへの前向きな姿勢につながります。完成した絵だけでなく制作の過程を体験できる点も特徴で、工場見学で工程を知ることと同様に、デジタルイラストが描かれる仕組みを理解することで、子どもたちの考える力や想像力が育まれていきます。例えばレイヤーの構造を学び、描く順序を意識することで、「どう描けばいいか」を自然に考えるようになるなど、創作への向き合い方に変化が見られます。単に絵を描くためのツールとしてだけでなく、子どもたちが主体的に考え、学ぶきっかけをつくる教育的なツールとして、大きな可能性を感じています。

ひよもん先生:デジタルツールの魅力は、誰でも気軽に始められる点にあります。ibisPaint は導入のハードルが低く、子どもから大人、デジタル初心者からプロまで幅広く使えるわかりやすいツールだと思います。一部の子どもか

ら「デジタルで描くのはずい」と言われることもありますが、塗りつぶしややり直しが簡単にできる利便性は、絵を描く際の心理的ハードルを下げしてくれる要素でもあります。デジタルは失敗を恐れず何度でも挑戦できる環境をつくり、その試行錯誤が子どもたちの自信や成長につながっていると感じています。

ibisPaint とともに育む、子どもたちの創作の場

—今後、子どもたちの創作活動を広げるために取り組みたいことはありますか？

伊藤さん: 今後も、子どもたちが作品を形として残り、成長を実感できる場として、作品展示会は継続していきたいと考えています。また、オンラインの強みを活かし、海外に住む子どもたちにも活動の場を広げていく構想があります。日本のアニメや漫画は世界的にも評価されていますが、それを「日本人講師が直接伝える」という点に価値を感じています。その取り組みを支えるツールとして、ibisPaint は非常に相性が良いと感じており、使いやすさや丁寧な設計からは、ユーザー一人ひとりのことを考えて作られてきた日本製ツールならではの姿勢が伝わってきます。国内外から多様なクリエイティブ



K.Kさん作 小4



K.Sさん作 中2



H.Kさん作 小5



N.Nさん作 中2



A.Mさん作 小6

子どもデザインアカデミーのみなさんの作品

ツールが生まれる中で、日本発のサービスとして、ものづくりの丁寧さや親切さといった価値も一緒に届けていきたい。子どもたちの創作活動を通じて、日本のクリエイティブの魅力を世界へ広げていけたらと考えています。

—ibisPaint を使ってみたい教育関係者や保護者に向けてメッセージをお願いします。

伊藤さん: 保護者の立場から見ると、操作や設定への不安、安全性への懸念から、子どもにタブレットやスマートフォンを持たせることに慎重な方は少なくありません。特にデジタルに慣れていない世代にとっては、「安心して使わせるか」が最も重要なポイントです。その点、ibisPaint は安全面への配慮がされており、デジタル初心者の子どもにも安心して使えるアプリだと感じています。デジタルならではの学びを安全な環境で取り入れる第一歩として、教育関係者や保護者にとって検討しやすい選択肢だと思います。

ひよもん先生: ibisPaint の魅力は、無料で始められることに加え、多機能でありながら操作が分かりやすいことにあると思います。デジタルは難しく費用がかかりそうと感じている方でも、そのハードルを気負わずに越えられるツールだと感じています。いつでも、誰でも気軽に始められるアプリの存在で、創作の第一歩が踏み出しやすくなる。これからデジタルイラストに触れる子どもたちや教育現場にとっても、すでに創作に親しんでいる人にとっても、長く使い続けられるツールだと感じています。

—「描いてみたい」という小さな気持ちを大切に育てる現場のお話を伺い、創作が持つ力を改めて実感しました。

ibisPaint が、子どもたちの次の一步にそっと寄り添えたら嬉しいです。本日はありがとうございました！

お話をお伺いしたのは

一般社団法人 発達凸凹アソシエーション代表理事

Place to be 株式会社 代表取締役

伊藤 真穂 氏

自閉スペクトラム症の次男の誕生をきっかけに、発達障害・グレーゾーンに関する支援事業を開始。保護者の学びと交流の場作り、教材開発、研修などを行う。

その一環として 2022 年に開講したオンラインイラスト教室「子どもデザインアカデミー」は、一般の子どもたちも受講できるように体系化し、現在は全国 100 校に展開。リアルでの受講もできるようになっている。

<https://kodomo-design.jp/>

イラストレーター ひよもん氏

総合学園ヒューマンアカデミー 卒業。
SNS にてフリーランスのイラストレーターとして活動中。
厚塗りを中心として、立ち絵、ミニキャラ、食べ物、配信画面のデザインなど様々なイラストを手掛けています。

子ども向け

イラスト・マンガ教室



ibisPaint の教育支援「ibisPaint Edu」

「ibisPaint（アイビスペイント）」は、指一本で本格的なイラストが描けるモバイルペイントアプリで、豊富な機能が一部を除き無料でご利用いただけます。19 言語に対応し、世界 200 以上の国と地域からのダウンロード数は累計 5.2 億を達成（2026 年 1 月末日時点）。

この ibisPaint を教育機関向けにカスタマイズしたのが、「ibisPaint Edu」です。アプリ内で広告は表示されず、ソーシャルネットワーク機能も削除しているため、学校などの教育機関でも安心してご利用いただけます。

「学んでほしい」を叶えるためのお絵描きアプリ

ibisPaint Edu

ibisPaint Edu の詳細はこちら：<https://ibispaint.com/productEdu.jsp>

株式会社アイビスについて

株式会社アイビスは、モバイルに精通した高度な技術のエキスパート集団です。

モバイル無双で世界中に“ウォ！”を創り続けるというミッションのもと、自社の技術を地球の裏側まで届けるべく、ビジネスをグローバルに展開しております。今後もユーザーの皆様の要望に応えるために、さらなるアプリの機能拡充や使いやすさの向上に努めてまいります。

会社名 : 株式会社アイビス
本社所在地 : 東京都中央区八丁堀一丁目 5 番 1 号
代表取締役社長 : 神谷 栄治
事業内容 : モバイルペイントアプリ「ibisPaint」の開発／運営、
及び受託開発／IT 技術者派遣
設立 : 2000 年 5 月 11 日
上場市場 : 東京証券取引所グロース市場（証券コード:9343）
URL : <https://www.ibis.ne.jp/>



※メディアの方に限り、本文章に使用されている画像は許諾なく使用して構いません。

<報道関係の方からのお問い合わせ先>

株式会社アイビス 経営企画室 堀部・岡本・板坂 TEL:03-6280-3485 MAIL:media@ibis.ne.jp